SECTOR

#95

DESTINY 2

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS, CALL OF DUTY WWII, HALF LIFE 2: EPISODE 3, UNCHARTED LOST LEGACY, OBSERVER, LAWBREAKERS

PREVIEW

- ASSASSINS CREED ORIGINS
- CALL OF DUTY WWII
- SHADOW OF WAR
- FORZA MOTORSPORT 7
- PRÍBEH HALF LIFE 2: EPISODE 3
- STAR WARS BATTLEFRONT II

RECENZIE

- DESTINY 2
- MARIO RABBIDS KINGDOM BATTLE
- UNCHARTED: LOST LEGACY
- OBSERVER
- THE LONG DARK
- SUDDEN STRIKE 4
- LAWBREAKERS
- SLIME RANCHER
- AGENTS OF MAYHEM
- FARPOINT
- MX GP 3

TECH

- SPEEDLINK REGER GAMING CHAIR
- GALAXY NOTE 8
- IPHONE 8, 8 PLUS, IPHONE X
- XBOX ONE BUNDLE
- RAZER WOLVERINE

FILMY

- TO
- VEĽKÁ ORIEŠKOVÁ LÚPEŽ
- TEMNÁ VEŽA
- ZABIJAKOV OSOBNÝ STRÁZČA
- EMOJI MOVIE

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš
Tomáš Kuník
Táňa Matúšová
Ondrej Džurdženík

Články nájdete na www.sector.sk

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

OGEIOS SEA
GREAT GREEN SEA
ALEXANDRIA
KANOPOS NOME
HERAKLEION NOME
PARAITONION
MARICA
LAKE MAREOTIS
SAP-MEH NOME
SAPI-RES NOME
KA-KHEM NOME
IM-KHENT NOME
KHENSU NOME
IMENT NOME
QATTARA DEPRESSION
GIZA
INEB-HEDJET NOME
ISOLATED DESERT
SAQARRA NOME
MEMPHIS
FAIYUM
DESERT
ATEF-PEHU NOME
HAUERIS NOME
FAIYUM OASIS
WHITE DESERT OASIS
UAB NOME
DESHERET DESERT

PREVIEW

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

EGYPT ČAKÁ NA PRVÉHO ASSASSINA

Vraj sa na dobré veci oplatí počkať. A aj keď sa dva roky nemusia zdať ako dlhé čakanie, v hernom svete to znamená veľa. Za dva roky totiž môže zabehnutá séria stratiť momentum. Dvojročná pauza v takejto sérii tiež znamená veľký výpadok príjmov v jednom roku, na ktoré bol vydavateľ zvyknutý a často sa o ne aj opiera. Dva roky sme museli čakať na priame pokračovanie Assassin's Creed série. Niežeby to obdobie Ubisoft nevyplnil inými hrami zo série, no aj tak bola táto medzera veľmi zreteľná.

Na sérii bolo cítiť únavu materiálu už dlhšiu dobu. Cítili ju hráči, cítili ju vývojári a muselo ju cítiť aj vedenie spoločnosti. Dva roky od vydania Syndicate zároveň autori zdôvodňovali tým, že chcú na novej hre poriadne zapracovať, priniesť niečo veľké, prelomové a po každej stránke kvalitné. Hlavne ale chceli sérii vdýchnuť nový život. Výsledkom je Assassin's Creed Origins. Pokračovanie, reštart, prequel - všetko v jednom. Hra sa chce pozrieť na počiatky zabijakov, nadviazať na úspešné faktory predchodcov, no otvoriť sériu aj novým hráčom.

Ťažko sa však zahadzuje dekáda úspešnej histórie, o čom sme sa presvedčili už v úvodných momentoch dema, ktoré sme si mohli vyskúšať na Xbox One X. Autori nechceli vyzradiť veľa z príbehu. Vlastne nás hodili do vody a nech sa učíme plávať. Prvé sekundy však jasne naznačili načítanie minulosti v Abstergu, ktoré k sérii neodmysliteľne patrí. Uvidíme teda, v akom rozsahu sa dočkáme spracovania súčasnosti a jej príbehu v hre.

Autori už čo-to naznačili, no priamo sme si to, bohužiaľ, nemohli vyskúšať.

Minulosť nás ale zaviedla do starovekého Egypta, konkrétne do éry Ptolemaiovskej ríše. Hra bude v tejto ére kombinovať historické udalosti a fikciu, pričom v ich strede bude nový hrdina menom Bayek. Ten sa postaví na stranu ľudí, ktorých chce chrániť, no zároveň s ním zažijete aj nový úvod do odvekého konfliktu. Teraz medzi predchodcami zabijakov a predchodcami templárov. Bayek tak bojuje za slobodu, predchodcovia templárov za moc, ktorá im umožní kontrolu nad svetom. Ale to sú príbehové prvky, ktoré už sami z minulosti dobre poznáte.

Snáď len jedna z prestrihových scén v deme niečo z toho naznačovala. Jeden z kňazov verejne trestal svojho učňa kvôli tomu, že ho podozrieval z krádeže zlatých sošiek boha Sobeka. Spolu s Bayekom sa vám tieto sošky podarilo nájsť a priniesli ste ich ako dôkaz, čo však kňazovi nestačilo a pokračoval v trestaní učňa. Ten bol takto navyše zneuctený a nemohol ďalej pokračovať vo svojej práci. Bayek však za ním ďalej stál, čo ale zároveň znamenalo, že získal vplyvného nepriateľa. A niečo nám hovorí, že bol len jeden z mnohých.

Gamescom demo sa skladalo z naozaj rôznych činností, no len málo z nich sa dotýkalo príbehu, čo je pochopiteľné. Naopak autori chceli predstaviť čo najväčšiu pestrosť herného sveta a činností, ktoré v ňom môžete robiť. Egypt tu naozaj žil, aj keď niektoré muchy v správaní NPC postáv sme stále našli. Mesto, kde sa demo odohrávalo, ale pôsobilo živo a dalo sa tiež z neho ísť ďalej, či sa vydať na vodu a plaviť sa. Z vedľajších činností nechýbalo napríklad potápanie, ktoré vám umožnilo získať ďalšiu korisť, či nájsť potopené poklady. Lode celkovo v hre nebudú chýbať a dostanú asi výraznejšie zastúpenie. My sme si na jednej väčšej vyskúšali sériu súbojov a tiež možnosti, kde všade a ako sa dá vyliezť. A potom odtiaľ zoskočiť. Ale pozor na hrochy vo vode, vedia narobiť pekelné problémy.

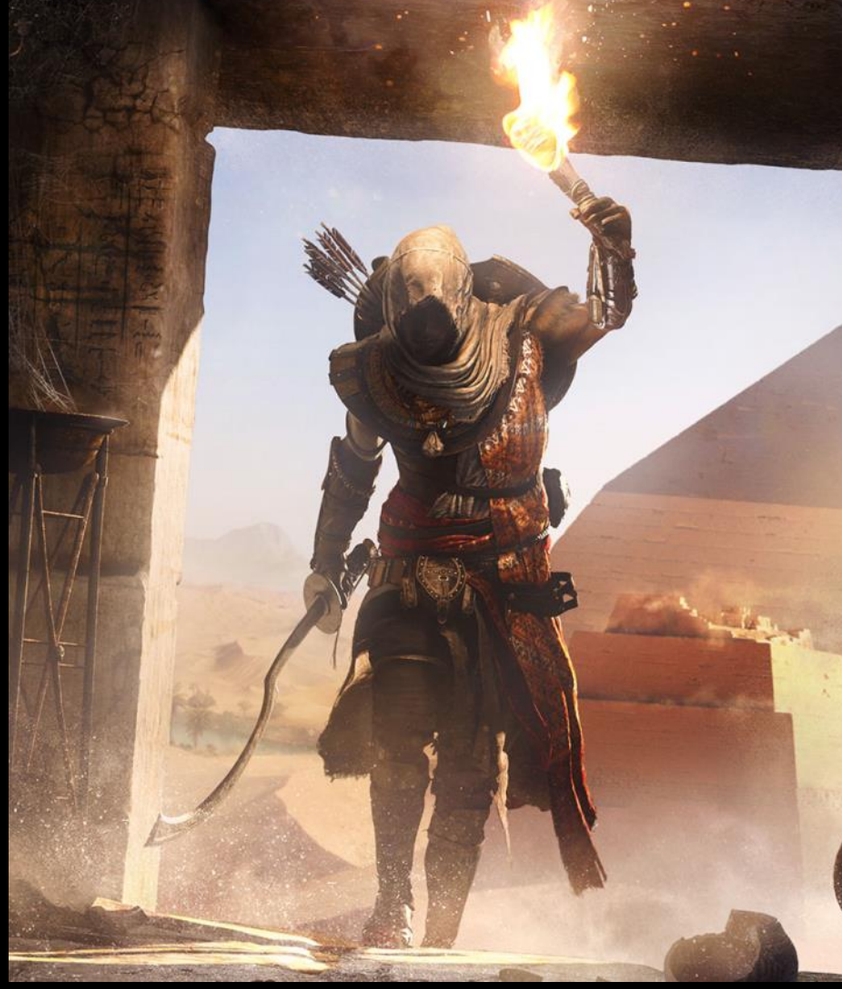
Po súši sa zase môžete preháňať na chrbtoch koní, na ktorých taktiež môžete bojovať. A práve súboje predstavujú oproti minulosti zmenu, ktorú si hneď všimnete. Nie je to veľká zmena, no konečný dojem je rozhodne iný. Akoby pôsobili plynulejšie, reálnejšie a organickejšie. A hlavne lepšie na pohľad, aj keď z hľadiska ovládania to vyžaduje chvíľku cviku. Najmä proti lepšie obrneným nepriateľom. Nie všetko však musíte riešiť silou. Tichý postup tu má stále svoje miesto a to isté platí aj pre hidden blade - skrytú zbraň, ktorou pohodlne a nenápadne zneškodníte nič netušiaceho rímskeho strážnika na veži v pevnosti, čo bola tiež jedna z lokalít, ktorú ste mohli dobyť. Ak preferujete pohodlie pri útočení z väčšej diaľky a možnosť úteku, získa si vás luk.

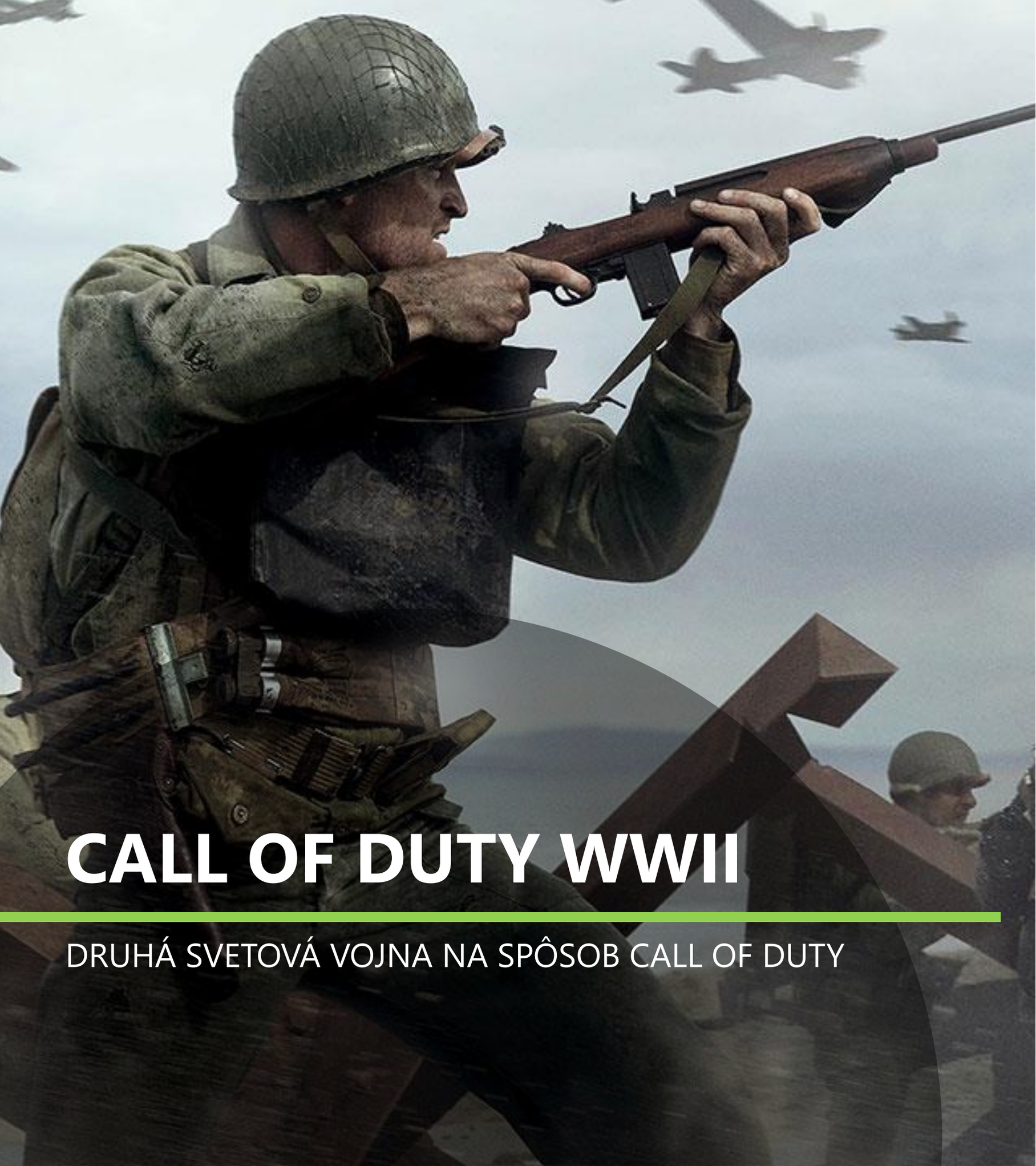
A kým v niektorých oblastiach badať zmeny, v iných je to stále ten Assassin's Creed, ktorý poznáte už roky. Napríklad lozenie sa príliš nezmenilo. Nová a menej tradičná architektúra ho ale stále robí relatívne sviežim. Nechýbajú veže, odkiaľ môžete synchronizovať dáta o okolitom svete (našli sme jednu) a ani obligátny skok do sena, ktoré je tu však často nahradené listami paliem a podobných stromov.

Nemohli sme si kvôli časovým obmedzeniam vyskúšať hromadu z aktivít, ktoré sa zobrazovali na mape (aj keď mnohé v rámci dema ani neboli funkčné), no taktiež ani poriadne vylepšenia. Nejaké body sme do nových schopností investovať mohli, ale nebol už čas poriadne zistiť, ako menia herný zážitok.

Ubisoft však stále boduje produkčnými kvalitami. Je jasné, že hra mala nejaké menšie technické chyby a osobne by som tipoval, že sa niektoré z nich dostanú aj do finálnej hry. Vyzerá však veľmi dobre a živo. Grafika hry patrila k tomu najkrajšiemu, čo nám Gamescom ukázal ako po technickej stránke, tak aj po artovej, kde si vás Egypt naozaj získa. O hudbu k Assassin's Creed Origins sa postará skladateľka, ktorá komponovala pre Black Flag a Unity. Z tej sme síce tiež veľa nepočuli, no počuli sme dosť z dabingu, ktorý zaujme dvojjazyčnosťou. Bayek a ďalšie dôležité postavy hovorili po anglicky, no postavy v mestách už nie, čo budilo naozaj exotický dojem.

Obrovský potenciál tu ale stále je a ešte viac ho vyzdvihujú prepracované súboje a aj upravená AI. Ako to však celé funguje, to sa dozvieme 27. októbra, kedy hra vyjde na PC, Xbox One, PS4 a vylepšených verziách týchto konzol.





CALL OF DUTY WWII

DRUHÁ SVETOVÁ VOJNA NA SPÔSOB CALL OF DUTY

Minulý rok bol z pohľadu tradičných strieľačiek z pohľadu prvej osoby viac ako zaujímavý. Zatiaľčo sa tradičný "hráč" v tomto žánri stále orientoval na ešte starý trend čo možno najbláznivejšieho spracovania strieľačky v budúcnosti, jeho najväčší konkurent tento vlak zastavil a prestúpil na inú koľaj. Battlefield sa vrátil vo veľmi atmosferickom spracovaní prvej svetovej vojny, ktorá zabodovala u recenzentov a aj bežných hráčov. Každopádne, oveľa dôležitejšie je to, čo rozhodnutie EA a DICE o prechode do prvej svetovej vojny spôsobilo. Activision vedel, že práve návrat do štyridsiatich rokov minulého storočia je to, čo hráči už dlho chcú, a tak pri ďalšom pokračovaní nemohol hrať opäť starú hru s tým, že tieto požiadavky hráčov sa k nim nejakým spôsobom nedostali.

Netrvalo teda dlho a oficiálne informácie o návrate značky tam, kde začala, vyšli na povrch. Nové Call of Duty sa tak odohráva počas druhej svetovej vojny. Tá je v plnom prúde a odpovedať by mal tomu aj obsah hry, ktorý by mal byť dostatočne bohatý na to, aby nielen hráčov nenudil, no taktiež aby splnil ich očakávania. Zatiaľ sú však tieto tvrdenia prehnané, keďže o hre toho nevieme až tak veľa, aby sme to mohli súdiť. Najmä kampaň zostáva nateraz pomerne veľkou neznámou, a tak nám zostáva pracovať len s tým, čo teraz máme k dispozícii.

A to je vo veľkom len multiplayer. Call of Duty: WWII sme si mohli zahrať aj na Gamescome s ďalšími prítomnými novinármi, ale aj vernými fanúšikmi série. Ak ale tomuto pokračovaniu maximálne veríte a hru ste si už predobjednali, už minulý víkend ste si mohli zahrať uzatvorenú betu, ktorá bola zatiaľ exkluzívna len pre hráčov na PlayStation 4. Ide o totožnú verziu hry, ktorú sme mali k dispozícii aj na Gamescome, a teda žiadna kampaň sa ani v tomto prípade nekonala. Ak by sme ale v rýchlosti mali zatiaľ ohodnotiť multiplayer - vyzerá to tak, že sa máme na čo tešiť. Ono, pre niektorých sa takýto prístup ku Call of Duty môže zdať už otravný. Predsa len môžu argumentovať, že ide o v podstate to isté, len navlečené do iného kabáta - zo štyridsiatych rokov minulého storočia. Hry sú však najmä o tom, aby bavili, a práve toto posledné Call of Duty spĺňa.

Privátna beta ponúka tri mapy, štyri herné režimy a päť typov - divízii - vojakov. Po spustení bety na vás ako prvé vyskočí menu s výberom divízie, za ktorú chcete hrať. Každá divízia je typická svojou špecializáciou, ale aj veliteľom, ktorý vám všetky vaše povinnosti vysvetlí na krátkom videu. Tieto divízie zároveň poskytujú rôzne možnosti hry, a to pochopiteľne vďaka rôznej výbave, ktorú výberom získate.

Prvá divízia - Infantry - je výborná pre začínajúcich "vojakov", pretože ponúka najširší výber zbraní. Vďaka tomu sa aj počas hry viete prispôsobovať aktuálnej situácii, a teda ak aktuálne potrebujete brániť bod z diaľky, viete zastúpiť snajpera a podobne. Divízie Airbone a Armoured sú už určené pre mierne skúsenejších hráčov, pretože sa od vás očakáva rýchlejšia akcia a do rúk dostanete aj ťažšie zbrane. Skúsení veteráni môžu zase siahnuť po divízii Mountain a Expeditionary. Mountain, ako už názov napovedá, je divízia určená pre tých, ktorí vedia využiť prostredie vo svoj prospech, nepozorovane sa v ňom ukryť a z diaľky zasiahnuť svojho nepriateľa. Alebo teda jednoducho pre tých, ktorí vedia byť dobrým snajperom. Expeditionary je najvyššia divízia, ak za ňu chcete hrať, mali by ste bez problémov zvládnuť zneškodniť aj niekoľkých nepriateľov naraz.

Dosť bolo teórie. Ako sa nové Call of Duty hrá? Tak ako všetky - dobre, no práve atmosféra druhej svetovej vojny hre pridáva poriadny šmrnc, ktorý tu už dlho chýbal. Síce sú v hre dostupné len tri mapy, no každá z nich vyzerá veľmi dobre, rýchlo sa v každej z nich naučíte orientovať, získate určité zručnosti a pri troche snahy viete prekvapiť nepriateľov presne v tom najlepšom momente. Budovanie atmosféry prebiehajúcej vojny sa autorom zo Sledgehammer Games darí naozaj skvele. Každá z máp reprezentuje celkom iné územie, no pôsobí rovnako dobre. Špinavé, krvavé zákopy sa tiahnu v dlhých uličkách, ktoré vytvárajú hotové bludiská. Neviete, z ktorej strany môže prísť vaša posledná guľka, a tak si dobre premyslíte, kam sa najbližšie dve sekundy budete pozerať. Hra je skutočne extrémne rýchla, čím naberá masívne tempo a ani na chvíľu vás nenechá vydýchnuť. Betónové kryty môžu slúžiť ako dobré pasce pre šprintujúcich vojakov, no zároveň je ich obliehanie pre vás nutnosťou.

Skvelú atmosféru veľmi dobre vytvára nielen to, čo sa deje na zemi, ale aj akcia vo vzduchu. Za veľmi dobré kolo si viete odomknúť niektorý zo špeciálnych útokov presne tak, ako to z Call of Duty poznáme. V takýchto prípadoch sa z každej strany začne ozývať poplach hlásiaci prichádzajúci bombardér a vy sa musíte behom niekoľkých sekúnd doslova hodiť pod najbližší most či úkryt. Kedykoľvek sa pozriete na oblohu vidíte, že aj tam to poriadne žije, a ak máte možnosť hru hrať na poriadnej audio zostave, o zážitok máte postarané - aj keď so zvukmi zbraní sa mohli autori pohrať o niečo viac. Krátko trvajúce respawny vás neustále tlačia do akcie a zároveň vám dávajú priestor na drobné zmeny taktiky alebo aj zmenu zbraní - divízie. Vaše schopnosti vojaka z druhej svetovej si viete otestovať v štyroch rôznych režimoch. Tri z nich sú pritom veľmi dobre známe a skutočne veľmi dobre fungujú aj v štýle druhej svetovej vojny - Team Deathmatch, Domination, Hardpoint, no štvrtý je úplne nový.

Ide o takzvaný War Mode, v ktorom budete musieť plniť rôzne operácie. Teraz je dostupná len jedna, no dobre ukazuje to, čo môžeme od tohto režimu čakať.

Či ste na strane útoku, alebo obrany, operácia Breakout pozostáva zo štyroch sekcií. Prvá je obsadenie budovy, druhá postavenie mosta, tretia zneškodnenie skladu zbraní a štvrtá dopravenie tanku na miesto určenia v štýle Payloadu v Overwatch. Takáto zmena viacerých úloh behom niekoľkých minút je veľmi dobrá, pretože sa stále musíte orientovať na niečo nové a tým meniť štýl hry. Zatiaľ to teda vyzerá tak, že War Mode má skvelý potenciál, no rozhodne nejde o režim, ktorý by som hral najradšej. Síce sa počas celej operácie úlohy vymieňajú, no zároveň ste obmedzovaní len danou úlohou, čo znamená aj obmedzenie pohybu po území. Tento režim ma vyslovene bavil možno 2-3x a potom som radšej siahol po niečom inom. Pravdepodobne je to však spôsobené tým, že je v hre zatiaľ dostupná len táto jedna operácia - v plnej hre, kde ich bude viac, a teda sa aj budú dať striedať, snáď k podobným situáciám nepríde, teda aspoň nie kvôli nude. Čo je však na tejto mape výnimočné je prostredie - misia sa odohráva na území Francúzska, ktoré zobrazuje množstvo rozpadnutých, no veľmi dobre vyzerajúcich budov stvárňujúcich atmosféru vojny a nechýba ani kostol.

Áno, Call of Duty je stále Call of Duty. Nezmenilo sa vo svojom jadre v podstate vôbec, musíte sa pripraviť na niekoľko veľkých nepresností, čo sa týka histórie a zbraní, no a samozrejme sa tiež budete musieť zmieriť s prítomnosťou žien na bojisku. Ak toto dokážete zvládnuť, CoD zatiaľ ponúka to, čo vlastne hráči už dlhú dobu chceli. A nemyslíme tým nový engine, prepracovanejší gameplay a podobne. Zatiaľ sa ale zdá, že návrat k základom hre prospieva a atmosféru adrenalínových bojov o život hra stvárňuje dobre. Z malej ochutnávky je ale ťažké robiť veľké závery. Najmä ak netušíme, čo môžeme čakať od kampane pre jedného hráča. Ak sa ale táto časť hry autorom podarí a využijú potenciál nového herného režimu, je možné, že sa dočkáme najlepšieho Call of Duty za posledné roky.

SHADOW OF WAR

BOJ O STREDOZEM POKRAČUJE

Bitka o Stredozem bude túto jeseň pokračovať v ďalšej hre, ktorá nám dá možnosť nazrieť na časť histórie tohto sveta, ktorá prebiehala dávno pred Hobitom alebo Pánom prsteňov. Monolith Productions plánujú na úspechu hry Shadow of Mordor vybudovať pokračovanie nazvané Middle-earth: Shadow of War, ktoré sa opäť inšpiruje ikonickým svetom od J. R. R. Tolkiena, jeho filmovými adaptáciami od Petra Jacksona a z herného hľadiska aj úspešnými sériami, ako Assassin's Creed alebo Batman: Arkham.

O hre už toho pravdepodobne viete veľa, oznámená bola oficiálne ešte v zime a odvtedy nás Warner Bros zásobovali bohatou nádielkou informácií. Viete tak, že sa autori naozaj snažia spraviť väčšiu a ambicióznejšiu hru. Sami o tom hovoria, že to má by Terminátor 2 k ich predchádzajúcej prvej časti.

My sme si hru na Gamescome mohli na vlastnej koži vyskúšať, pričom sa nám dostala naozaj slušná porcia z nej, ktorá nebola obmedzovaná žiadnym časovým limitom a na naše otázky zároveň odpovedal jeden z vývojárov. Skúšanie rôznych aspektov hry môžete sami vidieť aj na našej hernej ukážke nižšie.

Príbeh nadväzuje tam, kde skončil predchodca. Vaše víťazstvo veľa neznamená, Mordor sa skôr či neskôr aj tak stane vyprahnutou pustinou bez života, no ešte stále vo vás tlie aspoň iskierka nádeje, že to tak nebude. Ste tak opäť svedkami, ako sa dvaja hrdinovia spojení v jednej postave vydávajú na novú úlohu, ako zabráni vzostupu Pána temnoty. Celebrimbor v minulosti vytvoril mocné prstene, ktoré začínajú v Stredozemi páchať dosť veľkú pohromu. Talion je zase bývalý kapitán Gondoru, s ktorým sa osud veľmi nemaznal. Osud ich spojil v jedno. Sú to dva rôzne charaktery a dve rôzne mysle v jednom tele a s vlastnými schopnosťami.

Celebrimbor prišiel s plánom ukovať nový Prsteň moci, aby zabránil nástupu temnoty a Talion ho v jeho pláne podporuje. Na scéne sa objaví aj niekoľko ďalších viac či menej známych postáv, pričom videá nám už ukázali napríklad Opuchu. Navyše v podobe, akú sme doteraz nepoznali. Je možno trochu škoda, že nám herná ukážka na Gamescome neodhalila viac z príbehu hry, namiesto toho sa zaoberala akciou a aj niekoľkými novými možnosťami. Jasne ale ukázala, že autori pokračujú v nastolenom trende. Na druhej strane ale z hry viac cítiť knižno-filmový mix.

Keď si to rozoberiete na drobné, stále tu cítiť inšpiráciu Assassinom a Batmanom. Obrovský herný svet, množstvo misií, hromada šplhania a známe možnosti plnenia misií sú prvky, ktoré sú nám dobre známe. No zdá sa, že hra s nimi vie veľmi dobre operovať. Ukážka ponúkala viacero možných misií. Z tých väčších sme si vybrali vlastne len jednu – vylákať jedného z ohyzdov-veliteľov von z pevnosti. Potom stačilo otráviť jeho grog, na čo môžete ísť priamočiaro cez mŕtvoly a hlavnou bránou alebo aj menej nápadne po strechách a s lukom (túto schopnosť si treba odomknú). Potom je pred vami už „len" bitka.

Shadow of War chce priniesť väčšie boje s obrovským počtom jednotiek na každej strane. Nepriateľská pevnosť v ukážke bola posiata rôznymi typmi ohyzdov, pričom niektorí dokázali narobiť veľké problémy, iní dobre poslúžili na regeneráciu života, keďže ich zdoláte jednoducho. Aj zo súbojov stále cítiť vplyv Batmana, no ukážky boli už viac zamerané na schopnosti, ktoré priniesol Celebrimbor. Či to boli rôzne kombá, ovládnutie súperov, alebo špeciálne šípy. Práve schopnosti ma osobne zaujali najviac. Vo videu môžete vidieť ukážku relatívne rozsiahleho stromu, ktorý ale pomerne šikovne obmedzuje to, koľko ich budete mať súčasne aktivovaných.

Vaše zručnosti v boji sú ovplyvnené aj výbavou, ktorú si postupne môžete levelovať, napríklad splnením určitej výzvy, čo vám dá v boji ďalšie bonusy. Meč tak napríklad môže získať bonus v poškodení, ktoré spôsobuje nepriateľom. V boji sa hodí aj schopnosť povolať svojich pomocníkov, navyše v rôznych veľkostiach. Niektorí tak za vás budú bojovať, iných zase sami môžete osedlať a rozpútate na bojisku trošku inú pohromu, pričom aj tu máte k dispozícii niekoľko schopností a možností, ako situácie riešiť.

Ak však Shadow of War niečím výraznejšie oslovila, je to ešte zaujímavejší Nemesis systém. Tento mechanizmus z jednotky sa vracia a opäť do hry prinesie nevídané budovanie vzťahu medzi vami a vašimi nepriateľmi.

Oni vás budú zabíjať a vy ich za to budete nenávidieť. Každý z nepriateľov je unikátny, má svoje silné aj slabé stránky, čo by ste v súbojoch mali vedieť využívať vo svoj prospech. Ak je niekto odolný voči šípom, tak si ich na ňom nebudete zbytočne míňať. Naopak ak sa bojí beštií, je to pre vás výhoda. Nepriatelia sa navyše vedia adaptovať a po chvíľke si tak môžu zvyknúť na vašu taktiku, ak ju stále opakujete. A v momente, keď sa vám na obrazovke zjaví hláška o adaptovaní, máte o problém navyše.

Opäť nepriatelia fungujú aj na základe vnútornej hierarchie, ktorá je však neustále v pohybe. Niekoho zabijete a nahradí ho iný. Niekto zabije vás a v rebríčku sa dostane vyššie, čo mu prinesie napríklad väčšiu silu a pri ďalšom strete vám môže narobiť ešte väčšie problémy. Hierarchiu však viete využívať aj vo svoj prospech. Viete si ju totiž pohodlne zobraziť a vidíte, ktorých nepriateľov ste predtým v súbojoch ovládali. Potom záleží už len na vás, či to nejako viete využiť. Ak napríklad ovládnete strážcu jedného z veliteľov, ten sa ho môže pokúsiť zabiť, čo je pre vás veľká pomoc. Len pozor, aby ste sa v potýčke medzi nimi nezahnali aj po ohyzdovi, ktorého ovládate. Zrada sa totiž môže otočiť.

Nemesis systém by mal byť vo finálnej hre ešte výraznejším prvkom hry, pričom chce ponúknuť aj niektoré úplne nové vlastnosti a hlavne rozšírené možnosti. Bude však hlbšie zakorenený do herných mechanizmov, pridá nasledovníkov a bude na základe vášho hrania ovplyvňovať ich správanie. Bohužiaľ, prinesie aj mikrotransakcie, o ktorých zatiaľ vieme len toľko, že umožnia upravovať práve nasledovníkov pomocou elementov, ktoré v hre môžete získať hraním, no aj priamou kúpou za reálne peniaze. Naopak príjemnou možnosťou bude import niektorých dát z jednotky, napríklad si tak do Shadow of War prenesiete vášho najväčšieho Nemesis.

Hru sme mali možnosť vyskúšať na Nvidia evente, kde ju prezentovali v dvoch vizuálnych verziách. HDR verzia bežala na obrovskej TV obrazovke a farby tiekli z obrazu, pričom sa na hru pozeralo výborne. SDR verziu sme mohli nahrávať a vidíte ju vo videu, takže sami môžete posúdiť grafické kvality titulu. PC verzia podporuje SLI (na zostave s takto zapojenými grafikami sme hrali) a aj Ansel. A to isté pravdepodobne platí aj pre zvuk. Ten vo videu prezentuje hlave dabing jednotlivých ohyzdov aveľmi dobre pomáha dotvára ich osobnosť, čo zase slúži v prospech Nemesis systému.

Vydanie Middle-earth: Shadow of War je naplánované na 10. októbra tohto roka. Pravdepodobne pôjde o jeden z najsilnejších jesenných titulov. Kombinuje obľúbené herné prvky so známym univerzom, ktorého neprebádané oblasti môžete spoznať na vlastnej koži. Bohužiaľ sme sa ale nemohli presvedčiť o tom, či sa autori poučili aj z nedostatkov prvej časti.

Snáď sa ale dočkáme väčšej variability, zaujímavejších vedľajších misií a rozhodne lepšie spracovaného zakončenia, na ktorom predchádzajúca časť dosť nepekne padla na hubu.

FORZA MOTORSPORT 7

700 VOZIDIEL, ZMENY POČASIA A 4K GRAFIKA

Takto nabitá pretekárska jeseň tu nebola už roky. Po prestávke sa vráti arkádový Need for Speed, dočkáme sa novej inkarnácie Gran Turismo, s dvojkou sa pokúsi preraziť Project CARS, Ubisoft rozšíri nové The Crew o lietadlá a lode a svoje slovo má v tomto pretekárskom zápolení aj Microsoft, ktorého Turn 10 Studios na jeseň pripravuje vydanie Forza Motorsport 7. Autori predstavili hru tento rok a po prvý raz v histórii hernej brandže sa stalo, že sa herná akcia stala miestom predstavenia nového auta od svetoznámej značky. Celú hru tak sprevádza 2018 Porsche 911 GT2 RS, čo je veľká vec. Nie je to len krásne auto, ale aj symbol spolupráce medzi automobilkou a Microsoftom.

Auto hru sprevádzalo aj na Gamescome, kde ho Porsche vystavilo na obdiv návštevníkom, no taktiež bolo súčasťou dema, ktoré sme si mohli zahrať. Okrem neho boli v ukážke k dispozícii aj Nismo GT-R a Radical RXC Turbo. Každé z trojice áut nepredvádzalo len svoje možnosti a spracovanie v hre, ale aj jeho rôzne tváre. Na každé z nich boli totiž ušité úplne iné preteky. Mohli sme si tak vyskúšať, ako sa tu na virtuálnych cestách správajú rôzne autá, no zároveň boli k dispozícii aj rozdielne podmienky, ktoré vizuálne zaujali a po stránke hrateľnosti boli výzvou.

V toľko spomínanom Porsche sme mali možnosť zajazdiť si na trati v Dubaji, ktorá v sebe kombinuje mestský okruh s prvkami úzkych horských ciest a púštnych tiahlych zákrut. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že takáto trať v hre slúži len na to, aby sa hráči kochali výhľadom. Nie je to však celkom tak. Je technicky dosť náročná, aj keď si netrúfam povedať, či sa časom zaradí medzi trate obľúbené fanúšikmi. Čeliť na nej musíte ale aj vrtochom púštneho počasia, kedy vietor pofukuje piesok naprieč traťou, čo komplikuje viditeľnosť a ovplyvňuje jazdu. Nehovoriac o piesočných jazykoch, ktoré zasahujú do trate.

S Nissanom na Nurburgring to zas bolo o niečom úplne inom. Začali sme pod mrakom, no ťažké tmavé oblaky dávali jasne najavo, že tieto preteky veľmi rýchlo zmenia ráz. Tradičný nemecký okruh už po dvoch minútach začal kropiť dážď, ktorý len naberal na intenzite a čím hustejšie pršalo, tým horšie sa aj jazdilo. Vyskúšať sme si tak mohli naozaj pekne spracované jazdenie na vode, pričom sa výrazne zhoršila aj viditeľnosť a miesta na trati, kde sa voda držala v kalužiach, boli naozaj nebezpečné. V deme to síce vidno nebolo, no vieme, že to bude fungovať aj naopak a trať môže pomaly schnúť, pričom to nemusí byť rovnomerné. Pretekanie počas búrky po stránke atmosféry ešte vylepšujú blesky.

Na Sonome pre nás bola pripravená časovka, ktorú sme mali možnosť vyskúšať v trochu inom type auta. Radical sa zvláda naozaj ťažko. Počasie bolo príjemné, podmienky ideálne, aj napriek tomu bolo jazdenie náročné. Demo tak veľmi pekne ilustrovalo rôzne podmienky a aj autá, ktorých bude v hre celkovo 700. Hra vie byť verná skutočnosti, no taktiež vie pomôcť mnohými asistentmi, ktorí boli v deme aktívni, no mnohí sme ich hneď vypínali, aby sme si vyskúšali ten skutočný zážitok z novej Forzy. Všetky tieto funkcie a možnosti si teraz môžete kedykoľvek ľubovoľne zapnúť aj vypnúť, pokojne aj uprostred pretekov.

Okrem dema sme sa dostali aj na prezentáciu za zatvorenými dverami, kde sme sa dozvedeli oveľa viac priamo od autorov. Sami hovoria, že podľa nich je toto zatiaľ najlepšia hra, akú doteraz vytvorili. Nielen veľkosťou a možnosťami, ale aj peknými detailmi a technickým pokrokom. Radicalu sa vo vysokých rýchlostiach začalo triasť zadné krídlo, okolo tratí môžu lietať vrtuľníky a všimnúť si môžete mnoho ďalších drobností. Samotná hra predstavuje evolúciu ForzaTech enginu, ktorý umožnil priniesť viac detailov, lepší zážitok z jazdy, lepšie spracovanie materiálov áut a taktiež krajšiu grafiku, kde zaujmú aj prechody počasia a hernej doby, ktoré vyzerajú obzvlášť dobre. Čo sa týka áut, všetky sú spracované vo ForzaVista kvalite a detailne si ich môžete prezerať aj na trati.

Poteší aj veľmi dobre spracovanie zvukov a tiež diegetická hudba je veľmi pekný detail.

Forza 7 vzniká s tým, že autori už myslia aj na možnosti Xbox One X. Hra tak pobeží v 4K rozlíšení pri 60 fps a nechýba jej HDR podpora. A asi vás neprekvapí, že sa týchto vecí dočkajú aj hráči na PC, ktorí majú dostatočne výkonné stroje. Každý sa však dočká dynamickej oblohy, vyššieho rozlíšenia tieňov, meniacich sa podmienok zodpovedajúcich skutočnosti a ďalších noviniek. Poškodenie veľké zmeny neprináša, stále je slušné, no relatívne jednoduché a stále bude na výber poškodenie s dopadom na jazdné vlastnosti alebo len kozmetické.

Veľkým cieľom Turn 10 Studios s novou Forzou je zjednotenie komunity, nech už majú jednotliví hráči akékoľvek preferencie. Chcú ich tak spojiť naprieč platformami Xbox a Windows 10, naprieč hernými režimami v hre samotnej, či už hrajú online alebo offline, ale tiež aj naprieč periférami. Chcú podporovať čo najširší zoznam možných periférií, lebo vedia, že sú hráči, ktorí hrajú napríklad s tanečnými podložkami. K PC si tak pokojne môžete pripojiť napríklad DualShock a hrať s ním. A pre tých pár percent hráčov tvorcovia pridali aj druhý režim kamery pri pohľade z kokpitu, ktorý odstránil volant, ak by ste chceli vidieť len ten svoj skutočný a nie aj ten herný.

S novou hrou nastal aj nový prístup ku kariére. Forza Drivers Cup je hlavným cieľom singleplayerovej kampane a skladá sa zo 6 dlhých pohárov, ktoré sa ďalej delia na množstvo rôznych tried, medzi ktorými máte progres vo vlastných rukách a sami si vyberiete, čo chcete jazdiť. Nie je tu postup od pomalých tried po hyperautá. Autori chcú, aby ste si z tých 700 áut užili čo najviac z nich, a zároveň pridali a špeciálne Showcase eventy, ktoré sprevádzajú hlasy známych automobilových celebrít. Napríklad spoznáte bývalých moderátorov Top Gearu, alebo Kena Blocka, s ktorým si to rozdáte 1 na 1. Tu môžete dostať unikátne autá, ktoré dostanete len po prejdení eventu. Čo sa týka bežných pretekov, často si odmeny môžete vybrať sami z ponúknutých, aby zodpovedali vášmu štýlu hrania, či to bude výbava, auto alebo modifikácie.

V novej Forze sú do popredia vytiahnuté dve veci. Tou prvou sú autá. Tie vlastne predstavujú váš nový level. Car Collection je zbierka vo vašej garáži, kde máte ku každému autu zo všetkých tried informácie, a zároveň sa na základe toho posúvate aj na vyššie úrovne, kde dostanete prístup k lepším autám. Tie hra vždy upraví vzhľadom na divíziu, do ktorej s nimi vojdete. Úroveň si však zvyšujete stále a je tu mnoho ciest, ako môžete získať nové autá, či už je to kariéra, multiplayer, Forzathon alebo mnohé ďalšie. V multiplayeri nájdete ligy, rivalov a rozšírené možnosti turnajov, pričom potešia drobnosti, ako je prezeranie áut súperov, kým čakáte v lobby. Hra pritom bude párovať hráčov s podobnou úrovňou schopností.

Druhou vecou je jazdec, ktorý vás v hre reprezentuje. Toho môžete vo veľkom personalizovať, dať mu outfity inšpirované históriou, motorizmom aj popkultúrou, ktoré si užijete napríklad pri odovzdávaní cien na pódiu a tieto majú tiež Drivatari. To všetko rozširuje už známe možnosti úprav z minulosti, ako tuningovanie a vyrábanie farebných skinov, ktoré potom môžete predávať v aukciách. A okrem tohto všetkého a odmien si môžete personalizovať aj samotné pretekanie pomocou módov, od ktorého sa odrážajú aj odmeny. Na preteky si nastavíte aktívny mód, napríklad na extra dlhú jazdu, za čo dostanete viac skúsenostných bodov, kreditov a podobne. Sami si tak nastavíte výzvy, ktoré chcete plniť.

Forza Motorsport 7 vychádza 3. októbra na Xbox One a PC s Windows 10. Hra dostane update pre Xbox One X v novembri. Na Gamescome už autori hovorili aj o tom, že majú naplánovanú DLC podporu pre hru na ďalších 6 mesiacov po vydaní, pričom sa dočkáme platených DLC s vozidlami a traťami aj obsahu zadarmo, ako je zvykom. Aj bez toho ale o mesiac dostaneme obrovský náklad výbornej pretekárskej zábavy, ktorá sa v tohtoročnej nabitej konkurencii nestratí.

AKÁ MOHLA BYŤ EPIZÓDA 3?

ČAKALI BY NÁS CESTY PRIESTOROM A ČASOM

VALVE

Autori príbehu nevydanej epizódy 3, ktorý minulý rok odišiel z Valve zverejnil súhrn príbehu na svojom webe. Mena pomenil aby nevznikli problémy s copyrightom. Stránka mu hneď spadla, alebo ju vypol, ale máme tu aj upravenú verziu s reálymi menami.

Tu je aj preklad:

Dúfam, že sa máte dobre. Už počujem vaše sťažnosti: "Gordon Freeman, už sme sa veky nepočuli!" No, ak máte záujem počuť ospravedlnenia, mám ich veľa, najväčšie z nich je, že som bol v iných dimenziách odkiaľ som sa k vám nemohol dostať obvyklými prostriedkami. Tak tomu bolo až do času pred osemnástimi mesiacmi, keď som zažil kritickú zmenu v mojom stave a bol som opätovne umiestnený na tomto brehu. Od tej chvíle som si príležitostne myslel na to, ako najlepšie opísať roky môjho mlčania. Najprv sa ospravedlňujem za čakanie, a pokúsim sa čo najrýchlejšie vysvetliť (aj keď stručne, rýchlo) udalosti, ktoré nasledujú po tých, ktoré som opísal v mojej predchádzajúcej hre (epizóde 2).

Najskôr, ako si možno spomínate, na záver mojej predchádzajúcej misie nami otriasla smrť Eli Vanceho. Tím Odboja bol traumatizovaný, nemohol si byť istý, aká veľká časť nášho plánu mohla byť ohrozená a či bolo rozumné pokračovať tak, ako sme si to naplánovali. Ale napriek tomu, keď bol Eli pochovaný, našli sme silu a odvahu preskupiť sa. Bolo to vďaka presvedčeniu jeho statočnej dcéry, Alyx Vanceovej, že by sme mali pokračovať, tak ako si jej otec prial.

Mali sme Antarktické súradnice vysielané Eliho dlhoročnou asistentkou Dr. Judith Mossmanovou, o ktorých sme sa domnievali, že označuje miesto stratenej lode Borealis. Eli hovoril, že Borealis by mala byť skôr zničená, než aby sa dostal do rúk Combine. Iní z nášho tímu nesúhlasili a verili, že Borealis môže zaistiť úspech revolúcie. Či tak alebo onak, tieto argumenty boli dôvod, aby sme plavidlo našli. Preto ihneď po pohrebe doktora Vancea, sme Alyx a ja nastúpili na hydroplán a vyrazili do Antarktídy. Väčší podporný tím vojakov odboja, nás nasledoval.

Stále nie je jasné, čo presne zničilo naše malé lietadlo. Nasledujúce hodiny strávené prechodom cez chladné pláne si už dobre nepamätám. Ďalšia vec na, ktorú som jasne spomínam, je náš konečný príchod na súradnicie, ktoré doktorka Mossmanová poskytla a kde očakávame, že nájdeme Borealis. Namiesto lode sme tam však našli opevnený komplex, ukazujúci všetky znaky zlovestnej technológie Combine. Obklopili ním veľkú ľadovú plochu. Po samotnom Borealise nebola žiadna známka ... aspoň nie zo začiatku. Ale keď sme sa tajne infiltrovali do inštalácie Combine, všimli sme si podivný aurorálny efekt - alebo rozsiahly hologram, ktorý sa objavoval a strácal. Tento bizarný fenomén sa pôvodne zdal byť efektom spôsobený obrovským systémom Combine šošoviek. Alyx a ja sme si čoskoro uvedomili, že to, čo sme vlastne videli, bola luxusná výletná loď Borealis, ktorá sa postupne materializovala a dematerializovala uprostred zariadení Combine. Cudzinci postavili svoje zariadenie, aby zachytili loď v momente keď sa zhmotní. To, čo doktorka Mossmanová poskytla, neboli súradnice pre miesto, kde sa nachádzala loď, ale miesto kde sa predpokladalo, že sa objaví. Loď oscilovala medzi realitami, jej impulzy boli postupne stabilnejšie, ale neexistovala záruka, či a na ako dlho sa vôbec usadí na tomto mieste. Rozhodli sme sa, že sa musíme dostať do pozície, aby sme sa dostali na palubu v momente, keď sa stala úplne hmotnou.

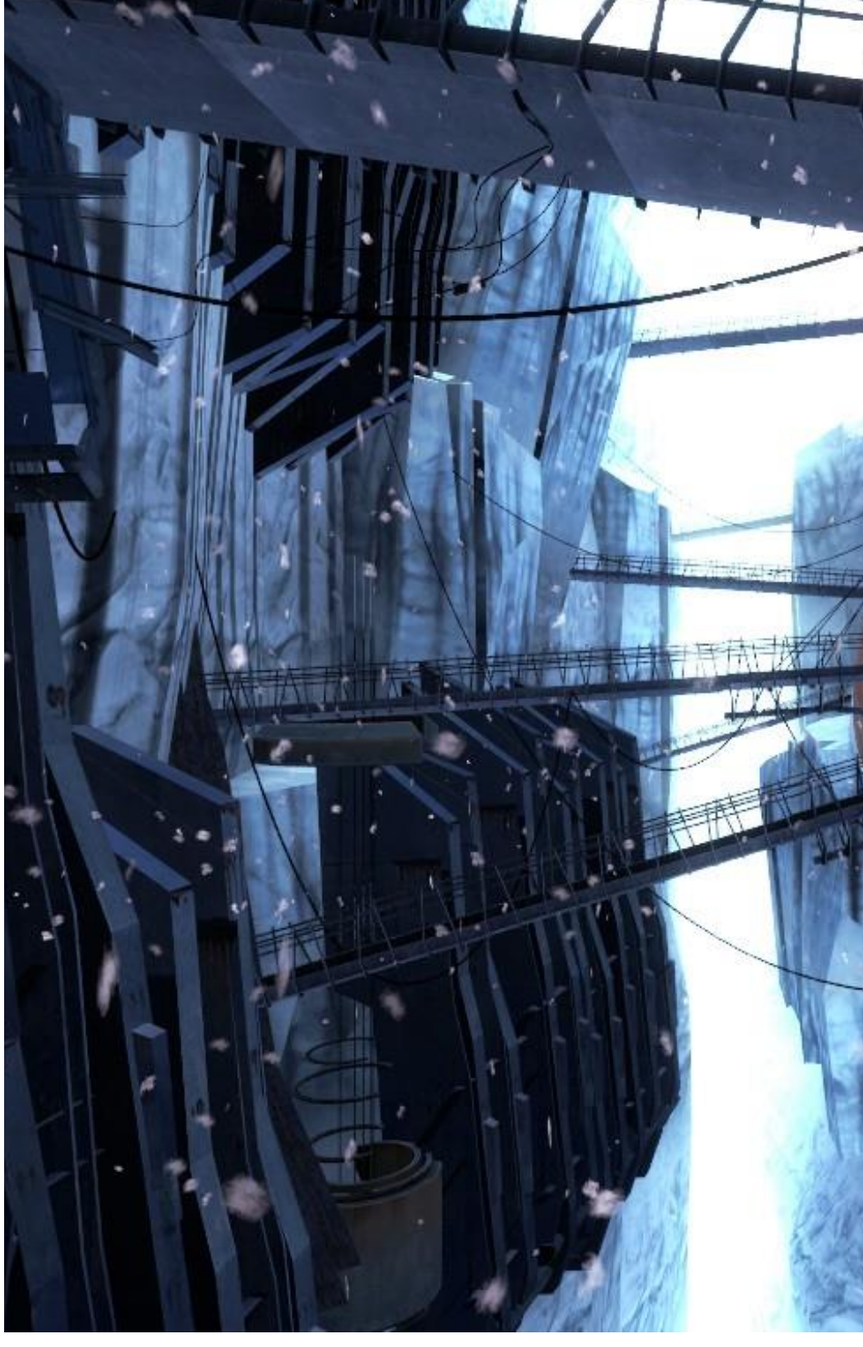
V tomto momente sme boli krátko zadržaní - nie Combine vojakmi, ako sme si najskôr mysleli ale vojakmi nášho bývalého nepriateľa Wallace Breeda. Doktor Breen nebol mŕtvy, ako sme si mysleli. Totiž v určitom momente Combine uložili staršiu verziu jeho vedomia a po jeho fyzickom zániku vytlačili zálohu osobnosti do biologického útvaru pripomínajúceho obrovského červíka. Breen-červík, napriek tomu, že zaujal pozíciu relatívnej moci v hierarchii Combine, sa zdal nervózny a predovšetkým sa ma bál. Wallace nevedel, ako jeho predchádzajúca inkarnácia, pôvodný doktor Breen, zomrela. Vedel len, že som za to zodpovedný. Preto s nami červík jednal s veľkou opatrnosťou. Napriek tomu sa čoskoro priznal (nikdy nedokázal dlho mlčať), že bol sám väzňom v spoločnosti Combine a nemal žiadne potešenie zo súčasnej grotesknej existencie. Prosil nás, aby sme ukončili jeho život.

Alyx verila, že rýchla smrť bola viac ako si Wallace Breen zaslúžil, ale z mojej strany som cítil súcit. Keď sa Alyx nepozerala urobil som niečo, čo by urýchlilo zánik červa.

Neďaleko od miesta, kde nás dr. Breen zadržal, sme našli Judith Mossmanovú zadržanú v cele vypočúvania Combine. Medzi Judit a Alyx bola situácia napätá. Alyx totiž vinila Judith za smrť svojho otca ... Judith bola zničená, keď počula že zomrel, nevedela o tom. Judith sa pokúsila presvedčiť Alyx, že bola dvojitým agentom a slúžila Odboju po celý čas, robiac len to, čo o ňu Eli žiadal, hoci to vedela, že to znamenalo, že riskuje, to ako ju vidia kolegovia - všetci z nás - ako zradcu. Bol som presvedčený, Alyx menej. Z pragmatického hľadiska sme však záviseli od Dr. Mossmanovej, pretože spolu so súradnicami Borealis mala rezonančné kľúče, ktoré by boli potrebné na to, aby sa táto loď úplne dostala do našej roviny existencie.

Následne sme zaútočili na výskumné miesto Combine a Dr. Mossmanová naladila presné frekvencie pre Borealis, aby sa aspoň na krátko zhmotnila. V krátkom čase, ktorý sme mali k dispozícii, sme sa dostali na palubu lode a to aj s neznámym počtom zástupcov spoločnosti Combine za sebou. Loď sa spojila len krátko, následne sa jej kmity obnovili. Bolo to však príliš neskoro pre našu vojenskú podporu, ktorá vstúpila do boja práve, keď sme znovu prešli medzi univerzami.

Čo sa stalo potom je ešte ťažšie vysvetliť. Alyx Vanceová, Dr. Mossmanová a ja sme hľadali ovládanie lode - jej zdroj energie, kontrolnú miestnosť a navigačné stredisko. História lode sa ukázala ako nelineárna. Roky predtým, počas invázie Combine, rôzni členovia vedeckého tímu, ktorí pracovali v doku, umiestnenom v stredisku Aperture Science Enrichment Center na jazere Huron, vytvárali to, čo nazvali Bootstrap Device. Ak by to fungovalo tak, ako to bolo zamýšľané, vyžarovalo by to dostatočne veľké pole, ktoré by obklopovalo loď. Toto pole by potom samo prešlo okamžite do ľubovoľného zvoleného cieľa bez toho, aby muselo prejsť priestorom. Neboli potrebné vstupné alebo výstupné portály ani žiadne iné zariadenia. Bola úplne samostatná. Bohužiaľ, zariadenie nebolo nikdy testované. Keďže Combine hnali Zem do sedemhodinovej vojny a cudzinci ovládli všetky najdôležitejšie výskumné zariadenia. Zamestnanci Borealis, želajúci si len, aby udržali loď preč od Combine, konali v zúfalstve. Spustili pole a vrhli Borealis smerom k najvzdialenejšiemu cieľu, ktorý mohli zacieliť: Antarktíde. To, čo si neuvedomili, bolo, že zariadenie Bootstrap cestovalo v čase aj v priestore. Ani to nebolo obmedzené na jeden čas alebo na jedno miesto. Borealis tak bola v okamih jeho aktivácie natiahnutá v priestore a čase, medzi takmer zabudnutým Lake Michigan zo Sedem hodinovej vojny a dnešnou Antarktídou. Bolo natiahnuté ako elastický vibrujúci pás, s výnimkou miest, kde sa v určitých bodoch pozdĺž jeho dĺžky nachádzali harmonické body tak ako pozdĺž vibrujúcej gitarovej struny.



Jeden z týchto harmonických bol ten kde sme nastúpili, ale vibrácia sa rozbehla dopredu a dozadu, v čase aj vo vesmíre a my sme boli čoskoro vytiahnutí v každom smere.

Čas sa stal zmäteným. Pri pohľade z mostíka sme v momente teleportácie mohli vidieť suché doky Aperture Science, rovnako ako to, ako sa na nás Combine sily tlačili zo zeme, mora a vzduchu. Zároveň sme videli antarktické pustatiny, kde naši priatelia bojovali, aby sa dostali k Borealis. A navyše aj záblesky iných svetov, niekde v budúcnosti snáď, alebo dokonca v minulosti. Alyx bola presvedčená, že sme videli jedno z centier pre Combine inváziu ďalších svetov - ako bol aj náš. Zatiaľ ako sme bojovali proti Combine po celej lodi, snažili sme sa pochopiť našu situáciu a dohodnúť na ďalších krokoch. Mohli by sme zmeniť smer Borealisu? Mali by sme s ňou zakotviť v Antarktíde, a dať našim ľuďom časť preštudovať ju? Mali by sme ju zničiť so všetkými na palube, vrátane nás?

Nebolo možné držať súvislú myšlienku, vzhľadom na nepríjemné a paradoxné časové opakovania, ktoré prechádzali loďou ako bubliny. Cítil som, že som sa zbláznil, že sme všetci boli v konfrontácii s nespočetnými verziami sami seba na tej lodi, ktorá bola polovičná loď duchov, polovičná nočná mora.

Nakoniec sa to smerovalo k jednému riešeniu. Judith Mossman rozumne argumentovala tým, že by sme mali zachrániť Borealis a priniesť ju odboju, aby naši inteligentní kolegovia mohli študovať a využívať jej moc. Ale Alyx mi pripomenula, že prisahala, že splní požiadavku svojho otca, aby sme zničili loď. Nastavila Borealis na zničenie a zároveň ho nasmerovala do srdca invázie Combine. Judith a Alyx sa hádali. Judith vyhrala nad Alyx a ovládala Borealis, pripravila sa na vypnutie zariadenia Bootstrap a usadila loď na ľade. Potom som počul výstrel a Judita padla. Alyx sa rozhodla za nás všetkých, alebo to bola jej zbraň.

S Dr. Mossmanovou mŕtvou sme boli odkázaní k samovražednému útoku. S Alyxom sme ozbrojili Borealis, vytvorili sme z nej raketu pohybujúcu sa časom a nasmerovali sme ju do srdca veliteľského centra Combine.

V tomto bode, ako ste nepochybne očakavali sa objavila jedna z nepriateľských postáv, v podobe toho šokujúceho podvodníka, G-Mana. Teraz sa ale nebojavil mne, ale Alyx Vanceovej. Alyx tohto kryptického školáka nevidela od detstva, ale okamžite ho poznala. "Poď so mnou teraz, musíme ísť na miesta a urobiť veci," povedal G-Man, a zohol sa k Alyx.

Tá nasledovala podivného šedého človeka z Borealis do inej reality. Pre mňa neboli otvorené žiadne pohodlné dvere. Zostal som sám a cestoval som masívnou zbraňou do srdca Combie. Vtedy sa objavilo obrovské svetlo. Zachytil som kozmický pohľad na jasne žiariacu Dysonovu guľu. Videl som rozľahlosť moci Combine, márnosť nášho boja. Videl som všetko. Väčšinou som videl, ako sa Borealis, naša najsilnejšia zbraň, bola menej ako malá zápalka, ktorá sama zhasla. A to, čo zostalo zo mňa, by bolo ešte menej.

Ako ste si určite predvídali, boli to znovu Vortigaunti, ktorí rozložili vlastné záclony reality, do ktorých ma vtiahli, tak ako to urobili pri predchádzajúcich príležitostiach. Sotva som zachytil, ako začal ohňostroj.

A tu sme. Hovoril som o svojom návrate na tento breh. Bola to okružná cesta do krajin, ktoré som kedysi videl, a je prekvapujúce vidieť ako sa terén zmenil. Už uplynul taký čas, že si len pár z vás na mňa pamätá. Na to čo som hovoril a čo som presne chcel dosiahnuť. V tomto momente odpor buď zlyhal alebo sa mu podarilo zvíťaziť, nie vďaka mne. Starí priatelia boli umlčaní alebo zomreli po ceste. Už nepoznávam členov výskumného tímu, aj keď verím, že duch rebelie stále pretrváva. Očakávam, že to poznáte lepšie ako ja, a ja vás v tom ponechám. Nečakajte odomňa žiadnu ďalšiu korešpondenciu v tejto veci. Toto je moja posledná epizóda.

Váš v nekonečnej konečnosti,

Gordon Freeman, Ph.D

V skratke, loď Borealis bola výskumnou loďou s možnosťou cestovať priestorom a časom, experiment sa nepodaril, ale ako Combie, tak aj Odboj v tom vidia zbraň, ktorá im môže pomôcť. Gordon a Alyx ju dostanú pod kontrolu a Alyx ju nakoniec použije ako zbraň a nasmeruje do centra invázie Combine na Zem. Ťažko povedať, či niečo dosiahnu a či sa niečo zmení. Jendo je jasné ak by to takto ukončili v ďalších častiach by sa znovu stretli Gordon a Alyx, možno aj v boji proti sebe.

STAR WARS BATTLEFRONT II

BATTLEFRONT SA V POKRAČOVANÍ ROZŠÍRI

Fanúšikovia Star Wars univerza majú tento rok sviatok a nemám tým na mysli štvrtý máj. V decembri totiž do kín dorazí druhá časť modernej sequel trilógie a The Last Jedi vzbudzuje naozaj veľké očakávania. Mesiac pred nasadením filmu do kín je tak dokonalý moment na to, aby sme opäť prežili obe predchádzajúce trilógie, a zároveň je to ideálny moment, aby na trhu vyšla hra, ktorá sa stihne parádne zviezť na stúpajúcej vlne nadšenia. To je situácia okolo (hlavne multiplayerovej) akcie Star Wars Battlefront II. Tú opäť prinášajú DICE a EA, no tentoraz pomocnú ruku podali aj Criterion Games a Motive Studios, čo je už slušná kôpka talentu, ktorá pracuje na jednej hre.

A nie je to tak náhodou. Druhý moderný Battlefront chce nadviazať na zábavnú akciu, ktorá pôvodnej hre naozaj vyšla. No zároveň chce priniesť aj novinky a obsah, ktorý si hráči prvej časti žiadali najviac. Aj keď to teda nie je z DNA série, autori prinesú aj vlastnú plnohodnotnú príbehovú kampaň. Navyše sa bude celý obsah kampane, kooperácie aj multiplayeru rozprestierať naprieč oboma trilógiami, pričom by sme sa nečudovali, ak by hra ponúkla aj niečo z dvoch epizód tej novej. Planéty, známe boje a aj postavy tak nebudú chýbať a nebude ich málo, no k tomu sa ešte dostaneme.

Battlefront II ponúkne úplne nový a originálny príbeh, na ktorom pracujú práve tvorcovia z ďalších štúdií. Ten začne v momente zničenia druhej Hviezdy smrti nad mesiacom Endor. Rebeli v galaxii tento moment oslavovali a na Endore sa tešili aj Ewokovia, no nie každý, kto mohol sledovať výbuch ničivej vesmírnej stanice, to cítil rovnako. Na Endore sa vtedy nachádzala aj Iden Versio, veliteľka špeciálnych jednotiek Inferno Squad. Impériu bola oddaná telom i dušou a nariadi vojakom pod jej velením, aby Imperátora pomstili za každú cenu.

Na príbeh sa teda pozrieme z úplne inej strany, než sme zvyknutí. Okrem toho ale bude zaberať aj široký časový rámec, čo taktiež nie je úplne bežné. Obzvlášť v hre, ktorá sa zameriava hlavne na multiplayerový zážitok. Budeme teda hrať na strane Impéria, pričom úlohy hlavnej postavy sa zhostila herečka Janina Gavankar a zatiaľ budí dobrý dojem. Taktiež zaujímavo znie aj to, že sa príbeh bude ťahať od zničenia druhej Hviezdy smrti až po udalosti, ktoré vedú k The Force Awakens. Jediná škoda je, že nám priamo z kampane zatiaľ autori takmer nič neukázali.

Na E3 sa nám však z hry bohato predviedol multiplayer, ktorý mohli sledovať aj hráči doma vďaka bohatej nádielke streamov.

Tie nám predviedli hlavne jednu z nových máp a vlastne aj novú pre modernú Battlefront planétu. Boje sa odohrávali v meste Theed, čo je hlavné mesto planéty Naboo a to počas udalostí prequel trilógie, čomu zodpovedali aj postavy a technika, ktorá sa na mape nachádzala. Útočiaca strana v súboji prebrala podobu droidov, ktorí mali postupne dobýjať mesto a dostať sa ďalej až do kráľovského paláca. Brániaca strana musela držať líniu.

To sú veci, ktoré poznáte už z predchádzajúcej časti, pričom sa opäť vrátia súboje 20 na 20, vrátia sa rôzne triedy, ktoré so sebou prinášajú vlastné schopnosti a výbavu si môžete upraviť aj v oblasti zbraní. Triedy budú štyri: Officer, Assault, Heavy a Specialist. Taktiež sa vrátia aj vozidlá, ktoré môžete v boji využívať, pričom zaujímavým prídavkom je Tauntaun, ktorého môžete poznať z The Empire Strikes Back. No a nebudú chýbať ani hrdinovia na oboch stranách konfliktu, ktorí do boja zasiahnu so svojimi špeciálnymi schopnosťami a dokážu nakloniť misky váh na jednu stranu. Zatiaľ vieme o tom, že sa do hry dostanú Rey, Kylo Ren, Yoda a Darth Maul, pričom určite pribudnú aj ďalšie postavy, ktoré pokryjú obe éry.

Už od začiatku ale autori hlásajú návrat vesmírnych súbojov, ktoré hráčom predchádzajúcej časti veľmi chýbali. Aj keď ste si mohli zahrať zábavné letecké bitky, nemalo to tie grády ako súboje vo vesmíre, ktoré by navodili tú správnu filmovú atmosféru. To sa teraz zmení a práve na Gamescome zažili vesmírne súboje premiéru.

Tam si ich prvý raz mohli vyskúšať nielen novinári, ale aj širšia verejnosť. My sme dostali možnosť zalietať si až hodinu, čo je veľmi slušný čas v rámci nabitého Gamescom programu a využili sme to na hru ako za Impérium, tak aj za rebelov (bola k dispozícii jedna mapa, ktorá sa odohrávala v čase pôvodnej trilógie).

Z hrania sme navyše pripravili dve gameplay videá, takže si môžete na vlastné oči pozrieť, ako vesmírne boje v hre vyzerajú. V zásade sa tak veľa nezmenilo v samotnej hrateľnosti, no herný režim zmenil dynamiku veľkým spôsobom. Volá sa Starfighter Assault, je založený na konkrétnych úlohách a opäť delí tímy na obrancov a útočníkov. V našom prípade Impérium bránilo vesmírny dok, v ktorom bol ukotvený Star Destroyer, pričom rebeli museli práve tento Star Destroyer zničiť. Obe strany postupne plnia sériu úloh, pričom sa dynamika neustále presúva. Raz musíte bojovať v otvorenom vesmíre, inokedy sa stiahnete a pokúsite poškodiť jadro, či práve bojujete s automatickými obrannými systémami.

To všetko vynikajúco napodobňuje atmosféru filmových súbojov vo vesmíre, kedy ste s napätím sledovali Luka, ako najskôr bojoval s nepriateľskými TIE Fightermi a neskôr letel úzkym koridorom, aby zničil Hviezdu smrti. Podobné veci vás čakajú aj tu, pritom letecká akcia vo vesmíre je naozaj zábavná a pomáha aj to, že sa stále deje niečo iné. Musíte si tak dobre sledovať ciele. Napríklad s rebelmi nie je vhodné príliš sa vrhať do súbojov s nepriateľmi, ak práve nemusíte. Môžete tak totiž zbytočne strácať respawny, čo nie je želané napríklad v momentoch, keď musíte útočiť na kotvy Star Destroyera.

V základe si môžete vybrať z troch strojov. Na strane Impéria to sú TIE Fighter, TIE Interceptor a TIE Bomber. Na strane Rebelov zas X-Wing, A-Wing a Y-Wing. Teda všetko známe stroje z filmov, z ktorých každý sa správa inak, každý má v boji iné využitie a môžete si nájsť ten, ktorý vám najviac vyhovuje. Pred bojom si môžete stroj vybaviť dvoma kartami, ktoré reprezentujú schopnosti, čo môžete využiť, či je to oprava, alebo riadená strela. Ak počas boja nazbierate viac bodov, môžete si vybrať aj jeden z hrdinských strojov. Aj v tomto prípade, rovnako ako v prípade hrdinov, sa stierajú bariéry medzi trilógiami v rámci hrateľnosti. Tak sa tu objavil Scimitar Darth Maula, Boba Fettov Slave-1, Millenium Falcon a čierny X-Wing Black One, ktorého majiteľom je Poe Dameron.

Ak si ale odmyslíte časové nezrovnalosti, najviac si okrem zábavy v tomto režime budete užívať filmovú autenticitu, pri ktorej je jasné, že autori opäť mieria na fanúšikov, ktorým tu skryli množstvo menších detailov a odkazov, ktoré ale verne replikujú to, čo poznáme z filmov už 40 rokov, či už sú to zvuky, efekty, celkový ráz a podobne. Okrem toho je hra tiež veľmi motivujúca. Odmeňuje za hranie v oddieloch, odmeňuje za plnenie úloh, asistencie, pomoc spolubojovníkovi v núdzi a podobne. Nie nejako prehnane, ale tak, aby vás potešilo, že ste práve zachránili spoluhráčovi krk, lebo bol na ňom už peknú chvíľu zavesený nepriateľský TIE Fighter.

Po Gamescome si každý robíme svoj vlastný sumár a rebríček. Na výstave som toho hral veľa a aj keď Star Wars Battlefront II nie je tou hrou, ktorá ma najviac zaujala, bol bezkonkurenčne tým najkrajším, čo sa tam objavilo. Hra vypadá skvele a aj keď výbuchy vo vesmíre takto nevyzerajú, rozhodne si ich budete užívať a budete sa baviť už len tým, ako skvele to všetko okolo vás pôsobí. To isté platí aj pre zvuk, ktorý je špičkový, no nič iné sa ani nedalo čakať od priameho spojenia s Lucasfilmom. A hra sa chce zapáčiť aj v iných ohľadoch. Napríklad politikou, kde sľubuje všetky budúce DLC pre každého zadarmo, pričom mikrotransakciami bude zarábať len na kozmetike. A keď si to všetko spočítate, je z toho jeden z najlákavejších titulov tejto jesene.

RECENZIE

DESTINY 2

ZÁCHRANA PLANÉTY POKRAČUJE

PC, XBOX ONE, PS4 / BUNGIE / AKCIA, MULTIPLAYER

Bungie pred rokmi skončilo so značkou Halo, aby prešlo na niečo nové. Prešlo na trilógiu Destiny, ktorou sa upísalo Acitivisionu. Hra sa nám už vo viac-menej chudobnej forme ukázala v jednotke a práve dostáva pokračovanie, ktoré je väčšie a aj na viac platforiem. Ku konzolám totiž teraz pridáva aj PC. Síce až budúci mesiac, ale autori si chcú nechať čas na dotiahnutie a nevydávať to rovno popri konzolových verziách, keďže launch je dosť náročný.

Hra totiž nie je štandardný titul, je to skôr masívna online záležitosť podobná Division, len tu sa vydávate na rôzne planéty kde plníte singleplayer misie, vydávate sa do kooperačných bojov alebo zúčastňujete multiplayerových zápasov. Všetko kvôli záchranu Zeme. Pred stovkami rokov sa totiž na Zemi objavil zvláštny artefakt nazvaný Traveller. Bola to veľká guľa, pod ktorej ochranou a s jej vedomosťami ľudstvo prosperovalo. Neskôr sa však objavili nepriatelia. Boli to mimozemské rasy snažiace sa buď zničiť Traveller, alebo spoznať a ukradnúť jeho tajomstvo. Bojovalo sa dlho a to až do doby, kým na svete neostalo posledné ľudské mesto a na to teraz mieri nový nepriateľ.

To je základ príbehu, ktorý chcú autori rozpovedať. Zvyšok sú primárne boje. Nečakajte od toho hlboký dej, veľa rozhovorov, prestrihových scén a NPC postáv, ako je to v bežných singleplayerovkách. Primárne je to MMO rozprávajúca svoj malý príbeh niekoľkými animáciami pomedzi misie dopĺňané komentárom vášho AI asistenta. Dozviete sa síce dostatok informácii, aby ste mali prehľad o svete, ale z univerza to bude čisto len o jednej z frakcií, proti ktorým bojujete. To je všetko, čo ja osobne o tomto svete viem. Jednotku som hral len chvíľu a aj preto budú v recenzii hlavne informácie pre nových hráčov.

Kampaň

Samotná kampaň je základom celej hry a prakticky jej začiatkom. Musíte ju prejsť, aby ste si poodomkýnali možnosti, vylevelovali postavu, získali silné zbrane. Zároveň je kampaň skôr v štýle MMO úloh, nie ako štandardná príbehová kampaň. Nečakajte tu naskriptované misie, ktoré vám rozpovedia príbeh, ale skôr prechádzku planétami s neustálym vystrieľaním nepriateľov, stále väčšími a silnejšími bossmi a opakovaním podobných lokalít a podobných nepriateľov. Je to takmer MMO štýl, len s tým rozdielom, že väčšinou hráte sólo. Niektoré oblasti síce umožnia hrať kooperačne, ale to len ak vás prepojí s hrou iného hráča, alebo si pozvete priateľa na pomoc. Je to možno škoda, lebo kampaň by si priam pýtala kompletnú kooperáciu.

Základ misii tak tvorí prechod parádnymi prostrediami, ktoré striedajú oddychové scény. Často najskôr preskáčete na potrebné miesto a následne už strieľate do skupiniek objavujúcich sa nepriateľov.

Sú to buď vlny za vlnou, alebo skupinky, ktoré musíte prekonať, aby ste sa dostali do ďalšej rovnakej alebo podobnej miestnosti. Nečakajte žiadne hlbšie mechaniky, interakcie, NPC postavy alebo AI podporu. Niekedy nad vami prebieha boj, ale väčšinou sú prostredia prázdne a len čakajú na váš príchod, aby sa do nich nahrnuli nepriatelia.

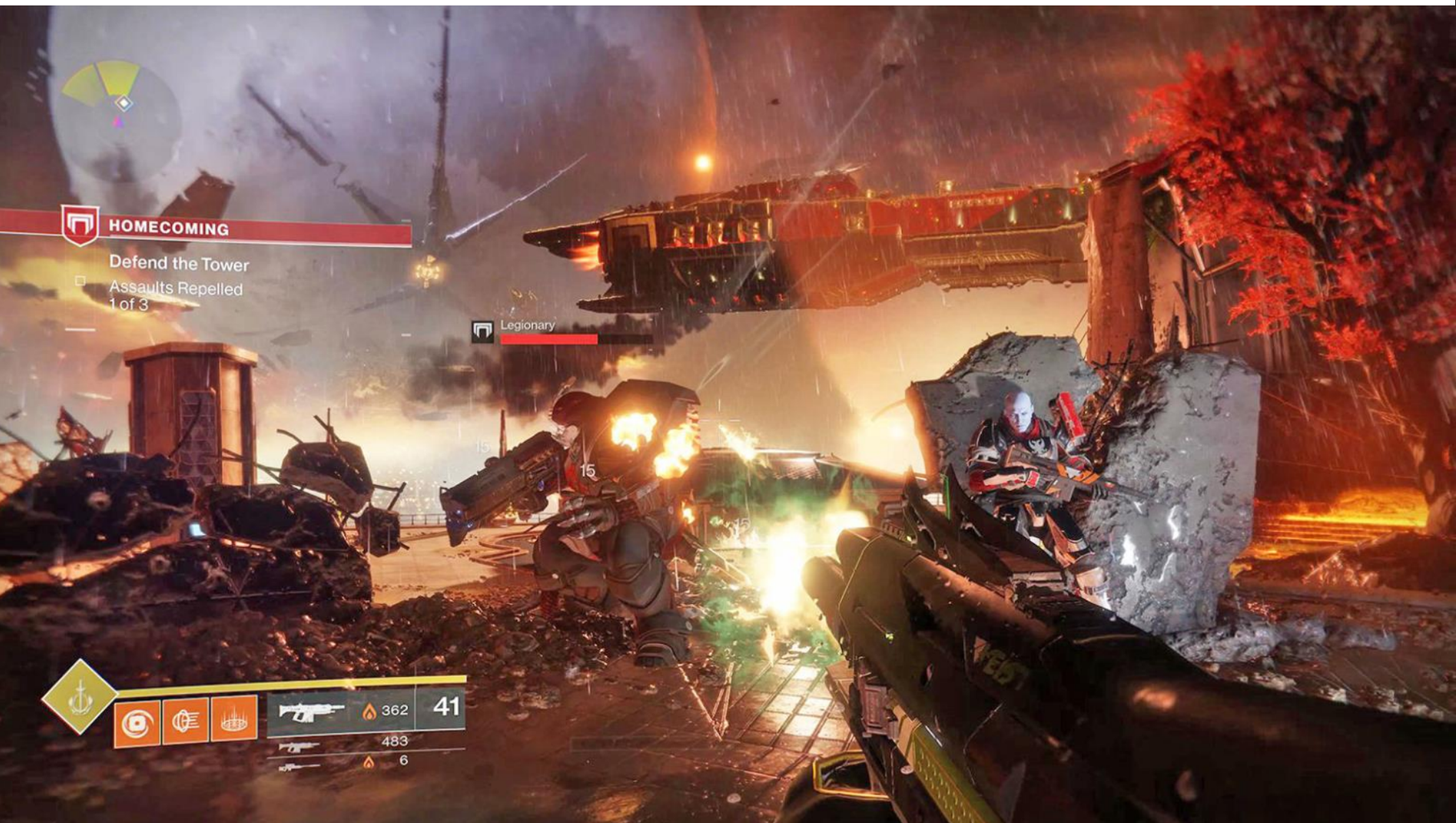
DVOJKA JE ROZSIAHLEJŠIA, PONÚKNE LEPŠÍ PRÍBEH

Na druhej strane je akcia navrhnutá dobre, pocit zo streľby je parádny a rovnako cítite, ako sa stále vylepšujete. Získavate lepšie zbrane, brnenia a odomkýnate si niekoľko skill možností (je ich však málo a nemajú hĺbku). Zároveň sa však vylepšujú aj nepriatelia a zdá sa, akoby sa to len celé nafukovalo. Od nepriateľov nečakajte žiadnu špeciálnu AI, dominujú hlavne počtom a tým, koľko rán od vás znesú. To platí špeciálne pre bossov, kde si užijete aj polhodinové strieľanie a skákanie.

Nedá sa jednoznačne povedať, či je tento MMO štýl likvidácie nepriateľov dobrý alebo zlý, keďže záleží od toho, čo sa vám páči. Podľa toho to môže byť veľmi zábavné, ale aj veľmi otravné a nudné. Ja by som však povedal, že Bungie nevyužili príležitosť postaviť poriadnu kampaň a osloviť aj ľudí, ktorým sa páčia štandardné príbehové kampane. Ponúkli tu síce pár pekných CGI scén, ktorými ich chceli zlákať a lepšie sa zamerali na rozprávanie príbehu pomocou vašej AI, ale to je všetko. Neprispôsobili hrateľnosť ani dizajn misii. Až na prvé a posledné misie to končí len ako jednoduché vystrieľanie nepriateľov rad radom s množstvom umierania, reštartovania od vzdialených checkpointov a to stále dookola. Ale to je základ Destiny hrateľnosti, s tým musíte rátať, ak do toho pôjdete.

Spolu kampaň tvorí okolo 20 misii, ktoré prejdete za takých 10 hodín s tým, že na prejdenie si budete musieť spraviť odskok do multiplayeru, kooperácie, alebo plniť vedľajšie misie, aby ste sa vylevelovali a hra vás pustila do ďalšej príbehovej misie. Prekvapivo to však nevyžaduje veľa grindovania. Vedľajšie úlohy ponúknu ďalšie desiatky hodín akcie, kde máte rôzne typy menších zadaní a aj väčších na planétach. Presnejšie každá planéta má otvorené prostredie, ktorým môžete prechádzať a kde nájdete ďalšie úlohy. Zároveň sa v prostredí planét objavujú public eventy, do ktorých sa môže zapojiť viac hráčov.

Vy môžete byť počas hry spojení vo svojom Fireteame a aj v klane, kde budete hrať vždy s priateľmi. Ak v žiadnom tíme nie ste, hra vás automaticky v otvorených oblastiach skúsi prepojiť s inými hráčmi. Môžete s nimi začať bojovať, ale nemusíte a môžete si ísť po svojom. Ak by ste však chceli užší kontakt s hráčmi, je tu otvorená lokalita farma, ktorá je sociálnym miestom na stretávanie hráčov a zároveň miestom, kde získavate ďalšie úlohy od hlavných postáv. Tie vám dajú aj odmenu v podobe silných zbraní alebo brnení. Samotná farma však veľa zábavy neposkytuje a okrem kopania do futbalovej lopty tam s ostatnými hráčmi nemáte čo robiť.



Kooperácia

Zatiaľ čo príbehová kampaň nie je primárne kooperačná, kooperačne môžete hrať niektoré útoky a rovnako na planétach môžete spolu s tímom riešiť úlohy. Plus neskôr v hre sa odomkne aj samostatná možnosť Strike misií. Tie vám umožnia spojiť sa s ďalšími dvomi hráčmi a vydať sa s nimi proti nepriateľom v postupnom playliste piatich úloh.

Je zvláštne, že kooperáciu môžu hrať len traja, ale aj tak je to oveľa zaujímavejšie ako samotná kampaň. Pomáhate si navzájom, oživujete sa a aj likvidovanie vĺn nepriateľov alebo ničenie bossov je oveľa zábavnejšie. Misie sú dostatočne rozsiahle, ale majú len náznak príbehu väčšinou prepojeného na udalosti v kampani.

Ak by ste však chceli viac, niečo masívne, to budú práve nájazdy - raidy. Už je v hre pridaný prvý Leviathan Raid, čo je rozsiahly, približne 7-hodinový nájazd pre šiestich hráčov. Hlavne možnosť šiestich hráčov poteší ako aj intenzívna akcia a nutnosť spolupráce všetkých hráčov s rôznymi povolaniami. Zároveň raid vyžaduje vysokú silu, a teda musíte prejsť kampaň a aj potrénovať sa na vedľajších aktivitách.

Multiplayer

Klasický PvP multiplayer v hre nechýba a prichádza so slušnou ponukou ôsmich máp a s niekoľkými úpravami oproti jednotke. Hlavne je teraz multiplayer fixovaný na 4 vs. 4 súboje hráčov. Je však veľmi dobre vyvážený, ani rýchly, ani pomalý. Postavy vydržia tak akurát, aj keď vždy záleží na tom, proti komu sa postavíte a aký level ste. Matchmaking totiž nemá problém postaviť proti sebe ľudí s rozdielom 10 levelov a to je dosť drsné. Totiž čím vyšší level, tým lepšie zbrane, brnenie a všetko. Nováčik veľmi neboduje. Ale na druhej strane ak sa už vylevelujete v kampani a pri aktivitách, môžete sa do toho veselo pustiť. Potom je to už úplne iný pocit, hlavne ak natrafíte na nováčikov.

Zbrane sa v hre zbierajú postupne a máte ich vo všetkých herných módoch. Sú rozdelené na tri základne typy: kinetic, energy a power, pričom z každého typu môžete mať jednu zbraň. Kinetické a energetické sú rozdelené len podľa typu nábojov, ale v zásade zahŕňajú rôzne typy pištolí, pušiek, samopalov. V Power sú už granátomety, snajperky alebo meče. Sú to hlavne zbrane, pri ktorých budete mať pravidelne len minimum nábojov.

Nehovoriac o granátoch - u seba máte len jeden a vždy, keď ho hodíte, čakáte, kým sa vám znovu energia nabije (je to škoda, lebo pri tých záplavách nepriateľov hlavne v kampani by sa zišla väčšia zásoba). Dopĺňa to ešte štít, ktorý môžete pred sebou rozprestrieť. Zbrane postupne nachádzate stále lepšie, pričom z každého typu môžete mať deväť. Síce si ich môžete ľubovoľne vymieňať, väčšinou to však nemá zmysel, keďže ideálne je bojovať s tou najsilnejšou. Jedine v multiplayeri je dobré taktizovať a zvoliť si napríklad kinetickú zbraň na diaľku, energetickú na blízko a doplniť to power snajperkou. Podobne ako zbrane funguje aj brnenie, kde si vylepšujete každú časť a každá môže byť stále silnejšia.

Multiplayer ponúka dva typy hry, a to quickplay a competitive, kde už záleží na tom, či si chcete len rýchlo alebo seriózne zahrať. Následne vás hodí do náhodného módu na náhodnú mapu a môžete bojovať. Je tu klasický deathmatch na body, deathmatch na počet životov, obsadzovanie bodov, zbieranie vecí po padlých nepriateľoch a mód s eliminovaním bomby. Je to základná ponuka, ale dobrá a poskytne dostatok rozmanitosti.

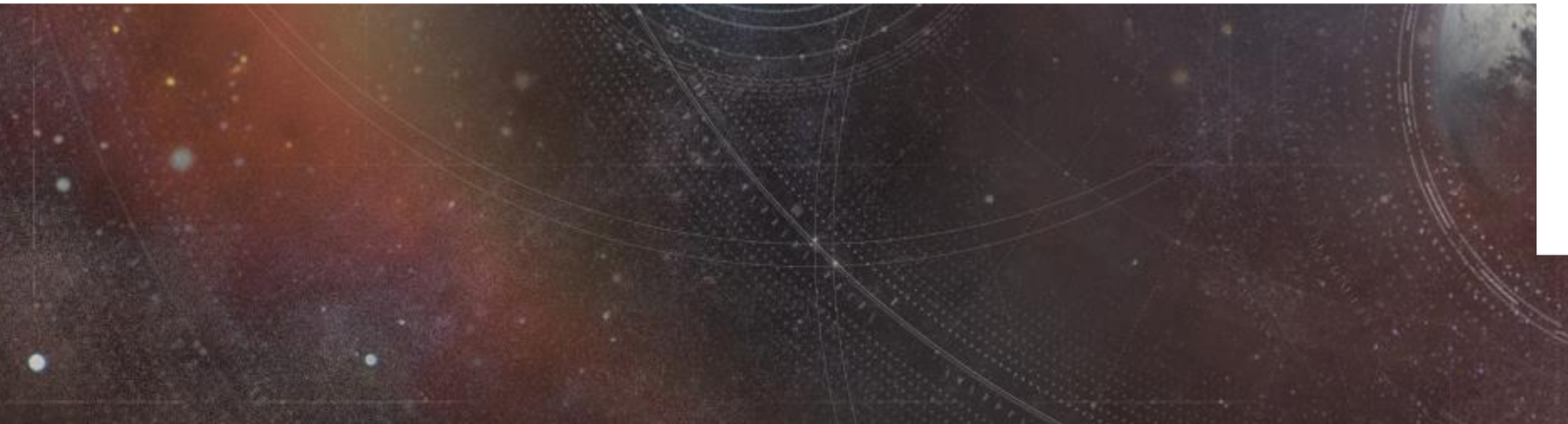
Povedal by som, že je to veľmi dobre navrhnuté, len možno by nebolo zlé ponúknuť módy aj pre viac hráčov ako 8. V jednotke ich bolo 12 a Bungie to teraz zredukovalo. Zrejme pre rýchlosť matchmakingu a prehľadnosť celých zápasov, ale nemusí to byť definitívne a uvidíme, akým smerom to budú autori postupne rozvíjať. Celkovo bude zaujímavé sledovať, ako vlastne Bungie bude rozširovať obsah, keďže expanzie pre prvú hru boli úplným sklamaním a nedokázali udržať hráčov. Teraz by to vývojári mohli napraviť.

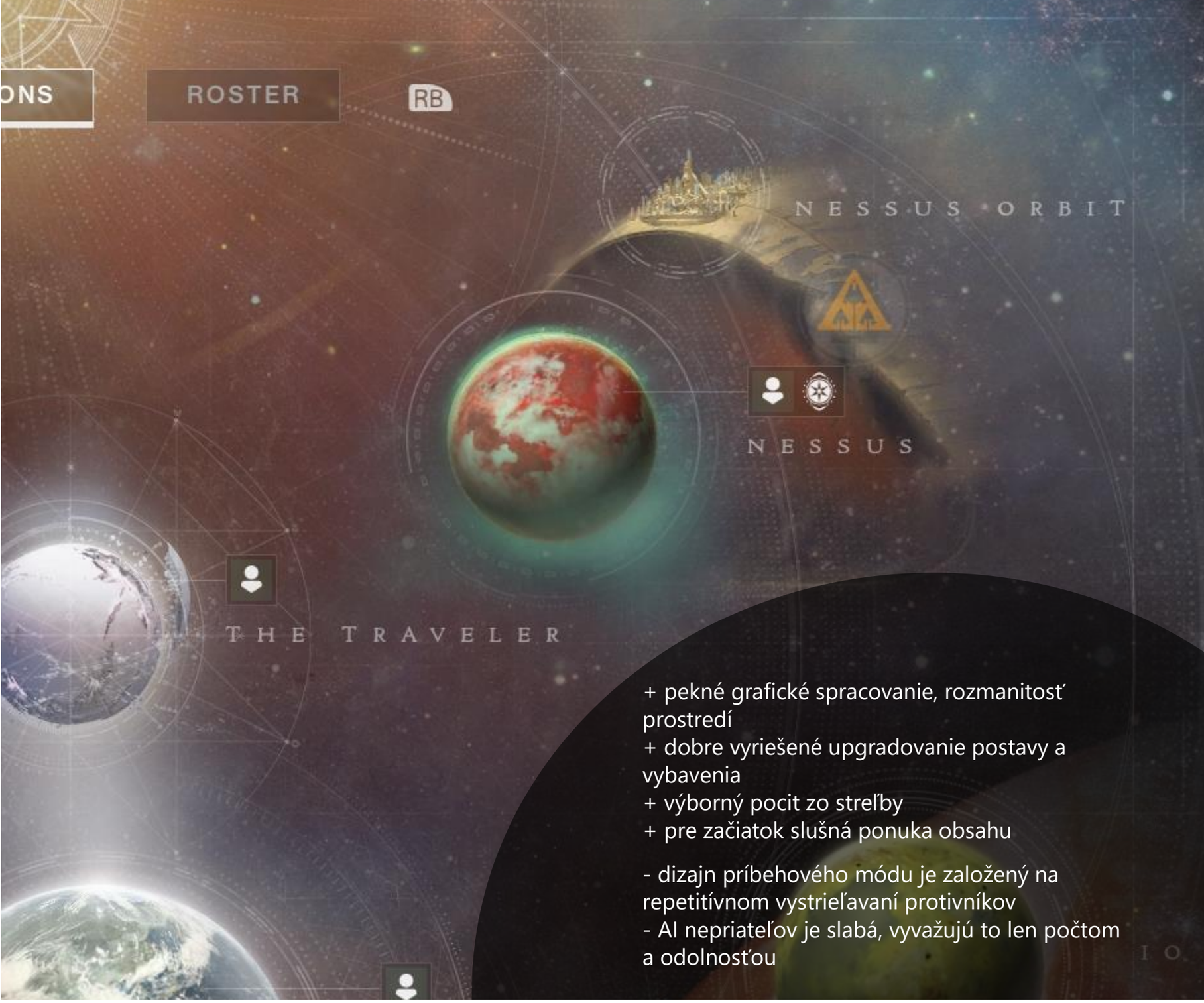
Technické spracovanie zvládlo Bungie veľmi dobre - ešte vylepšilo engine Destiny jednotky, všetko funguje pekne, rýchlo, stabilne. Ale hlavne vizuálny art štýl je parádny. Veľmi dobré kombinácie farieb, dizajnu prostredí, decentných textúr. Jednoducho lahodí to oku. Zároveň sú prostredia rozsiahle a každé je iné. To hneď na začiatku ukazuje kampaň. Celé to šľape veľmi dobre aj keď na konzolách len 30 fps (PC verzia dostane odomknutý framerate). Jediné, čo vo vizuále zamrzí, je tá spomínaná prázdnota a často sa opakujúce časti prostredí. Celé je to pekné, ale také akoby statické, bez NPC, deštrukcie a fyziky. Teda ak tam nie sú nepriatelia, tak sa tam často nehýbe nič. Na druhej strane, keď nepriatelia prídu, je ich aj celá armáda a okolie sa premení na vojnovú zónu. Samotní nepriatelia sú rozmanití, je ich dostatok druhov, každý z nich má svoj štýl boja. Väčšina však bola aj v jednotke, a tak ak ste hrali pôvodnú hru, bude sa vám to zdať takmer rovnaké. Taktiež na 99% znovu nebudete tušiť, do koho vlastne strieľate, kto to je a čo vlastne robí na vašej planéte. Bližšie spoznáte len rasu, o ktorej je kampaň.

Zvukový repertoár je rovnako parádny, orchestrálna hudba vytvára výbornú atmosféru a zbrane to doťahujú do dokonalosti. Dabing tiež nezaostáva, Nathan Fillion to celé oživuje humorom, dopĺňa ho Lance Reddick a spoločnosť vám bude robiť Nolan North ako váš AI spoločník Ghost.

Keď to zhrnieme, Destiny 2 je stále Destiny. Ak ste hrali prvú hru, nečakajte výrazne vylepšenia, ale skôr dotiahnutia. Dvojka ponúkne dostatok štartovacieho obsahu, veľa rozmanitosti, menej grindovania (nechýbajú však mikrotransakcie na jednoduché získanie shaderov na úpravu vzhľadu) ako aj lepšie rozpovedanie príbehu. Celé to dopĺňa slabá AI. Znamená to, že ak sa vám páčila jednotka, alebo ak sa vám páči neustále likvidovanie nepriateľov v MMO štýle, bude to presne pre vás. Ak však nie, hra vám ponúkne skôr stereotyp ako zábavu.

Hru na recenziu poskytol Activision. Vyšla zatiaľ na Xbox One a PS4, v októbri príde na PC.





+ pekné grafické spracovanie, rozmanitosť prostredí
+ dobre vyriešené upgradovanie postavy a vybavenia
+ výborný pocit zo streľby
+ pre začiatok slušná ponuka obsahu

- dizajn príbehového módu je založený na repetitívnom vystrieľavaní protivníkov
- AI nepriateľov je slabá, vyvažujú to len počtom a odolnosťou

8.0

PETER DRAGULA

MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

MARIO A ZAJACE V STRATEGICKOM BOJI

SWITCH / NINTENDO / STRATÉGIA

Keď sa objavili zmienky o tomto krížencovi prvý raz, hráči sa posmešne vyjadrovali k tomu, ako idú Ubisoft a Nintendo žmýkať dve série na novej platforme. No po regulárnom predstavení na E3 a prvej várke dojmov začali padať sánky – hra drží pokope, nie je to rýchlo kvasený hit, ale tri roky tvorby sa podpisujú na veľmi zaujímavej hrateľnosti. Čím viac do nej prenikáte, tým viac vás opantáva jej kúzlo a objavujete kvalitné herné princípy, nehovoriac o tom, že občas dostanete aj poriadne na držku!

Jediná slabina sa objavuje na začiatku a môže rozhodnúť o tom, ako rýchlo si vás hra podmaní. Príbeh začína v dielni amatérskej vedkyne túžiacej krížiť predmety a vznikom helmy SupaMerge (žeby inšpirácia klasickým hororom Mucha?). Keď v dielni pristanú blázniví Rabbids v práčke-stroji času a jeden z nich si berie helmu, skríži všetko možné vrátane posterov Mushroom Kingdom a výsledkom je invázia známych zajacov do pokojného sveta, kde je Bowser na dovolenke. Mario a kamoši musia spojiť sily, aby chytili zajaca so SupaMerge helmou. Príbeh nie je príliš pestrý a chcete rýchlo dostať Rabbids k Mariovi, aby začala hlavná herná porcia. SupaMerge, vedkyňa i postavička Beep-0 sú síce nové, ale nie extra pútavé elementy. Najväčšiu šou robia Rabbids a tých stačí vypustiť. Ich štylizovaná neplecha vedúca k nesúrodým problémom je výborným zdrojom grotesky.

Samozrejme, zaujímavejšie sú váhy cross-over, väčšinou jedna strana býva silnejšia ako druhá. Tu sa Rabbids naplno púšťajú do ovplyvňovania diania, sú hýbateľmi deja a zo svojej prostoty sa spoja s bežnými nepriateľmi typu Piranha Plant či Donkey Kong na návšteve. Pre hráčov to znamená zažiť odlišnú prechádzku známymi končinami Mushroom Kingdom.

Zajace síce nedoručia nezabudnuteľný príbeh, ale ich vyčíňanie vo veľkej miere stačí, príde pár zábavných bossov i nečakané variácie postáv a desiatky epizód, keď si hopkajú alebo robia čo chcú. Kedysi malebný svet zažíva najbláznivejšiu inváziu, Rabbids sú početní i originálni.

Vidieť to na prvej partii. Mario je klasika. Rabbid Luigi je dobrák od kosti, ktorý už má viac z brata známeho hrdinu a k tomu štipku bláznivej mimiky. Zato Rabbid Peach je neuveriteľná postava, kde sa spojil neokrôchaný charakter Rabbida nosiaceho parochňu a šaty s jemnými narážkami na kráľovské maniere.

NETRADIČNÉ SPOJENIE, KTORÉ VYŠLO

A navyše má perfektné ťahy, stará sa o iných a bude z nej skvelá útočníčka i liečiteľka. Partia môže obsahovať tri postavy, ktoré putujú na mapke a beriete si ich aj do boja, no repertoár sa postupne zvyšuje, čo oceníte najmä pri tuhších bojoch, kedy si medzi potýčkami postavy aj meníte.

Mario+Rabbids Kingdom Battle majú úžasnú štruktúru i celý mechanizmus fungovania. Autori do hry skutočne napchali v interesantnom pomere objavovanie jednotlivých svetov a ťahové súboje. Potulky obsahujú štyri hlavné epizódy, ktoré tvoria spojitý svet. Štartujete v typickej zelenej záhrade ako v inej Mario hre, zbierate mince, hľadáte debničky s pokladmi, isté pasáže sú nedostupné (žiadajú špeciálne vlastnosti, ktoré nemáte; tušíte, že do sveta sa vrátite). Zatiaľ ani stopa po boji. Celý svet je obrovským spojitým levelom, deleným podľa Mario štruktúry na jednotlivé segmenty: 1-1, 1-2 atď. Každý obsahuje jeden až štyri súboje – budú sa odohrávať na rovnakej mape, len je to vyseknutá časť, kam sa volajú nepriatelia, rozdáte si to s nimi na ťahy a po víťazstve pokračujete na tej istej mape ďalej. Ak počas boja zabudnete na mince, nič sa nedeje – ste na rovnakej ploche a všetko stíhate dokončiť.

Levely sú košaté – obsahujú nielen uzavreté časti, ktoré otvoria rozličné spínače (niekedy blízko, inde oveľa ďalej), ale aj Mario potrubia v Rabbids dizajne – tie vás posunú do inej časti, núkajú skratku, alebo sa dostanete na vyššiu/nižšiu plošinu. S tretím rozmerom sa pracuje často, preto je dobré naučiť sa ovládať kameru a pamätať si vybrané pozície, lebo sa budete vyhovárať, že ste niečo nevideli, pritom hra vám umožní pozrieť sa takmer všade, len sa nemôžete striktne držať jedného uhla. Celé svety ešte schovávajú aj priestorové puzzle, napríklad labyrinty, kde nie je každá cesta prechodná a múry sa hýbu alebo musíte pákami a spínačmi meniť smer plošín, či skladať viaceré paralelné rúrky a nájsť si cestu. Je to vítané spestrenie medzi mnohými súbojmi a občas je neuveriteľné sledovať, ako level funguje. Máte chuť vyzbierať 8 červených mincí v časovom limite či dať si tajný level s modrými za 20 sekúnd? Podľa vzoru Super Mario hier sa dočkáte všetkých detailov aj s patričnými zvukovými efektmi.

Hlavnú úlohu však hrajú taktické súboje. Na mape sú jasne ohraničené bojiská s vyvýšenými stenami, aj úrovňami. Každá postava je vybavená zbraňou, no aj pohyb môže byť útokom a nechýbajú špeciálne schopnosti, ktoré možno použiť raz za pár ťahov. Hra od vás očakáva zaujímavé kombá: nestačí byť iba v úkryte, lebo aj ten sa po paľbe môže zrútiť. Pohyb po bojisku je potrebný a navyše aj odmenený – postavy využívajú silné výpady, ktoré nepriateľom berú HP. Dash taktika je esenciálna a neskôr sa naučíte jej prepojenie so skokmi alebo tímovým pohybom. Rabbid Peach vie pomerne rýchlo zoťať dvoch nepriateľov na jeden ťah – po 30 HP? Robte to vždy! A Rabbid Luigi berie dokonca 50 HP, čo je celý ukazovateľ malého Rabbida. Nie nadarmo tu platí: pohyb je ďalší útok.

Zbrane sú silný základ a rýchlo zistíte, že sa dajú aj vylepšovať, no žerú pomerne slušný počet mincí. Upgrade sa jednoznačne oplatí, len treba zvážiť kedy a aký ďalší efekt zbrane môžu mať – odhodia nepriateľa, spália ho, nasadia kritické zásahy atď. Niektoré majú sekundárny mód. Každá postava má v jednom kole viaceré možnosti a využiť môže všetky: pohyb, zbraň (strelnú či nablízko), špeciálnu vlastnosť (len tá sa nabíja). Vaše možnosti taktiky sú veľké a rýchlo zistíte, že aj tie nepriateľské.

Zajace sú totiž pekne ľstivé mrchy a už v prvom svete vám dajú pár ráz na hubu. Býva ich dosť, majú úžasný zmysel pre pohyb v priestore – na jeden ťah vedia skočiť do troch rúr, odpáliť vás pohybom, schovať sa a ešte vystreliť, aby vás zasiahli na 100%. Úkryt hľadajú spoľahlivo a keďže sami vidíte úspešnosť zásahu (0%, 50%, 100%), idú na istotu a vysoké percento. Využívajú aj tímový skok, aby sa dostali ďalej (nie je to len vaša doména) a spolupracujú. Navyše niektoré bitky priebežne doručia posily.

Orientácia na bojisku je esenciálna, každý ťah si treba premyslieť, lebo možno už v druhom-treťom zistíte, že niet cesty späť a budete reštartovať. Oponenti nie sú ľahkí, napríklad Smasher teperí balvan, ktorým vás ovalí po hlave vždy, keď na neho zaútočíte – a fúka za poriadnych 60 HP. Bossovia strednej kategórie sa už chvália vysokým zdravím, taktikou a koneční bossovia sa radi aj uzdravujú a menia pozície.

Úlohy v misiách sa tiež priebežne menia: niekedy treba poraziť všetkých, inokedy iba bossa (vtedy neváhajte a bežné zajace nechajte tak). Občas sa musíte dopraviť na isté miesta cez mnohé prekážky, alebo robíte ochranku inej postave, ktorú treba bez straty zdravia sprevádzať.

A teraz pozor, Mario+Rabbids Kingdom Battle nie je žiadna detská či ľahká hra. Je to relatívne tuhá stratégia – už len fakt, že v segmente sveta sa vám medzi súbojmi neobnoví zdravie znamená, že sa aj zapotíte. Ak štartujete bitku s málo HP, je neraz stratená. Veteráni budú skúšať a skúsia vydržať, slabší hráči môžu siahnuť po Easy Mode: ten jedine obnoví zdravie a pridá 50%, no obťažnosť stále drží na rovnakej úrovni.

Po každom svete (a neskôr aj počas neho) sa budete vracať na svoju základňu - zámok s Peach. Zajace tu pripravujú rôzne stavby, ktoré vám môžu pomôcť a najmä sprístupnia obchod, neskôr vývojový strom pre každú postavu, kde budete za špeciálne orby kupovať vlastnosti. Zároveň slúži ako hlavný stan pre ďalšie potulky. Po prvom svete sa otvoria kooperačné kampane a najmä svet si môžete prejsť znova.

Je to veľká pasia, lebo sa naučíte novú vlastnosť, takže môžete sprístupniť zarúbané cestičky a najmä vás čakajú Výzvy. Zámerne s veľkým V, pretože sú to ťažké misie, kde musíte splniť požiadavku na istý počet ťahov a nejedna od vás žiada precízne načasovanie, lebo limit ťahov je... často až jeden! V takom prípade už musíte zosúladiť nielen vlastné jednotky, ale aj správanie nepriateľov, aby vám level na jeden záťah celý klapol. Nebude to malina, Výzvy sú jasne odstupňované podľa náročnosti.

Ovládanie je prekvapivo kvalitné – väčšinu času som hral v handheld móde, ľavá analógová páčka na pohyb a pravá na kameru sa osvedčila rýchlo. Kľúčové sú aj tlačidlá – a najmä tie bočné. L a R často prepínajú postavy, ZL a ZR ich jednotlivú ponuku ťahov. Namapovanie tlačidiel je celkom funkčné. Grafika na Switch milo prekvapí. Jemné rozlíšenie, pestré farby, detailné postavy, navyše pre Maria i Rabbids sa hodí istý stupeň štylizácie. Hudba si ladí do pohody, zvuky sú prebrané z oboch sérií.

Z Mario+Rabbids: Kingdom Battle sa vykľulo jedno z najväčších herných prekvapení roka. Na papieri to vyzerá ako šialený cross-over, no v skutočnosti ukazuje, aké možnosti sa dajú dosiahnuť, keď sa kombinujú dve pomerne kompatibilné série a navyše pridá chytľavý herný systém. Ťahová stratégia á la XCOM je to posledné, čo čakáte pri mierne infantilných sériách – no poriadne vás preverí.

+ vynikajúca štylizácia a hrateľné postavy z oboch svetov
+ desiatky drobných vtipov a paródii Rabbids
+ konečne ráznejšia alternatíva pre známeho Maria
+ jemná grafika, pestré miesta
+ putovanie a štruktúra celých levelov
+ prepracovaný súbojový system
+ úžasne funkčné herné mechanizmy a ich tempo

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

UNCHARTED: LOST LEGACY

PS4 / NAUGHTY DOG / AKČNÁ ADVENTÚRA

Uncharted séria je neoddeliteľnou súčasťou PlayStation už desať rokov. V novembri tohto roka to totiž bude presne desať rokov od vydania prvého dielu na PlayStation 3, ktorý v začínajúcej ére ďalšej generácie pôsobil veľmi sľubne. Do istej miery hre pomohol aj fakt, že šlo o ďalší titul štúdia Naughty Dog, ktoré na prvú konzolu PlayStation prinieslo nezabudnuteľného Crasha Bandicoota a na PlayStation 2 sériu Jak and Daxter. Výrazná zmena žánru štúdiu vôbec neuškodila a s vydaním každého nového dielu Uncharted vývojári prekonávali samých seba a hráčom pravidelne ponúkali kvalitný herný zážitok. Naposledy sme sa dobrodružstva s Nathanom Drakeom dočkali ešte v máji minulého roka, kedy sa do obchodov dostal štvrtý Uncharted a nielen svojím názvom neformálne ukončil celú sériu. Autori však aj napriek tomu sľubovali príbehové rozšírenie, ktoré oznámili koncom minulého roka počas PlayStation Experience.

S oznámením Uncharted: The Lost Legacy nám tvorcovia dali jasne najavo, že sa ďalšieho dobrodružstva s Nathanom Drakeom už pravdepodobne nedočkáme. V The Lost Legacy sa totiž hlavnou postavou stáva známa spoločníčka Nathana z Uncharted 2: Among Thieves, Chloe Frazer. Na dobrodružnú cestu sa teda vydávame tak ako ešte nikdy doteraz a autori z Naughty Dog si museli byť vedomí rizika, ktorému budú kvôli takejto zásadnej zmene čeliť. Nielen zanietení fanúšikovia boli zvedaví, ako bude Uncharted hra bez Nathana Drakea fungovať. Uncharted: The Lost Legacy je tu, mám ho za sebou, a už na úvod musím povedať, že rozhodne nejde o sklamanie.

Od Uncharted: The Lost Legacy pravdepodobne väčšina hráčov čakala menej ako od plnohodnotnej Uncharted hry. Nemyslím len z pohľadu obsahu a dĺžky hry, ale aj čo sa týka kvality, príbehu a samotného spracovania. Predsa len ide o samostatné rozšírenie, do ktorého sa nevkladá tak veľa snahy ako do plného AAA titulu. Po spustení hry na vás v podstate žiadne prekvapenie nečaká. Úvodných prvých pár minút pozná každý, kto videl úplne prvé video z ohlásenia rozšírenia na PS4. Chloe Frazer sa nenápadne prediera cez temné uličky jedného mesta v Indii, ktoré je preplnené vojenskými zložkami.

Dostáva sa až na strechu budovy, kde dôjde k omylu a prichádza prvá akcia. Tá sa začína jednoduchým súbojom nablízko, no veľmi rýchlo sa zmení na poriadnu akčnú scénu, v ktorej sa po prvýkrát ukazuje Chloe v plnom nasadení.

Expanzia pozostáva z deviatich kapitol. Celá hra sa odohráva v Indii, kde sa opäť pokúšate odkryť vzácny poklad. V spomínaných deviatich kapitolách je však skrytá ohromná diverzita prostredí, ktorá je pre Uncharted typická. V jednom momente bojujete v zastavenom meste, o pár minút ste niekde v divočine a skáčete zo skaly na skalu a o ďalších pár minút s pedálom na podlahe ovládate džíp cez kopce plné blata. Niektoré ďalšie lokácie nechcem spomínať, aby som vám neskazil prekvapenie, no vedzte, že sa v istej chvíli vrátite o osem rokov dozadu a taktiež sa vám v hlave obnovia spomienky na The Last of Us. Aj napriek menšiemu počtu kapitol, čo zodpovedá aj kratšej hernej dobe, sa tak máte na čo tešiť.

The Lost Legacy sa vie kvalitou bez hanby postaviť vedľa plnohodnotných dielov. Aj keď ovládate Chloe a nie Nathana, v podstate o tom ani neviete. Chloe zvláda všetko presne tak ako Nathan - dokáže si poradiť so skokmi na veľké vzdialenosti, nemá problém zdvíhať či posúvať predmety (aj keď s pomocou parťáčky Nadine), a už vôbec nezaostáva pri riešení záhad a hlavolamov.

Chloe sa jednoducho vyzná a v každom momente sú na nej vidieť roky skúseností v tejto nebezpečnej práci. Podobnosť s Uncharted 4 je tu teda očividná. Hra sa správa, ale aj v mnohých prípadoch vyzerá rovnako ako posledný diel. Aj keď nie je úplne najvhodnejšie porovnávať hrateľnosť, kedže tá je pri každom titule Uncharted totožná, pri prechádzaní otvorenou oblasťou nejedenkrát skontrolujete konzolu, či v nej náhodou nemáte vložený iný disk. Dizajn úrovní je ale aj napriek tomu vo väčšine prípadov unikátny a skutočne veľmi podarený. Neprejdete niektoré z území bez toho, aby ste sa v niektorej časti nepozastavili na pár sekúnd a nezačali obdivovať majestátne stavby či neprekonateľný výhľad na rozsiahle okolie. Ako som už spomenúl, ani v The Lost Legacy nechýbajú viaceré hlavolamy, ktoré však nie sú nijako extra náročné. Chvíľu sa s nimi potrápite, pričom ak aj narazíte na niečo komplikovanejšie, do pár minút to vyriešite jednoduchým štýlom pokus-omyl.

Príbeh tu taktiež nezaostáva a tvorcovia aj v tomto smere ukazujú, že Uncharted vie fungovať aj bez Nathana Drakea. Naughty Dog však poňali príbeh z úplne iného uhla a veľmi nezasahuje do toho, čo sa dialo v predchádzajúcich častiach série. Aj napriek tomu ale skrýva menšie prekvapenia, ktoré môžu byť námetom pre prípadné pokračovanie. Veľakrát som pri hraní premýšľal nad tým či toto nie je náhodou vôbec posledný Uncharted, ktorý hrám, prípadne či je toto cesta, ktorou sa rozhodli Naughty Dog so značkou Uncharted pokračovať.

Zbraňový arzenál sa tu nijako nezmenil a ak milujete zbieranie pokladov, aj v The Lost Legacy ich na vás čaká celá hromada. Vzhľadom k tomu, že je príbeh The Lost Legacy rozdelený len do deviatich kapitol, bez problémov dokážete objaviť aj dva poklady v jednej miestnosti. Dĺžka hry bola ďalšia veľmi diskutovaná téma v spojení s týmto rozšírením. Predsa len, keď sa autori rozhodli príbehové rozšírenie vydať samostatne, nemôže byť príliš krátke. The Lost Legacy teda pohodlne viete prejsť za sedem hodín - nie je to desať alebo pätnásť hodín ako plnohodnotné diely, čiže ide o pekný stred, ktorý skutočne postačuje. Vám však pri hraní táto dĺžka stačiť rozhodne nebude, pretože aj tých niekoľko hodín je dosť na to, aby vás expanzia dokonale nakazila typickou atmosférou Uncharted hier, ktorej sa nedá len tak zbaviť.

Po technickej stránke je The Lost Legacy spracované veľmi dobre. Hra na štandardnej PS4 beží v 1080p rozlíšení na stabilných 30 fps. No v prípade Pro ide o menšie sklamanie, keďže pri rovnakom snímkovaní konzola renderuje nie natívne 4K, ale 1440p rozlíšenie.

Uncharted: The Lost Legacy je skvelé príbehové rozšírenie pre štvrtý Uncharted. Prvýkrát zobrazuje sériu v úplne inom svetle. Hlavnou postavou je žena, známa Chloe, ktorá však svoju úlohu zvládla veľmi dobre. Hra tak ponúka všetko to, čo by ste od Uncharted hry čakali a ešte o niečo málo viac. Ide o ďalšiu skvelú akčnú jazdu, ktorej najväčšou chybou je, že je len rozšírením a nie plnohodnotnou hrou. Ak ste fanúšikmi Uncharted série, toto rozšírenie je pre vás povinnosťou.

+ Uncharted funguje aj bez Nathana
+ výborná akčná jazda v skrátenej verzii
+ majestátne oblasti len potvrdzujú kvalitný level dizajn
+ skvelé grafické spracovanie
+ multiplayer z Uncharted 4

- sterilné pästné súboje s hlavným záporákom
- otvorená časť mohla ponúknuť viac

8.5

Tomáš Kuník

OBSERVER

SCI-FI VERZIA DARK SOULS?

PC, XBOX ONE, PS4 / DECK13 / AKCIA

Strach môže mať rôzne podoby. A predstavte si, že sa dá aj hacknúť. Presvedčíte sa o tom v kyberpunkovom psychologickom horore Observer. Na svedomí ho majú tvorcovia strašidelného dobrodružstva Layers of Fear a tentokrát sa jedná o akúsi výstrahu pred prichádzajúcou pretechnizovanou budúcnosťou. A môže vám pripomenúť Blade Runnera.

Ste Dan Lazarski, takzvaný neurálny detektív alebo jednoducho observer. Vašou špecialitou je vstupovanie do mysle iných ľudí a vyšetrovanie prípadov, ktoré zasahujú do virtuálnej reality. Tá v roku 2084 opantala mnoho ľudí, ktorí väčšinou prežívajú vďaka drogám, implantátom a čipom. Jedného dňa vás kontaktuje stratený syn a stopy zavedú na miesto jeho aktuálneho bydliska, do chátrajúceho domu s paranoidnými obyvateľmi, ktorí už ani nevychádzajú z izieb. Snažia sa nahradiť depresívnu realitu ilúziou, ktorú im do hláv prenáša vplyvná korporácia. Komunikujú s vami cez zatvorené dvere, na ktorých visí reproduktor a malý monitor. A trápi ich výpadok siete. Vás trápia mŕtve telá, ktoré nachádzate v budove a priľahlých priestoroch. A, samozrejme, chcete nájsť svojho syna.

Na vyhľadanie a analyzovanie stôp použijete dva skenovacie režimy. Elektromagnetický pohľad poslúži na zvýraznenie prakticky všetkých interaktívnych objektov v dosahu, či už sú to bežné predmety, ako sú časti domáceho vybavenia, počítače, záznamy, alebo čipy a implantáty. Bio pohľad umožní analyzovanie DNA na základe krvi a ďalších častí živých organizmov. Len veľmi ojedinele si niečo vezmete so sebou, a keď už, väčšinou sú to fotografie vývojárov prispôsobené parametrom hry a za kompletnú zbierku odomknete jednu zo Steam trofejí. A občas zoberiete podporný prostriedok, ktorý musíte užívať kvôli synchronizácii reálneho a virtuálneho sveta. V kritických chvíľach sa vám začne rozpadávať obraz a zaznieva výstraha, takže viete, že máte aplikovať ďalšiu dávku pomocou zariadenia na svojej ruke. Takýmto spôsobom sa dostanete aj k zoznamu úloh, ktoré máte pred sebou a priebežne sa aktualizujú.

Ďalšou pomôckou pri stopovaní je hackovanie do mysle spravidla už nebohých obetí. Po pripojení sa im prenesiete do hlavy a zažijete najdôležitejšie momenty pred ich smrťou. Nie sú však polopatistické, jedná sa o zážitky zahltené virtuálnou realitou, ktorá z týchto udalostí vytvára bizarné obrazy plné podivných výjavov a fikcií. Niekde medzi tými blikajúcimi absurdnosťami a fantazmagóriami, kvôli ktorým hra nie je vhodná pre epileptikov, nájdete odpovede na zásadné otázky aj kľúč k ďalšiemu postupu.

Pri prechádzaní z jednej izby do druhej, skúmaní tetovacieho salónu, pivničných priestorov a chodieb v obmedzených priestoroch domu, budete viesť stručné dialógy s domácimi, ale ako už bolo spomenuté, zriedka ich aj uvidíte. Rozhovory vás síce povedú ďalej, ale nemáte možnosť ich nejakým zásadným spôsobom ovplyvniť. Okrem toho narazíte na počítače, v ktorých príležitostne objavíte fotografie, emaily a nejaké užitočné údaje. A nájdete tam aj videohru v štýle klasických 8-bitových arkád. Ak chcete získať ďalšiu Steam trofej, musíte zdolať všetkých desať levelov, pričom sa sprístupňujú po jednom v každom ďalšom PC.

V leveloch treba v ťahovom režime vyzbierať mince a dosiahnuť cieľový bod, ale nesmú vás pritom chytiť pavúky, ktoré vás po priblížení permanentne prenasledujú.

Detektívove nálezy a objavy vedú k novým poznatkom aj získaniu číselných kódov, ktoré otvárajú dôležité dvere. Čiastočne vám pomôže hackovanie, ale spravidla odhalí len jedno číslo z potrebných štyroch. No môže vás to naviesť správnym smerom. V hre nebojujete, ani sa nijakým spôsobom nedokážete brániť a väčšinou to ani nie je potrebné. Spočiatku to dokonca vyzerá tak, že len analyzujete miesta činu, ale nebudete sa priamo konfrontovať so zlom, ktoré však cítite všade naokolo. Napokon sa ale predsa len ocitnete aj v situáciách, kedy vás nesprávny pohyb privedie k obrazovke s nápisom „game over". V zásade sa jedná o hru na mačku a myš, pri ktorej sa musíte niečomu alebo niekomu vyhýbať. Môže to byť napríklad svetlo v nočnej ilúzii so stráženým kukuričným poľom.
Väčšina problémov má však charakter hlavolamu, pričom riešenie je často na dosah ruky, len treba byť vnímavým. Potom prídete na to, ako postupovať, aby ste sa pri prechádzaní miestnosťami stále znovu neobjavili v tej centrálnej, ako používať káble s prípojkami alebo využiť rádio. Pri postupe vnímate dusnú atmosféru a zažívate stiesňujúce pocity, hra vás však časovo neobmedzuje a môžete si zvoliť vlastné tempo.

Čo je fajn. Na druhej strane pred vás nekladie žiadne väčšie výzvy a prakticky celou hrou prejdete zľahka ako nôž maslom. Až tak, že sa zakrátko úplne prestanete báť a zimomriavky nahradí prirodzená zvedavosť, čo bude ďalej a ako to skončí, bez snahy postupovať opatrne a obozretne.

Dom, kde sa všetko odohráva, na jednej strane pôsobí stiesnene, avšak často sa prenášate do rôznych virtuálnych prostredí, ktoré vás zavedú na rozmanité miesta. Niekedy je to totálne psycho, ale ak vás to neodradí v prvej hodine hry, potom už vás tento titul totálne pohltí a bude fascinovať. Scény zo schátraného domu a niekedy s pekne krvavými pohľadmi ostro kontrastujú so surrealistickými motívmi virtuálnej reality a monochromatickými víziami. To všetko napokon vytvára pôsobivú kyberpunkovú atmosféru s výstražným prstom, kam to až môžeme dopracovať, keď sa budeme priveľmi zahrávať s modernými technológiami.

Hre prospieva aj ťaživý, mysteriózny soundrack a v neposlednom rade aj dabing. Hlavný hrdina má tvár aj hlas Rutgera Hauera, ktorému slušne sekunduje niekoľko vedľajších postáv, hoci znejú len sporadicky. Hra sa pohodlne ovláda klávesnicou a myšou, ale namiesto jej ťahania pri otváraní dverí či posúvaní vecí by stačilo obyčajné kliknutie na objekt.

Príbeh zdoláte približne za šesť hodín, čo nie je až tak veľa, no je pravdepodobné, že ho rozohráte ešte raz a vyzbierate pritom zvyšné bonusy.

Observer je unikát a už od začiatku pristupuje k hráčovi netradičným spôsobom. Viac ako horor je to skôr kyberpunková detektívka. Jej koniec vás možno prekvapí a možno ani nie. Hlavne ak ste priaznivcami sci- fi filmov a literatúry, s podobným záverom budete počítať a vytušíte, ako to môže dopadnúť. Ale ako sa hovorí, dôležitá je cesta, nie cieľ. A tá cesta je v hre naozaj pozoruhodná aj poučná a s výstrahou, i keď miestami poriadne psycho.

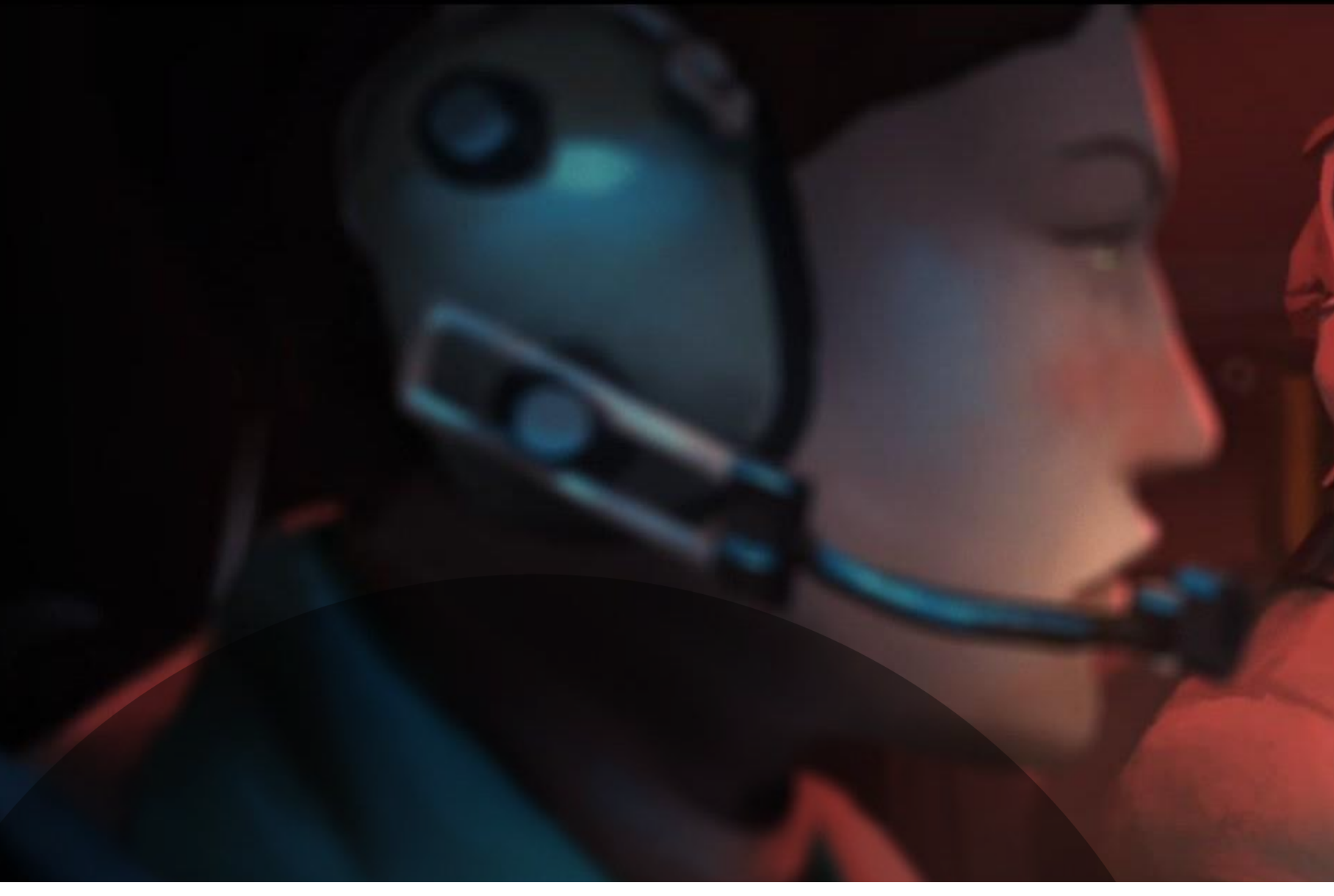
Ale bez toho by Observerovi niečo chýbalo. A práve vďaka svojmu ponímaniu a spracovaniu by hra skvele vynikla na VR zariadeniach a určite by nebola márna verzia pre Oculus alebo HTC Vive. Zážitok z hry by sa poriadne prehĺbil a možno stal až desivo skutočným.

+ pozoruhodná kyberpunková detektívka
+ prelínanie skutočnosti s virtuálnou realitou
+ svojské ponímanie aj spracovanie príbehu
+ Rutger Hauer

- neponúka zásadné výzvy, ktorým by ste museli čeliť
- pomerne krátke
- chvíľami je to chaotické

8.0

BRANISLAV KOHÚT



THE LONG DARK

WINTERMUTE

PC, XBOX ONE, PS4 / HINTERLAND / SURVIVAL AKCIA

The Long Dark netreba žiadnemu fanúšikovi survival titulov nijako zvlášť predstavovať. Hra je tu s nami v alfa verzii už pár rokov a aj keď po celý ten čas ponúkala len sandbox bez akéhokoľvek príbehu, aj tak si našla obrovskú fanúšikovskú základňu. Len nedávno sme sa konečne dočkali príbehového módu, ktorý The Long Dark kvalitatívne posúva zas o niečo dopredu. Táto recenzia sa venuje prvým dvom častiam, ktoré nedávno vyšli. A potvrdzuje, že ide o slušnú zábavu.

V The Long Dark: Wintermute sa ocitnete v koži pilota Willa Mackenzieho, ktorý v dôsledku geomagnetickej katastrofy stroskotá uprostred mrazivej kanadskej divočiny aj so svojím spolucestujúcim. Práve snaha nájsť svojho priateľa je ústredným motívom prvých dvoch epizód. Cestou narazíte na pár zaujímavých príbehových postáv, pre ktoré plníte rozličné úlohy. Tie sa žánrovo nijako nevymykajú zo štandardu, takže budete objavovať nové oblasti, zháňať určité vybavenie, hromadiť zásoby, loviť zver a príde aj na klišé typu: nazbieraj a dones mi toľko kusov tohto a tohto. Náplň úloh možno neznie originálne (aj keď sa nájde pár výnimiek), ale na pomery survival hry vás aj tieto banálne úlohy budú náramne baviť.

VITAJTE V ZAMRZNUTEJ KRAJINE

Príbeh je rozprávaný formou predelových scén a dialógov s ústrednými postavami. Scény sú kvalitne spracované a vynikajú audiovizuálnou stránkou. Skvelým príkladom je intro k druhej epizóde, ktoré vám okamžite vyčarí úsmev na tvári. Počas hry vás sprevádza decentný hudobný podmaz, ktorý výborne dotvára celkovú atmosféru. Poteší aj veľmi kvalitný dabing. Bohužiaľ, niektoré vedľajšie dialógy nie sú nahovorené vôbec a to vo výsledku, keď sa postavy najprv rozprávajú a v zapätí po kliknutí na ďalšiu dialógovú možnosť len mlčia a tupo na seba pozerajú, pôsobí dosť rozpačito.

V čom The Long Dark exceluje, je perfektne fungujúci systém hladu, smädu, únavy a telesnej teploty. Množstvo survival hier sa snaží o podobný systém, ale väčšinou je výsledok dosť krkolomný a nepohodlný a občas nefunguje tak, ako by ste to od hry simulujúcej prežitie očakávali.

Či už ste v pohybe, alebo sa len hrabete v jednoduchom a prehľadnom inventári, musíte si neustále strážiť štyri základné štatistiky. Hlad závisí od množstva prijatých kalórií z jedla a nápojov, ktoré neustále spaľujete. Počas spánku ich ubúda najviac, preto je dôležité odpočinok si dopredu naplánovať a zásobiť sa potravinami a vodou. So spánkom súvisí aj únava, ktorá ovplyvňuje vašu nosnosť vecí v inventári. Postava toho unesie celkom dosť, ale za cenu preťaženia, ktoré znižuje vašu pohyblivosť a zvyšuje únavu. Smäd, samozrejme, uhasíte tekutinami.

Dôležitým ukazovateľom je hodnota telesnej teploty. Pochvalu si zaslúži veľmi prehľadný inventár a systém oblečenia. Navliecť na seba môžete až dve vrstvy šiat, a tak je dobre na vrchu nosiť niečo nepremokavé a odolné voči vetru a naspodku zasa niečo, čo vás najviac zahreje. Šaty sa pri fyzických činnostiach opotrebúvajú a musíte ich pravidelne opravovať. Celá hra sa odohráva v mrazivej kanadskej divočine, kde je počasie často nevyspytateľné. Môže sa tak stať, že vás zastihne hmla hustá ako mlieko, čo výrazne sťaží navigáciu v teréne alebo mrazivá víchrica, v ktorej bez zdroja tepla zamrznete behom niekoľkých minút. Vaším najlepším priateľom sa tak stane oheň. Ten môžete rozložiť vonku na ľubovoľnom mieste

alebo v interiéroch v krboch a peciach. Okrem tepla slúži oheň, samozrejme, na úpravu jedla, roztopenie snehu a prevarenie vody a taktiež odháňa hladných predátorov.

Dravcov v hre nie je veľa. Natrafíte tu vlastne len na vlky a medvede. Ale dokážu vám aj tak poriadne zavariť. Keď sa na vás rozbehne vlk a vy ešte nemáte pušku, väčšinou pomôže len svetlica, ktorá ho odplaší. Táto taktika ale nemusí vždy fungovať a často vás šelma skokom zvalí na zem. Tu príde na rad klasický quick-time event, kedy divokým klikaním ľavým tlačidlom myši musíte hladné tesáky od seba odohnať. Ak máte v inventári nôž alebo sekeru, výrazne vám to pomôže. Zviera utečie a vy si musíte rýchlo lízať rany, pretože vám hrozí vykrvácanie a infekcia. Obväzy a dezinfekcia sú preto nevyhnutná výbava každého preživšieho. Medvede sú už ale iný oriešok. Bez pušky a aspoň niekoľkých nábojov je vždy vhodné vyhýbať sa im veľkým oblúkom. Keď sa totiž tá hruda mäsa postaví na zadné laby, zareve a rozbehne sa na vás, väčšinou ani nemá zmysel utekať a ostáva vám len bezradne sledovať animáciu medveďa zabávajúceho sa s handrovou bábikou. Po chvíli stratí záujem, a nechá vás dokaličeného, zraneného a častokrát polonahého, lebo vám nadobro rozdriapal tú vetrovku, po ktorú ste dva dni cestovali fujavicou cez pol mapy.

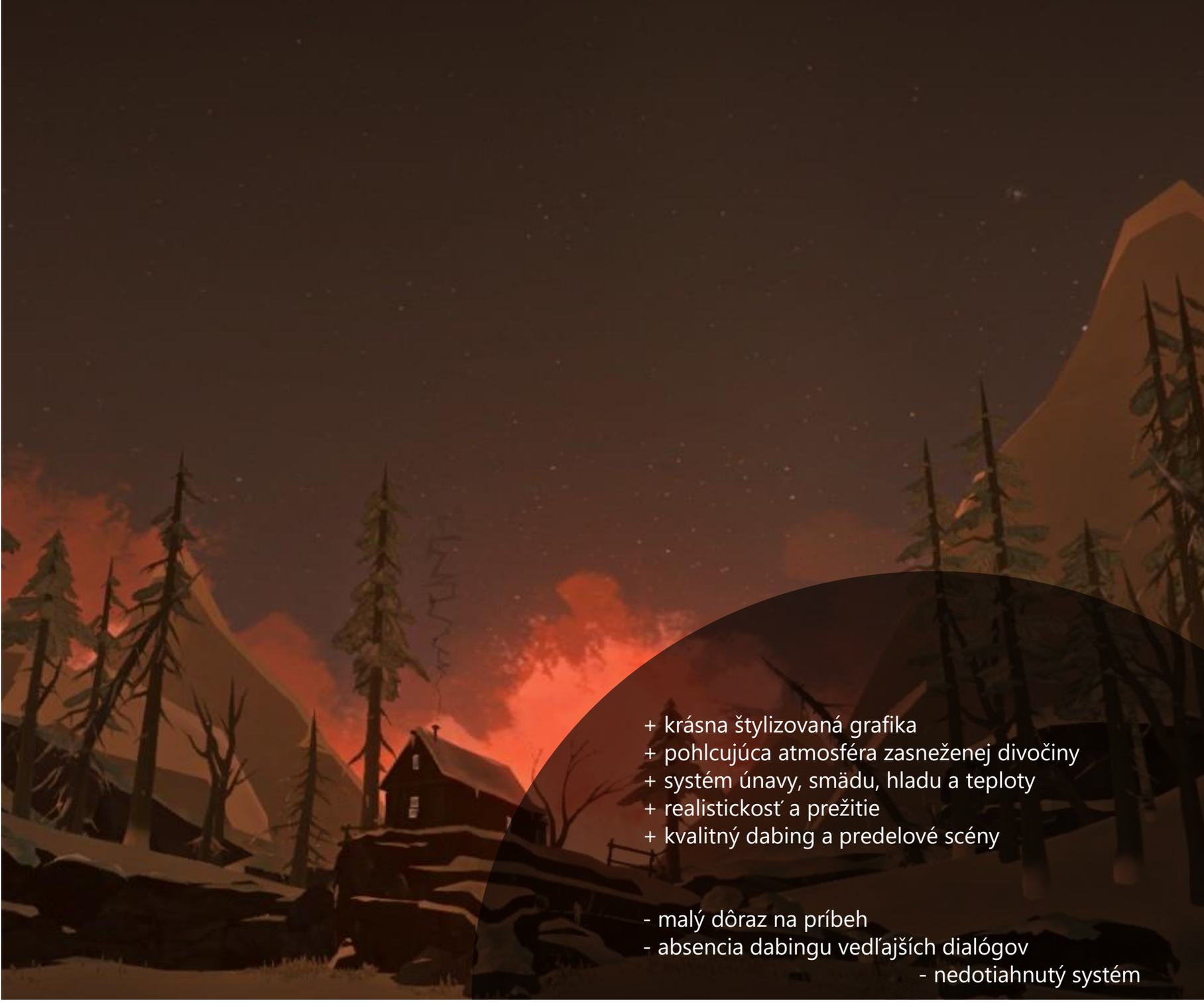
Okrem predátorov sa tu vyskytuje aj iná fauna. Vrany krúžiace na oblohe sú znamením mršiny, ktorá vám poskytne mäso alebo zamrznutého človeka s vybavením, ktoré už nebude potrebovať. Na určitých miestach viete vysekať do ľadu dieru a chytať ryby. V lese natrafíte na jeleňa, ktorého skolíte strelou do srdca alebo hlavy, a keď ho náhodou len poraníte, musíte zviera na úteku stopovať podľa krvavých škvŕn a stôp v snehu. Stopy zanecháva aj hlavná postava, a častokrát sa podľa nich viete orientovať, ak napríklad

DOKÁŽETE ZBIERAŤ SUROVINY, LOVIŤ A PREŽIŤ?

zablúdite v hmle. Chytať môžete aj zajace do provizórnych pascí, alebo ich omráčiť hodením kameňa. Keď potom úbohé zviera, ktoré je stále nažive a pozerá na vás krásnymi čiernymi korálkovými očkami a krúti chlpatým noštekom, chytíte pod krk, hra vám ešte dá možnosť pustiť ho na slobodu k svojej zajačej rodinke. Hlad je ale potvora, ktorá ženie každého živého tvora do krajností a vy si len povzdychnete, chrupnutím mu zlomíte väzy, nožom vypitvete črevá, stiahnete z kože a ostane vám kúsok cenného mäsa.

The Long Dark: Wintermute ponúka, samozrejme, aj systém výroby predmetov, takže ak v nejakej vedľajšej misii získate recepty na zhotovenie vybavenia, môžete si vo vyhni ukovať sekeru alebo nôž, v dielni pasce alebo prípadne na kolene vyrobiť menšie nástroje. Tak ako oblečenie aj nástroje sa opotrebovávajú a je nutné sa o ne starať a opravovať ich.

Najväčšiu výhradu mám k systému ukladania pozície. Hra je otvorený svet skladajúci sa z niekoľkých samostatných oblastí oddelených nahrávacou obrazovkou. Pri vstupe do inej oblasti alebo po spánku sa vám automaticky uloží pozícia. Taktiež pri plnení úlohy narazíte na checkpointy, ktoré by sa mali ukladať na samostatný slot. V praxi ale tento systém nejako nefungoval a stalo sa mi, že pri plnení jednej misie ma dokaličil predátor, zničil mi drahocenné šaty a ostal som bez munície. Po pár metroch sa mi hra uložila a prepísala obe pozície. Úlohou bolo zviera poraziť, ale bez nábojov a šiat sa to zdalo nemožné. Už tak dlhá hracia dobu sa mi preto natiahla o nejaké 2 hodiny, kedy som zdĺhavo zháňal nutné vybavenie. Sandboxový mód pracuje s permanentnou smrťou, takže tam je vyššie popísaná udalosť skrátka súčasťou zážitku. Systém ukladania by však mal v príbehovej časti minimálne dovoliť nahrať začiatok úlohy. Celková herná doba sa pohybuje okolo 6 -10 hodín na epizódu



+ krásna štylizovaná grafika
+ pohlcujúca atmosféra zasneženej divočiny
+ systém únavy, smädu, hladu a teploty
+ realistickosť a prežitie
+ kvalitný dabing a predelové scény

- malý dôraz na príbeh
- absencia dabingu vedľajších dialógov
- nedotiahnutý systém

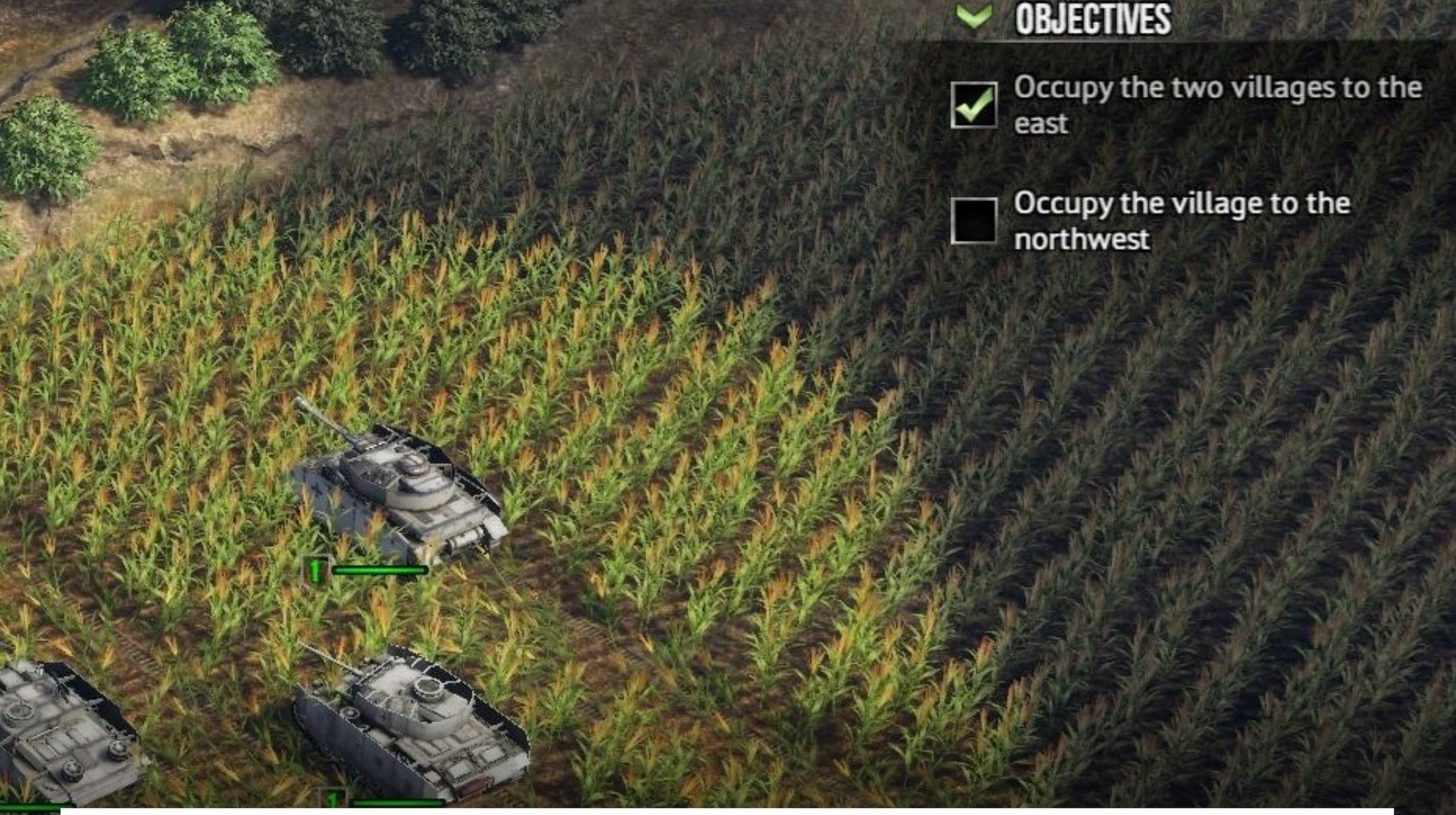
8.0

FRANCIS

SUDDEN STRIKE 4

NÁVRAT NA STRATEGICKÉ BOJISKÁ

PC, PS4 / KITE GAMES / STRATÉGIA



Sudden Strike je úzko spätá s érou klasických stratégií z obdobia druhej svetovej vojny. Zdalo sa však, že už je na zaslúženom odpočinku a s ďalšími časťami sa nepočíta. Teraz tu však máme plnohodnotný štvrtý diel , ktorý síce nezožne veľkú slávu, ale nájde si svojich priaznivcov.

Štvorka zostáva verná tradičnému zasadeniu a okrem toho sa drží aj zaužívaných prvkov. Tvorcovia sa však snažili aspoň do istej miery inovovať, a tak doznala i určité kozmetické zmeny. Základom sú tri tradičné kampane za nacistické Nemecko, Sovietsky zväz a Spojencov. Nájdete tam najznámejšie miesta a bojiská. Niektoré vnímate z pozície jednej aj druhej strany. Takže sa bude bojovať o Leningrad aj Stalingrad, čaká vás operácia Barbarossa, Market Garden a Overlord - teda klasické vylodenie v Normandii s výsadkármi aj námornou pechotou a nechýba ani tankový Kursk.

Každé ťaženie predstavuje mapa so siedmimi misiami, ktoré sa postupne odomykajú a môžete v nich vždy získať jednu až tri hviezdičky a následne ešte raz prejsť aj s doplnkovou výzvou.

Napríklad si musíte vystačiť s obmedzenou muníciou, alebo proti vám stoja elitné tanky. Za hviezdičky nakupujete vylepšenia v troch dostupných doktrínach. Prvá sa zameriava hlavne na pechotu, druhá na obrnené vozidlá a tretia na podporu. Každú reprezentuje jeden veliteľ z príslušnej frakcie. Medzi vylepšeniami sú užitočné možnosti, napríklad delá alebo tanky môžu vytvoriť ochranný val z vriec s pieskom, alebo majú vylepšenú obranu, dokážu si opraviť kritické poškodenia a dohľad vylepší vojak v tankovom poklope. Pechota zas dostane po dva granáty a rýchlejšie sa pohybuje, podpora umožní ľahkým tankom a prieskumným vozidlám ťahanie diel (inak majú túto schopnosť len nákladné autá), pridá muníciu či zrýchli opravy. Niektoré prvky sa objavujú vo všetkých doktrínach, čo uľahčuje rozhodnutie, ktorú si vybrať pred každou misiou.

Máp v každom ťažení mohlo byť viac, no na druhej strane každú misiu tvorí niekoľko úloh, ktoré sa postupne aktualizujú a s nimi sa aj rozširuje herná plocha.

Budete dobýjať alebo brániť určené pozície, ochraňovať ohrozené jednotky a konvoje, ale aj koordinovať ústup. Keďže sa v hre nič nestavia a neprodukuje, v každom scenári si musíte vystačiť len s pridelenou armádou a obmedzeným prísunom posíl. Tie vám hra sama posiela v kľúčových momentoch, ale vzdušnú podporu s leteckými prieskumníkmi a bombardérmi si privolávate a nasmerujete na cieľ sami. Boje na štandardnej obťažnosti dajú niekedy poriadne zabrať a keďže vašich jednotiek skutočne nemáte nazvyš, je vhodné postupovať premyslene a vyhýbať sa zbytočným stratám. Optimálne je ako predvoj poslať pechotu, ktorá dovidí ďalej ako technika. Navyše sú vojaci v poli či kroví menej nápadní, prípadne im ešte dáte povel zaľahnúť a poslúžia ako dobrí skauti, ktorí pekne odhalia ciele tankom a delostrelectvu. Jednotky mimo dohľadu síce nevidíte, ale keď sa blížia a robia hluk, ich aktuálnu polohu naznačujú ikony.

Situáciu na bojovom poli niekedy komplikuje nedostatok munície a paliva. Na väčšine máp s tým nebudete mať problém, hlavne keď vás sprevádzajú plné zásobovacie vozidlá a narazíte aj na pumpy a sklady s vlajkami. Sú však aj misie, kde je všetkého akútny nedostatok a napríklad aj musíte ponechať napospas funkčný tank, lebo nemá čím strieľať, alebo sa nemôže pohnúť. Ale do úvahy treba brať aj iné faktory. V hre síce sú opravárenské vozidlá, ale tie slúžia len na odstránenie kritických poškodení, čiže sa napríklad postarajú o roztrhnuté pásy, aby tanky postupovali ďalej, ale nedokážu ich úplne zregenerovať. Taktiež medici nedokážu vojakov vyliečiť a nevrátia im stratené body života, iba zabránia tomu, aby vykrvácali v dôsledku zranení. Aj tak sú však užitoční. Neraz totiž bliká biely kríž aj nad desiatkou mužov, ktorí to schytali a bez lekárskej pomoci po chvíli o všetkých prídete. Tieto prvky taktiež prispievajú k vyššej náročnosti hry a nútia hráča byť obozretným.

Na druhej strane pri masovom útoku dochádza k situáciám, keď nepriateľskí vojaci prestanú bojovať a jednoducho sa vzdajú. Je to pekný efekt, keď vidíte, ako oslabení obrancovia opustia delá a zostanú stáť s rukami nad hlavou. Potom po chvíli jednoducho zmiznú. Opustenú nepriateľskú techniku si môžete privlastniť.

Stačí, keď do nej vlezie hociktorý z vašich vojakov a prípadne ju ešte opravíte. Platí to však aj o civilných vozidlách (čo mi pri tejto funkcii v iných hrách chýbalo), takže môžete napríklad naštartovať traktor a použiť ho na odtiahnutie dela. Za úspešné prisvojenie vozidiel, liečenie aj rôzne iné aktivity na bojisku získavate medaily. Peknou vychytávkou v zimných scenároch je ľad, ktorý sa počas boja rozpadá, takže sa jednotky môžu aj utopiť.

Hru ovládate klasicky myšou, ale čo stále nie je samozrejmosťou, môžete to skúsiť aj konzolovvým ovládačom. A to nielen v PS4 verzii hry, kvôli ktorej tu táto možnosť primárne je, ale aj na PC. Obával som sa neblahého vplyvu tohto rozhodnutia na obsah hry. Predsa len sú stratégie predovšetkým záležitosťou PC, kde môžete pohodlne a rýchlo ovládať stovky jednotiek, ale pri RTS určených aj pre konzoly tvorcovia pristupujú k obmedzeniam, ktoré okliešťujú herné možnosti. Tu sa tak, našťastie, nestalo, na bojisku je neraz poriadne rušno a husto a treba pohotovo reagovať na rôzne situácie. V prípade potreby ale hru rýchlo zapauzujete. Dynamike napomáha napríklad aj automatické začlenenie jednotiek do skupín, ktoré potom rýchlo vyvoláte kliknutím na ikony v hornej časti obrazovky. Samozrejme, zostáva aj možnosť vytvoriť vlastné skupiny. Poteší aj systém preskupenia a zoradenia do formácií po podržaní tlačidla myši alebo ovládača, čo pripomína zjednodušenú funkciu z Total War.

Umelá inteligencia je obstojná. Teda aspoň v kampani. Jednotky sa chvíľami správajú rozumne a napríklad keď z veľkej diaľky ostreľujete tanky, tie sa pohnú, aby sa vyhli útoku, alebo rovno zamieria k vám. Inokedy sú ale vojaci pasívni alebo nevedia vhodne zareagovať. Viac však zamrzí nie celkom realistický dohľad. Napríklad keď vojaka umiestnite do vysokej veže, mal by mať prehľad o širokom okolí, a predsa nevidí ani nepriateľské tanky na otvorenom priestranstve pár stoviek metrov pred budovou. Takže vám to neprinesie očakávanú taktickú výhodu.

Progres v misii sa neukladá automaticky, čo vzhľadom na značný rozsah niektorých scenárov môže hráča zaskočiť. Hlavne ak si dlhodobo hru neuložil a po polhodinovej bitke s neúspešným koncom si celú mapu zopakuje odznova. Hodila by sa automatika po splnení každej úlohy, takže hráč by sa pokojne mohol vrátiť na začiatok poslednej etapy.

Úspechy v misiách prinášajú nielen medaily a hviezdičky, ale aj bonusové materiály v podobe komentovaných dobových videí. Autentické čiernobiele zábery určite potešia tých, ktorých zaujíma toto obdobie.

Okrem ťažení je v ponuke Sudden Strike 4 ešte voľná hra a multiplayer. V bitke proti chabej AI alebo hráčom v nepriateľskom tíme treba obsadiť všetky základne označené na mape vlajočkami. Za ich okupovanie pribúdajú body a tie sa dajú použiť na privolanie nejakej leteckej podpory, alebo nákup jednotiek na stanici, kam ich potom privezie vlak. Je to celkom fajn, ale 4, respektíve 5 máp je naozaj málo. I keď multiplayer vlastne takmer nikto nehrá.

Graficky na tom hra nie je najhoršie. Zachováva si tradičný pohľad na bojisko s pohľadom zhora. Terén sa dá priblížiť, no aj tak bude neraz trochu problematické rozlíšiť jednoduchých vojakov a napríklad vyhľadať medikov. Po označení už však vidíte symboly so zameraním jednotlivých postáv a jednotiek aj so stavom munície, prípadne paliva.

Technika ale vyzerá dobre, je rôznorodá a správa sa dosť realisticky. Autori mysleli aj na deštrukčný model a fyziku. Občas sa síce tank aj v bežnom teréne čudne pošmykne ako na klzisku, ale inak dobre vyzerajú pováľané stromy, stĺpy a zvalcované polia, ako aj stopy pásov na povrchu krajiny. A rozpadávajúci sa ľad. Budovy sa dajú rozstrieľať až do základov, na zemi zostávajú stopy po výbuchoch a (dočasne) aj horiace vraky. Po ťažkých bitkách vidíte na obrazovke poriadnu spúšť. Hudba a ozvučenie prirodzene dopĺňajú vydarenú vojnovú atmosféru.

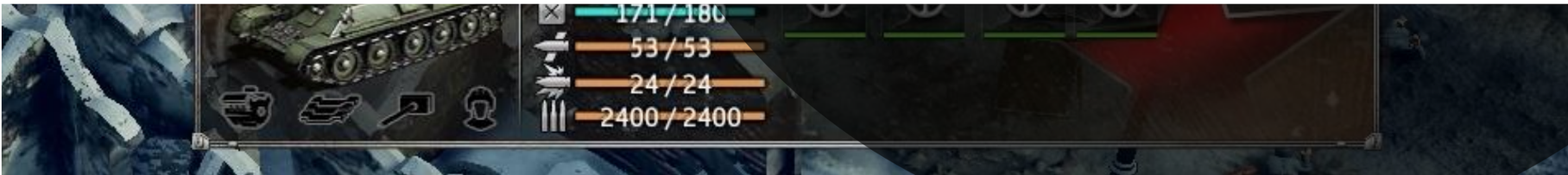
Sudden Strike 4 sa drží starého zaužívaného štýlu a svojím obsahom neprekvapí. Je to však solídna vojnová stratégia, ktorá prináša intenzívny zážitok pri najznámejších bojoch druhej svetovej. S cenou by však mala ísť o niečo nižšie. 50 € je naozaj priveľa, ale ak ju kúpite za polovicu, bude to primeraná suma za RTS, ktorá aj po rokoch ešte dokáže zaujať a priniesť rozmanité výzvy. Najmä na konzolách, kde je tento žáner stále v plienkach a dobrých stratégií je tam ako šafránu.

+ rôznorodé, slušne navrhnuté misie
+ niektoré nápadité súčasti, ktoré obohacujú tradičnú hrateľnosť
+ udržiavanie techniky a osvojenie vojenských aj civilných vozidiel
+ obstojí na PC aj konzolách

- misií mohlo byť určite viac
- nie vždy optimálne fungovanie jednotiek
- neprináša do žánru nič vyslovene nové

7.5

BRANISLAV KOHÚT



LAWBREAKERS

MULTIPLAYEROVKA OD TVORCU GEARS OF WAR

PC, PS4 / BOSS KEY PRODUCTION / AKCIA, MULTIPLAYER

Konkurencia na poli multiplayerových akcií je dosť veľká, ale keď pod nejakým online titulom žiari meno Cliff Bleszinski, právom sa očakáva pozoruhodná hra, ktorá by nemala mať núdzu o fanúšikov. LawBreakers takou naozaj je, až na to, že príval hráčov sa akosi nekoná. Prečo to jednému z autorov sérií Unreal a Gears of War s novým tímom a novým projektom nedopadlo podľa očakávaní?

V prvom rade si priblížime hru, aby bolo jasné, čo ponúka. Jedná sa o čistokrvnú online akciu, ktorá obsahuje výlučne arény so živými hráčmi. Tvorcovia neriešili nejaký príbeh ani predstavenie hrateľných postáv, ktoré sú rozdelené do dvoch tímov - Law a Breakers. Jednoducho sa postavia proti sebe a dávajú si poriadnu nakladačku. Hráči v podstate nemajú možnosť oťukať sa pri nejakom plnohodnotnom tréningu nanečisto. Je pravda, že hra obsahuje výukové videá, ktoré dostatočne priblížia jednotlivé povolania, herné režimy aj mapy. Avšak vyskúšať si to v praxi sa dá len čiastočne v testovacom móde označenom ako sandbox. Tam sa pohybujete po mape, kde nájdete botov s fixnými pozíciami, z ktorých nikdy neodchádzajú a môžete si meniť postavy, aby ste si otestovali ich schopnosti a zbrane. Ak už nie nič iné, aspoň za pozeranie ukážok dostanete kredity, ktoré môžete použiť na nákupy pre jednotlivých borcov.

V hre nájdete deväť povolaní s fixnou výbavou. Každá strana má kompletný sortiment postáv a líšia sa jedine vzhľadom, ktorý ešte upravujete zmenou skinov a detailov oblečenia a zbraní. Stále to však bude rovnaká výzbroj a jej účinok sa nemení, len budete mať svoj špecifický vzhľad. Tieto „serepetičky" nakupujete za spomínané kredity, alebo ich získate v online zápasoch ako súčasť balíčkov so štyrmi prekvapeniami. Čo teda konkrétne môžu byť skiny, odtlačky topánok pri kopnutí do nepriateľa, kredity a ikony reprezentujúce hráča v lobby. Nie sú tam žiadne podporné prostriedky, ktoré by zlepšovali atribúty alebo výkon postáv, čo je len dobre, pretože tým pádom sú hráči v boji vždy rovnocenní, a to aj bez ohľadu na ich levely.

Jednotlivé postavy sú vcelku zaujímavé a každý si medzi nimi nájde svojich favoritov. Väčšinou sú zamerané na útok z diaľky, čo je pri šialenom pohybe, skákaní a poletovaní optimálna voľba. Obvykle majú jedinú zbraň s dvomi režimami, ale vybrané postavy aj druhú, sekundárnu. Munícia je neobmedzená, ale treba nabíjať. Obľúbený je napríklad Vanguard s rotačným guľometom, či Enfrocer s útočnou puškou, dobre sa bojuje aj s Harrierom, ktorý ničí cieľ laserovým lúčom. Gunslinger je typický pištoľník s dvomi zbraňami v rukách naraz, každá ma však inú kadenciu. Ale sú tu aj borci, ktorí sa presadia v boji zblízka a neraz prekvapia napríklad ničivým výpadom od chrbta. Konkrétne Wraith, ktorý síce má aj automatickú pištoľ. ale dokáže urobiť aj smrteľný výpad ostrou čepeľou. Assassin sa už plne spolieha na svoje dve mačety.

Každá postava má navyše tri aktivovateľné schopnosti. Dve z nich sa dobíjajú rýchlo, tretia pomalšie a je, samozrejme, o to efektívnejšia. Spravidla to zahrňuje nejaké krátkodobé zrýchlenie postavy, čo je vo väčšine režimov kľúčové, a útočné alebo obranné techniky. Napríklad Juggernaut, ktorý bežne bojuje pumpovacou brokovnicou, si zvýši obranu a vytvára dočasnú stenu, ktorá odráža projektily a môže pokojne aj zatarasiť vchod. Bojový medik vytvorí ochrannú kupolu a privolá dva liečivé drony, ktoré navedie na zranených spolubojovníkov. A napokon je tu Titan, ktorý vystreľuje rakety a môže ich odpaľovať ešte pred nárazom. Kombinuje to so zbraňou vystreľujúcou blesky, má devastačný skok, míny a dočasnú berserk formu. Na druhej strane táto postava nemá žiadne zrýchlenie a veľmi pomaly sa pohybuje. V každej aréne si pri úmrtí môžete povolanie zmeniť, čo však chvíľu trvá.

Po zoznámení s bojovníkmi nezostáva nič iné, ako skočiť priamo do vody a nastúpiť do online zápasov len a len pre živých hráčov. Tu trochu zarazí veľmi obmedzený výber - buď si zvolíte rýchly zápas, kde sa obmieňajú všetky režimy a hra vás svojvoľne niekam priradí, alebo si vytvoríte vlastnú párty. Teda nakonfigurujete hru, kde si zvolíte mapy, módy, časové limity alebo iné parametre a smiete zatrhnúť povolania, ktoré sú nežiadúce.

A môžete pozvať priateľov - priamo do tímov alebo ako pozorovateľov. V hre nie sú žiadne zápasy s rebríčkom ani možnosť vyhľadať si ľubovoľný server a už vôbec nie len jednotlivé režimy, ktoré chcete hrať. Dôsledkom toho je, že sa hráči bežne odpájajú z hry, keď je na rade režim, čo ich nebaví a niekedy je to naozaj rušivé. Navyše to negatívne pôsobí na matchmaking. Hra sa síce pred odštartovaním ďalšej mapy snaží rozumne vybalansovať tímy, ale priamo v akcii sa po výpadkoch hráčov prejaví prevaha jedného tímu, kým nepribudne nejaký náhradník. Tu totiž často záleží naozaj na každom účastníkovi a mať o jedného spolubojovníka menej neraz znamená veľkú výhodu pre súpera. Štandardne bojujú dve päťčlenné družstvá, no hra sa neraz uspokojí aj so štvorčlennými.

LawBreakers ponúka päť plnohodnotných režimov a ani v jednom nejde o zvyšovanie skóre zabíjaním protihráčov. Všetky sú rýchle, dynamické, mali by ste byť neustále aktívni, aby ste sa vyhli útokom nepriateľov aj plnili zadané ciele. A aby vás hra nevykopla kvôli pridlhému postávaniu a nečinnosti. V skutočnosti je tu ešte jeden mód - tímový deathmatch, kde už síce ide o zabitia súperov, ale reálne sa jedná len o zahrievacie kolo, keď v aréne pri štarte nie je dostatočný počet hráčov. Akonáhle je dostatok účastníkov, TDM sa ukončí a hra po krátkom odpočte spustí plnohodnotný režim. Je to výborná vec, pretože nemusíte len nečinne vyčkávať, ale čas si skrátite spoznávaním mapy a prostoduchým zabíjaním.

V režime Overcharge je úlohou každého tímu najskôr získať batériu a potom ju priniesť do svojej základne, aby sa nabila a istú dobu ju chrániť. Za úspešnú obranu v stanovenom časovom limite pribudne bod. V Turf War ide o obsadzovanie troch zón, ktoré sa po úspešnom odrazení súpera uzamknú. Na základe pomeru získaných zón sa rozdelia body a nasleduje ďalšie kolo. V režime Occupy stačí okupovať a brániť jedinú zónu a čím dlhšie sa to tímu darí, tým viac bodov nazbiera. Po istom čase zóna zmizne a objaví sa na inom mieste. Potom je tu Uplink, ktorý sa podobá režimu s batériou - treba uchmatnúť dátové zariadenie, pripojiť ho vo svojej základni a brániť, kým ukazovateľ nestúpne na sto percent a potom pribudne bod. Blitzball je loptová hra, kde musíte zobrať guľatý predmet a umiestniť ho do súperovej brány, ale ak ho nesiete dlho, postava vybuchne. Viac-menej sa teda jedná o obdoby klasických režimov, ale s doplnkovými funkciami, ktoré ich robia zaujímavejšími.

Napriek prezentáciám hry nečakajte permanentné poletovanie v beztiažovom stave. Aj táto možnosť tu síce je, ale len vo vybraných častiach máp so zníženou gravitáciou alebo po aplikovaní schopností niektorých postáv.

Často sa budete klasicky pohybovať chôdzou a skokmi po podlahe. Celé je to však rýchle a dynamické, a to aj vďaka tomu, že mapy nie sú veľmi rozľahlé. Hráči teda na seba často narážajú v uličkách, kde si idú po krku. Na mapách nie sú žiadne podporné doplnky s výnimkou uzdravovacích staníc alebo jednorazových liečiv. Ale nič viac tam ani nepotrebujete. Bojuje sa najmä v interiéroch, ale aj s otvorenými priestormi, kde môžete skopnúť súpera do voľného priestoru a pripísať si environmentálne zabitie. Možno sa vám podarí zabiť protivníka aj počas vášho úmrtia a zaznamenáte grave kill.

Vzhľad hry je naozaj reprezentatívny, ale je to poriadny žrút pamäte. Ak nemáte výkonný hardvér, aj pri automatickom nastavení sa môže stať, že hra bude sekať. Pritom snímkovanie môže stúpnuť poriadne vysoko a v tomto smere problém nie je. Hra funguje na Unreal engine 4, ktorý podobné problémy zvyčajne nemá a možno by to len chcelo trochu viac sa pohrať s optimalizáciou. Keď ale všetko funguje, ako má, je to pekný pohľad a pasuje k tomu tvrdšia moderná hudba.

Celkový dojem z hry je veľmi dobrý a hráči ju hodnotia vysoko. Je ich však málo. Niekedy sa pripojíte pomerne rýchlo, inokedy čakáte dlhé minúty. Neraz strávite kopu času pri zahrievacích kolách, pretože je tam sotva polovica z požadovaného počtu účastníkov. V čom je teda problém? Dôvodov môže byť viac. Jednak možno Nexon nedostatočne propaguje hru a určite mnohí hráči radšej zostávajú verní blizzardovskému hitu Overwatch. Ale chyby spravili aj samotní tvorcovia. Hre jednoznačne chýba server browser a rebríčkové zápasy. Mohli by pomôcť aj boti, ktorí by v prípade potreby zaskočili v online bitkách alebo pokojne aj mód hráči verzus AI. Päť režimov a necelá desiatka máp je dobrý základ, ale celkový obsah hry by mohol byť aj bohatší, rozsiahlejší.

Konkurencia v žánri online akcií je naozaj značná a kto sa chce presadiť, musí tvrdo bojovať o priazeň hráčov. Inak aj kvalitný titul čaká nelichotivý koniec. A to sa, bohužiaľ, týka aj LawBreakers. Je to síce zábavná, ale už teraz takmer mŕtva hra, ktorá sa sotva dlhodobo udrží nad vodou. A prognózy nie sú priaznivé. Buď ju môže zachrániť prechod na free to play, alebo o niekoľko mesiacov sklamaný Cliff Bleszinski ohlási jej definitívny koniec.

+ dynamická tímová online akcia
+ zaujímavé postavy, ich zamerania a schopnosti
+ hráči sú rovnocenní, nezvýhodňujú ich doplnky a extra výbava
+ zahrievacie TDM kolo, keď je v aréne málo účastníkov

- akútny nedostatok hráčov
- chýbajú rebríčkové zápasy, server browser a ďalšie možnosti

7.5

BRANISLAV KOHÚT

SLIME RANCHER

NETRADIČNÁ FARMÁRSKA HRA

PC, XBOX ONE / MOMOMI PARK / MANAŽMENT, AKCIA

Možno si ešte spomínate na začiatok minulého roka, kedy bol titul Slime Rancher oficiálne predstavený kalifornským štúdiom Monomi Park. Až prvého augusta tohto roka bola hra vydaná vo finálnej podobe a opustila tak preview fázu aj vďaka čoraz viac populárnemu programu ID@XBOX, ktorý v apríli tohto roka oslavoval prvých 500 vydaných indie hier. Vývojári sa pochválili, že sa im podarilo predať úctyhodných milión kópií (z toho viac než 760 tisíc na PC). Stojí teda Slime Rancher za vyskúšanie?

Už podľa názvu určite tušíte, že ide o ďalšiu hru zo série simulátorov, no tentokrát s jedinečným obsahom a princípom. V úlohe Beatrix LeBeau, ktorá opustila planétu Zem s víziou nového dobrodružstva a predovšetkým slušného zárobku, budete spravovať ranč vo svete Far, Far Range. Nie je to však obyčajný ranč s bežnými zvieratami, ktoré máte možnosť vidieť v Zoo alebo u starých rodičov na záhrade, ale s takzvanými slimes, rozdelenými do zhruba 16 typov.

Začiatky mi neuľahčil ani priložený tutoriál, ktorý komplexnosťou určite neočarí. Po jeho dokončení prišlo na rad oboznamovanie sa s čudesnými mechanizmami hry a začal som budovať ranč na novej planéte. Základná myšlienka tejto hry tkvie v lovení naokolo sa pohybujúcich rozdielnych slimov, ktorých je potrebné chytiť do takzvanej vákuovej zbrane a následne ich umiestniť do vybudovaných ohrádok v priestoroch vášho ranča.

Hraním a preskúmavaním pomerne rozsiahleho prostredia rozdeleného na farebnú chaotickú džungľu, jaskyne, púšť a záhadné ruiny som pochopil, že chov roztomilých zvieratiek je dobrý len na predávanie ich výkalov alebo takzvaných plortov. Tie totiž tvoria dôležitú časť celého systému hry. Pre získanie bližších informácií som navštívil pekne spracovanú Slimepédiu s množstvom obsahu a vysvetlivkami. Samotné obchodovanie je typické pohyblivými cenami, čo spôsobuje, že keď začnete predávať jeden typ plortov, ich cena pôjde očakávane dole. Niekedy som tak predal totožný počet plortov takmer za dvojnásobnú cenu. Ideálne je posielať späť na Zem viacero druhov súčasne.

Hodiny strávené s Xbox ovládačom v ruke ma naučili, že flexibilné a usmievavé príšerky ružovej farby majú na trhu najnižšiu hodnotu, teda konkrétne to, čo vyprodukujú. Preto som sa zameral viac na kamenné, vodné či medové stvorenia. Samozrejme, môžete rátať aj s experimentovaním, a teda s krížením jednotlivých slimov. Kríženie prebieha v rozsiahlom svete samovoľne konzumáciou nevlastných plortov alebo priamo v priestoroch vášho ranča. Stačí dať do ohrady dva rozdielne typy slimov a počkať, kým ten druhý skonzumuje plort svojho spolubývajúceho.

Treba mať taktiež na pamäti, že každý druh konzumuje odlišný typ potravy, správa sa inak, ako by ste čakali a požaduje rozdielne podmienky na život. S tým súvisí nutnosť vylepšovania ohrád, pestovania rozličných plodín, či chov zvierat slúžiacich ako potrava pre slimov. Okrem toho hra ponúka bohatú paletu estetických vylepšení, ktoré obohatili jej obsah. Práve vďaka spomínanej rozmanitosti ma Slime Rancher bavil ešte viac.

To však stále nie je všetko. V neskoršej fáze hry sa mi otvorilo laboratórium s množstvom vynálezov a nových možností, ako stráviť ďalšie hodiny pred televízorom. Napríklad je možné nechať postaviť rôzne zariadenia, medzi ktorými nájdete teleporty, automatické vrtáky, obranné veže proti Tarr (jeden z mojich hlavných nepriateľov) či ťažobné zariadenia. Okrem toho som mal k dispozícii aj systém kombinovania získaných zdrojov. Nie všetky zariadenia si však našli počas môjho hrania uplatnenie. Niektoré sa mi zdali úplne zbytočné.

Prostredie ponúka relatívne bohatý obsah. Niekedy som sa však stretol s takmer identickými zákutiami len v inom grafickom kabáte. Nič to však nemení na komplexnosti a bohatých možnostiach skúmania. Chýbali mi typické orientačné body či prepracovaná mapa, ktorá by mi uľahčila pohyb po okolí. S tým súvisí aj samotné zbieranie slimov a iných objektov. Rátať môžete len s piatimi slotmi,

respektíve štyrmi, keďže piaty je obsadený vodou. To mi častokrát zabránilo preniesť cenné zdroje či slimov späť na ranč na konci mojej výpravy. Rozšírenie počtu slotov, žiaľ, nie je možné.

Ocenil som ale teleporty slúžiace na rýchle cestovanie, ktoré mi výrazne skrátili presúvanie zdrojov na ranč. Nechýba ani jetpack, ktorý je možné požívať v závislosti od dostupnej energie zobrazenej modrou farbou v ľavom dolnom rohu. Za zmienku stoja veľké kruhové dvere oddeľujúce jednotlivé časti okolia, ktoré je možné otvoriť len špecifickým kľúčom. Ten som na prekvapenie získal prekŕmením slima Gordo, z ktorého následne po explodovaní vypadol kľúč. V hre by sa ich nemalo nachádzať viac než desať, všetky sa mi, žiaľ, nepodarilo nájsť.

Z pohľadu technickej stránky ma Slime Rancher príliš neohúril. Pomerne časté frame dropy na konzole Xbox One určite nepotešia. Po viac než 12 mesiacoch v preview programe som očakával stabilnejšie snímkovanie. Verím, že vývojári ocenia záujem státisícov hráčov o vesmírne farmárčenie a technickú stránku hry doladia v dohľadnom čase.

Ako môžete vidieť na priložených obrázkoch, grafické spracovanie nevyzerá byť náročné a ani sa nesnaží približovať realite. Môžete sa tešiť na pestré farby plné života a jednoduchý dizajn objektov. Pripravte sa však na ostré hrany a v niektorých okamihoch menej kvalitné textúry a jednotvárne modely.

Fanúšikov kvalitného audia vývojári z kalifornského štúdia pravdepodobne sklamú. Počas hrania som počúval len všemožné výkriky, neidentifikovateľné zvuky slimov, zvuky okolitého prostredia a jemnú hudbu v pozadí. Odporúčam zvoliť si radšej vami obľúbenú ambientnú hudbu formou prehrávača na pozadí a pustiť sa do farmárčenia. Ak vám však vyhovuje to, čo počujete priamo v hre a radi by ste si pustili zvukovú časť titulu aj samostatne, soundtrack je dostupný na Steame za 10 eur.

Slime Rancher ma síce nenadchol, no zabavil na pár hodín. Hru kúpite za prijateľnú cenu a so slizkými potvorkami sa celkom dobre pobavíte. Titul odporúčam nenáročným hráčom, ktorí nepožadujú realistickú grafiku s prepracovaným multiplayerom či kampaňou, ako aj hráčom hľadajúcim nové a zaujímavé herné tituly.

+ nenáročné ovládanie
+ zábavná hrateľnosť
+ oddychová záležitosť
+ priaznivá cena

- po čase repetítívne
- technické nedostatky

7.5

KESTREL

AGENTS OF MAYHEM

NOVÝ TITUL OD TVORCOV SAINTS ROW

PC, XBOX ONE A PS4 / VOLITION / AKČNÁ ADVENTÚRA

Štúdio Volition poznáte predovšetkým vďaka Saints Row sérii, ktorú možno niektorí považujú za konkurenciu pre GTA. Posledný diel tejto série dokázal zabaviť pomerne slušne, no autori sa rozhodli, že ich ďalším projektom nebude (aspoň zatiaľ) žiadané piate pokračovanie. Namiesto toho dostala prednosť nová IP. Tou je Agents of Mayhem a na prvý pohľad pripomína recyklát štvrtého dielu Saints Row, kam pridáva postavy podobné Overwatchu. To, či nás skutočne čaká len niečo, čo sme tu už mali a Volition nedokázalo priniesť svieže nápady, sa budeme snažiť objasniť v tejto recenzii. Aj keď vám jej finálne hodnotenie už čo-to môže napovedať.

Možno sa to na prvý pohľad nezdá, ale nachádzate sa vo svete, v ktorom gang Svätých nikdy neexistoval. Hlavnú úlohu tu hrá organizácia Mayhem, ktorá vysiela svojich agentov do terénu, aby narušili diabolské operácie skupiny Legion. Tá sa snaží ovládnuť svet, ktorého záujmy zastupujú agenti Mayhemu nachádzajúci sa v Soule, v Južnej Kórei. Hra vás do deja uvedie peknou animovanou scénou, ktorých tu do konca hry bude ešte veľa. Sú skutočne podarené a pokojne by sa uživili ako samostatný animovaný seriál. Nechýba v nich humor, originalita a sympatické postavy.

Z postáv sa vám pre začiatok predstaví prvá trojica, ktorú zastupuje notorický vtipkár Hollywood, rýchla Fortune a nabijak Hardtack. Každá z nich má svoje špeciálne schopnosti a hra vám hneď v úvode vysvetlí, ako sa používajú. Napríklad taký Hollywood sa dokáže vďaka štítu stať nezraniteľným. Hardtack vystreľuje teleharpúnu, ktorou si vie pritiahnuť vzdialených nepriateľov a doraziť ich brokovnicou. Fortune môže vystreliť energickú guľu, ktorá vybuchne a zabije všetkých naokolo. Okrem zmienených schopností to, samozrejme, nie je všetko. Postavy totiž majú po tri schopnosti, ktoré si viete prepínať v menu vylepšení. Okrem toho majú aj svoje vlastné zbrane, pričom zamrzí, že sa nedajú vymeniť.

Celkovo tu na vás čaká 12 postáv, ktoré si postupne odomykáte. Osobne mi najviac vyhovovala lukostrelkyňa Rama, rýchla Fortune a nájomný zabijak Oni. Na misiu si budete vždy vyberať troch agentov, medzi ktorými sa viete ľubovoľne prepínať. To sa hodí napríklad v prípade, keď ste pod ťažkou paľbou a chcete, aby sa vám aktuálne zvolená postava zotavila. Každá z postáv má totiž samostatný ukazovateľ zdravia a štítu, ktorý sa dobíja. Aktuálnu misiu môžete úspešne ukončiť aj v prípade, že vám dve z troch postáv zomrú.

Ak však zomrie aj tretia, hra bezpodmienečne končí.

V hre funguje systém levelovania postáv, pričom po každej misii získavate XP. Prítomný je tu tiež základný RPG systém, v ktorom sú dostupné mnohé vylepšenia a úpravy. Tie sa týkajú ako vizuálnej, tak funkčnej stránky vašich postáv, vybavenia a podobne. Vylepšiť si tu môžete takmer všetko a možnosti systému sú bohaté. Autori sa však mohli viac popasovať s tým, aby bolo vylepšovanie vecí prehľadnejšie. Okrem úprav agentov môžete levelovať aj vašu agentúru či hľadať rôzne materiály, z ktorých si poskladáte zaujímavé vybavenie. K dispozícii vám budú aj špeciálne agentské autá, ktoré si behom hrania odomykáte podobne ako vaše postavy. Ich úpravy sú však podstatne jednoduchšie a sústredia sa len na voľby skinov.

Autá si počas pohybu mestom môžete kedykoľvek privolať, čo funguje na podobnom systéme ako privolávanie Batmobilu v Arkham Knight. Jedno z áut má dokonca aj podobný zvuk. Jazda je, samozrejme, arkádová, svižná a zabaví vás. K väčšej rýchlosti prispieva tiež možnosť boostu. Okrem agentských áut však môžete využívať aj autá civilistov, ktoré jazdia po meste. Ich futuristický dizajn však vôbec neláka a po nastúpení sa nič nezlepší. Jazda bežným autom je totiž podstatne pomalšia, ovládanie jemne horšie a tak som počas hrania dával v 90% prípadov prednosť autám z Mayhemu, ktoré mali švung. Civilistov som z ich tátošov vyhadzoval naozaj len vtedy, keď som musel. Dosť často som sa však presúval aj „pešobusom". Mapa Soulu nie je nijako zvlášť veľká a presun po vlastných tak nerobí žiadny problém.

Zvlášť keď agenti dokážu rôzne skákať (k dispozícii je až trojskok) a tiež bežať. Pešo som sa rád presúval napríklad s Fortune, ktorá disponuje naozaj efektnými skokmi pripomínajúcimi Infamous. K šťastiu by mi tu vzhľadom na častý posun mimo vozidla chýbal už len parkúr.

Okolité prostredie vyzerá naozaj veľmi pekne a zvolený grafický kabátik hre skutočne pristane. Osobne ma vizuál zaujal najmä počas dňa, kedy krásne vyniknú rôzne farby okolia. Súboje sú obohatené rôznymi výbuchmi, efektmi a podobne. Vďaka tomu je tu však občasný problém s framerate. Na PS4 som sa počas rýchlych scén v niektorých súbojoch, ktoré sú plné rôznych efektov, stretol s viditeľným poklesom snímkovania. Narazil som aj na pár menších chybičiek či bugov. S optimalizáciou sa tak páni z Volotion mohli pohrať o kúsok viac. Akcia je sama osebe dosť rýchla, svižná a zábavná. Občasné momenty s prepadom fps ju tak len kazia. Okrem toho si myslím, že tejto hre by pristalo aj viac ako 30 fps. Zvlášť keď mesto na niektorých úsekoch pôsobí naozaj prázdne.

Okrem menšej veľkosti je problémom tohto otvoreného sveta tiež to, že je nevyužitý. A tu sa dostávame k náplni hry. Hlavné misie dopĺňajú vedľajšie, no v meste chýbajú rôzne aktivity, ktorými by ste sa mohli zabaviť. Univerzum je vďaka postavám naozaj bohaté a rôzne vedľajšie aktivity v meste mohli celú hru výrazne podporiť. Soul tak slúži výhradne na presun k bodu, ktorý odštartuje misiu. Môžete tu síce zbierať rôzne in-game predmety, no okrem toho sa tu nič zaujímavé nájsť nedá. Karhať musím aj za samotnú náplň misií. Práve tá často býva problémom open world hier.

Pokiaľ navrhnete pekný svet, v ktorom umožníte hráčom voľný pohyb, je nutné, aby ste v ňom hráčom ponúkli aj rôznorodé aktivity a úlohy. Agents of Mayhem však, bohužiaľ, v tomto smere upadá a repetitívnym misiám sa skrátka nevyhnete. Príbehové misie spočiatku bavia. Hra vás už na začiatku upozorní, že vás čaká celkom 57 hlavných a vedľajších misií. V tom moment si hovoríte, že by to hádam nemohlo byť lepšie. Po istom čase však zistíte, že robíte stále dookola len to isté. V jednej misii máte infiltrovať základňu nepriateľov, v ďalšej hacknúť nejaký prístroj, rozstrieľať nepriateľské vybavenie, zabiť mini bossa, a to všetko sa opakuje dokola.

Lepší pocit z týchto aktivít by mal človek rozhodne vtedy, keby sa aspoň odohrávali na rôznorodých a zaujímavých miestach. Opak je však pravdou a často narazíte na veľmi podobné, ba až rovnaké lokality, kde je najviac opakovaným prvkom dizajn základní. Vyzdvihol by som však misie, počas ktorých si odomykáte agentov. Tie bavia už len preto, že do hry prinášajú novú postavu, ktorú vždy predstavia pekným animovaným videom. Okrem príbehovej zložky vás čakajú aj vedľajšie misie. Ich náplň rovnako ničím neprekvapí a budete v nich zachraňovať unesených obyvateľov, ničiť rôzne objekty a podobne. Jemným osviežením a oddychom od streľby sú hádam len preteky či zaujímavé misie vo virtuálnej realite.

Celková hrateľnosť je síce zábavná, ale naráža na fakt, že stále robíte to isté. Okrem streľby, vylepšovania, skákania či jazdy autom, tu nenájdete žiadnu pridanú hodnotu. Možno by som spomenul len hackovanie, ktoré je však extrémne jednoduché. Stačí len stlačiť „X", keď sa kruhový ukazovateľ dostane do vyznačeného bodu.

Vždy vítam, keď sa známe štúdio nesnaží za každú cenu žmýkať svoje obľúbené značky, ale namiesto toho sa rozhodne fanúšikov potešiť novou IP. Volition to skúsili, no výsledok nie je taký, aký by sme si priali. Na jednej strane tu máme zábavnú, rýchlu a akčnú hrateľnosť, počas ktorej si zahráme za mnohé zaujímavé postavy. Tie ponúknu unikátne schopnosti a humor. Všetko sa to odohráva síce v peknom, ale malom svete, kde vás potešia mnohé možnosti vylepšení a úprav. Hra však naráža na to podstatné, čím je náplň misií. Tá je po čase naozaj stereotypná a prirovnal by som ju možno k Just Cause 3. Zamrzia tiež rôzne drobné chybičky a pri toľkých postavách by sa sem určite hodila aj kooperácia.

Agents of Mayhem by naozaj nemusela byť zlou hrou. Je tu dosť vecí, ktoré si obľúbite - na čele s postavami. Nebyť hlúpych chýb a stereotypu, mohlo ísť o ďalšiu zábavnú značku, ktorá by si popri Saints Row razila svoju vlastnú cestičku. Ak by sa autori poučili zo svojich chýb a dokázali by zaujímavý svet naplniť rôznorodými úlohami, pokračovaniu by som sa rozhodne nebránil.

+ zábavná akčná hrateľnosť
+ rôzne postavy, ktoré si obľúbite
+ pekné animované predelové scény
+ široká škála možností úprav a vylepšení

- stereotypná náplň misií
- malá herná mapa
- opakujúce sa prostredia
- technické chybičky
- nevyužitý potenciál okolitého sveta

7.0

Ondrej Džurdženík

FARPOINT

DOSTANETE SA Z PADAJÚCEJ VESMÍRNEJ STANICE?

PS4 VR / IMPULSE GEAR / AKCIA

Konečne sa s akciami pre virtuálnu realitu roztrhlo vrece. Skôr teda vrecko. Ale roztrhlo sa a to je dôležité. Akcie totiž patria medzi tie žánre, ktorým môže sugestívnosť virtuálnej reality len a len pomôcť a dokáže ich preniesť na novú úroveň. Dokázal to napríklad SUPERHOT VR, ktorý ešte vylepšil už aj tak špičkový koncept. A v relatívne krátkej dobe sme tu mali PS VR verziu Arizona Sunshine, Starblood Arena a niekoľko ďalších záležitostí. Najväčšia pozornosť sa ešte pred vydaním dostávala titulu Farpoint, ktorým chcela Sony odštartovať novú vlnu silných PS VR titulov.

SONY chcela spolu s hrou pre PS VR priniesť aj novú perifériu - PlayStation VR Aim. Teda ovládač, ktorý je šitý na mieru akciám, aby ste ich mohli hrať organicky. Mierite ako so skutočnou zbraňou, máte tu spúšť, no aj analógovú páčku pre pohyb postavy, aby ste sa už nemuseli len teleportovať a podobne. Farpoint si môžete kúpiť buď samostatne, alebo s ovládačom v balení. Ak po ňom nesiahnete, hru dokážete ovládať s Dualshock 4 gamepadom, takže nemusíte nutne nič nové ku konzole kupovať. S Dualshockom ovládate pohyb postavy páčkou, mierite taktiež ovládačom a na ostatné prvky sú tu tlačidlá. Takže v zásade ako s Aim ovládačom, len to nie je také prirodzené. S Move ovládačmi hru hrať nedokážete.

Tým, že Sony nechcela propagovať len hru samotnú, ale chcela z nej spraviť predajný ťahák pre novú perifériu, prišli aj isté problémy. Sami to poznáte z mnohých iných prípadov, kedy niektoré veci nedopadli podľa predstáv. Z relatívne čerstvých prípadov môžem spomenúť niekoľko minihier z 1-2 Switch kompilácie. A aj v prípade Farpoint sa občas neubránite pocitu, že hra tu je len kvôli ovládaču a nie kvôli tomu, aby existovala sama osebe. S Aimom je to celé organické, prirodzené, takto chcete hrať FPS hry vo VR a nechávate sa unášať tým, že ako to celé pôsobí veľmi dobre, sugestívne a intuitívne. Zoberiete ale do rúk bežný gamepad a zrazu zistíte, že je Farpoint veľmi tuctovou hrou. Nie nutne aj zlou, len obyčajnou.

Dokonca aj v príbehových scénach si viac budete užívať zážitok z virtuálnej reality ako príbeh samotný. Pritom už od úvodu hra bude na vás týchto scén chrliť mnoho. Zasadenie samé osebe je zaujímavé, aj keď taktiež nie originálne. V našej slnečnej sústave sa zúčastníte dokovacej procedúry dvojice doktorov, ktorí opúšťajú vesmírnu stanicu. Všetko to pôsobilo až príliš pokojne, ale ako určite z mnohých filmov, kníh a hier viete, vo vesmíre nikdy nič neprebieha pokojne. Inak to nie je ani tu.

Z ničoho nič sa zjaví červia diera a už ste na ceste niekam, kde ste sa ocitnúť rozhodne nechceli.

A ďalej to už poznáte. Stroskotáte na neznámej, vzdialenej a poriadne nebezpečnej planéte. Neviete o nej vôbec nič, no veľmi skoro vidíte, že vás jej natívna fauna chce zožrať. Aby ste sa teda neocitli na obedovom menu, beriete do ruky zbraň. A ako to v podobných hrách býva, v pozadí príbehu sa skrýva viac, než dali scenáristi na prvý pohľad badať. Na scéne sa objaví nová skupina nepriateľov s trochu inou agendou, ktorá sa netýka vašej konzumácie. Postupne pomocou hologramov objavujete, čo sa stalo dvojici doktorov, no veľmi skoro vám začne byť jasné, čo je v pozadí a ako sa hra zahráva s časom.

Hru môžeme deliť podľa viacerých kritérií. Prvá polovica hry je o objavovaní príbehu a o boji so 4 druhmi pavúkov. Skáču, hryzú, pľujú, pohybujú sa pod zemou, prípadne vás vedia rozdupať. A hlavne sú to pavúky, takže vás tu nečaká nič príjemné. Časom si však zvyknete a strety s nimi sa stanú repetitívne. Idete úzkymi chodbami a kaňonmi, kde na vás tie najmenšie skáču. Potom prejdete na otvorené priestranstvo a čelíte niekoľkým vlnám hmyzu. Objavíte hologram a celé sa to opakuje. Až kým na scénu nenastúpia roboty a mimozemšťania. Potom je to niečo podobné, no už s menším počtom hologramov a skôr s priamym podávaním príbehu. Druhé kritérium je podľa schém. Farpoint vie byť totiž veľmi schematickou hrou a strieda schému putovania úzkymi cestami a schému strieľania po nepriateľoch.

Z tohto pohľadu je hra silné béčko, zachraňuje ju však tá akcia, ktorá je vo virtuálnej realite veľmi zábavná, zvlášť s ľudskými zbraňami.

Samopal sa hodí na rôzne vzdialenosti, viete si ho pekne priložiť pred svoje virtuálne oči a pekne zamieriť aj na hlavičku niekde v diaľke. Len dosť kope, takže používajte kratšie dávky. Brokovnica je úplne iná liga a v hre si ju naozaj obľúbite. Hlavne kvôli tomu, ako všetky pavúky skákajúce na vás razom zmení na pavúčie ragú. Obe zbrane majú sekundárne režimy streľby a svoje miesto tu má aj snajperka. Mimozemské zbrane sú už nuda, našťastie ich nosiť nemusíte a na rad sa dostanú až v poslednej tretine hry. A tá príde skôr, než by ste čakali.

Autori VR titulov akoby sa báli pracovať s výraznejšou dĺžkou a všetky hry sú len krátke. Farpoint je presne taký istý. Príbehová kampaň ponúka celkovo 8 misií a prejdete ju za nejaké 4 hodiny a to je veľmi málo. Celkový sumár kampane je tak pre hru nie práve pozitívny. A tým pádom nie je pozitívny ani pre hráčov. Kampaň je tuctová, krátka a narazíte na chvíle, kedy sa baviť nebudete. Trochu to pripomína niektoré budgetovky v tomto ohľade, kde vidíte potenciál a aj dobrú prácu, no stále tomu veľa chýba. Prechádzanie kampane, našťastie, nie je to jediné, čo v hre môžete robiť. A tie ďalšie dve možnosti sú už trochu zaujímavejšie, aj keď sú to vlastne len doplnky. Narazíte tu napríklad na ďalších 6 misií, ktoré ukážu aj zaujímavé zasnežené prostredia a sú určené na hranie v online kooperácii, kedy sa buď pripojíte k niektorému hráčovi online, alebo sa niekto pripojí do vašej hry. Stačí si už len vybrať zbrane a vo dvojici sa predsa len bojuje lepšie. A ak prejdete tieto scenáre, všetkých 14 misií hra ponúka v režime výziev, ktorý je na čas a aj body, s ktorými sa môžete porovnávať v rebríčkoch.

Avšak aj keď tieto dva režimy zabavia už viac a predlžujú životnosť titulu o ďalšie hodiny, nie som si úplne istý, či je to obsah, za ktorý by ste chceli dať päťdesiatku. Pomer ceny a hodnoty je v tomto ohľade výrazne v neprospech hráča. Ak by ste sa ale pre hru rozhodli, určite by ste mali rovno pouvažovať nad balíčkom s Aim ovládačom. Je to investícia do budúcnosti a zdá sa, že ovládač dokáže výrazne ovplyvniť, ako si FPS vo VR dokážete užiť.

Pritom graficky je to naozaj veľmi slušné a skutočne vás už len tým hra naláka. Nie je to Robinson, no môže sa pokojne zaradiť medzi tie krajšie tituly pre PS VR. No aj v tomto prípade narazíte na problémy. Kým technická kvalita tu je zrejmá, autori ju väčšinu herného času akoby nechceli využiť.

Dve tretiny hry tak strávite prechádzaním rovnakých piesočnatých prostredí nehostinnej planéty a až neskôr sa začnú objavovať vraky a ďalšie spestrenia herného sveta. Kvalitnú technickú (aj keď vizuálne podcenenú) stránku dopĺňa kvalitný dabing.

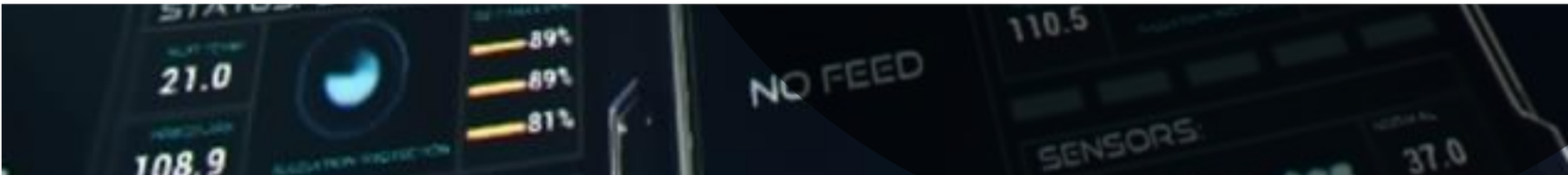
Farpoint je veľmi dobrá ukážka toho, ako vie použitie Aim ovládača vo VR FPS hre napomôcť lepšiemu zážitku. Hra sama osebe ale až taká dobrá nie je. Kvality tu sú, rovnako aj potenciál, no spolu s nimi sú tu aj veci, ktoré herný zážitok ťahajú dole. Či už je to stereotyp, schematickosť, krátka kampaň a ďalšie neduhy. Ak ale naozaj túžite po podobných akčných zážitkoch vo virtuálnej realite, ideálne máte ešte aj online parťáka do kooperácie, toto môže byť jedna z tých trochu lepších alternatív pre vás.

+ zábavné zbrane
+ veľmi dobré ovládanie
+ technicky dobrá grafika
+ sľubná kooperácia a veľa výziev

- dosť tuctová hra
- krátka kampaň
- stereotyp

6.0

MATÚŠ ŠTRBA



MXGP 3

THE OFFICIAL MOTOCROSS GAME

PC, XBOX ONE, PS4 / MILESTONE / RACING

Keby sme z čírej lenivosti okopírovali recenziu na predchádzajúci diel motokrosového simulátoru MXGP od Milestone, možno by si to ani nikto nevšimol. Tak ako málokto postrehne zmeny, novinky alebo akýkoľvek výrazný posun tretieho ročníku hry, ktorá v konečnom dôsledku vyzerá celkom fajn, dá sa s ňou zabaviť, no napokon musí zaznieť obligátne: už to tu nie raz bolo.

Milestone to jednoducho vie - a tentoraz to nemyslíme príliš pozitívne. Má dobrý nápad, oficiálnu licenciu na všetku tú omáčku okolo a pripraví prvý diel. Nemastný a neslaný, no zároveň ponecháva vo fanúšikoch nádej a prísľub do budúcnosti, že ak sa na tom poriadne zamaká, ďalší ročník bude fenomenálny. Zatiaľ sa to nepodarilo ani raz (WRC, MotoGP, Ride...), motokrosová séria MXGP nie je žiadnou výnimkou a len nás utvrdzuje v tom, že od Milestonu nemožno čakať zázraky na počkanie. Takže áno, je to rovnaké ako minule, dostane to šestku, nič nové pod slnkom. Alebo blatom.

Znovu tu máme bohatú a pestrú ponuku všetkého možného: hromadu módov, od kariéry s podpisovaním kontraktov, po jednotlivé šampionáty, plnú garáž motocyklov s nakupovaním vylepšení, skutočných jazdcov, obrovské množstvo tratí a jednoducho toľko priestoru na vybláznenie sa, že by čisto teoreticky mala hra vydržať na dlhé mesiace. Problémom nie je ani tak menej mainstreamové zameranie, ale vnútorný pocit, že k dokonalému a dlhodobému pohlteniu hre niečo chýba. Nemá to tú správnu atmosféru pretekov, jazda by mala byť adrenalínová, no necítite z nej striekajúce blato.

Ak sa vyberieme na trať, nečaká nás žiadne ohúrenie napriek použitému Unreal enginu štvrtej generácie - už len to blato vyzerá, akoby naň niekto vylial hektolitre oleja. Zmeny a vylepšenia by sme oproti predchádzajúcemu ročníku museli hľadať lupou. Modely postáv nie sú také rozhýbané, aby sme padli na zadok, hoci si pri zákrutách pomáhajú nohami, pri skokoch robia kreatívne triky, no inokedy sú zbytočne prilepení k motocyklu alebo padajú ako handrové bábiky. Je fajn, že sa im časom špiní kombinéza a trať sa dynamicky mení vyjazdenými koľajami, ktoré majú vplyv na jazdný model. Ale napriek tomu je to celé fádne, nezaujímavé a umelé až statické. Navyše je

vyjdenie z trate odmenené instantným návratom na ňu.

Zachrániť by to mohol fyzikálny engine, ktorý vlastne mal byť tajným tromfom. Lenže nijako nevyčnieva z priemernosti a hlavne nerobí jazdu animálnejšiou ani v prípade, ak ho nastavíte na maximum, čo jednoznačne odporúčame. Ak tak nespravíte, nemusíte mať obavy z prudkých zákrut alebo skokov, jazdec sa vždy pevne drží a nestratí rovnováhu ani pri kontaktoch s ostatnými jazdcami alebo niektorými prekážkami. Potom už musíte dávať pozor pri dopadoch, manipulovať s jazdcom, aby ste nedopadli ksichtom dopredu a, samozrejme, treba aj pracovať s plynom nie štýlom „držím a túrujem", ale vypeckovať to v správnych momentoch, aby bol záber maximálne efektný vtedy, keď to potrebujete.

Nejde len o to, že motorky všeobecne ovládate inak ako autá, dvojnásobne to platí pre motokrosové stroje. Tie nedosahujú až také závratné rýchlosti, ale musíte s nimi neustále pracovať v zákrutách na náročnom teréne. A práve tu by sme viac čakali od zablateného podkladu. Mení sa, po niekoľkých kolách sú vyjazdené koľaje, v ktorých je lepšie sa držať, nakoľko po vyjdení z nich strácate balanc a je náročnejšie držať stroj v otáčkach a pokoji zároveň. Ono je však problémom to, že fyzikálny engine vyhodnocuje niektoré situácie podivne. Nevadilo by, že nemáte všetko pod kontrolou a preto oceníte možnosť vracania sa v čase.

Môžete sa celé preteky voziť a užívať si to, no stačí pár

podivných prejazdov zákrutou, na ktorej stratíte drahocenné sekundy - a tie sa pri vyšších obťažnostiach ťažko doháňajú - a už sa z atmosféry vytratí to čaro. MXGP 3 je arkáda, i keď sa skalopevne drží simulátorového mustru, neprekračuje tieň hoci aj starších Moto Racerov. Mainstreamoví hráči si môžu zapnúť všetkých asistentov, hardcore fanatici zas spraviť opak, no spokojná nebude ani jedna skupina. Chýbal nám ten správny dojem z rýchlosti, adrenalínu, že ten stroj pod nami je beštia, na ktorej je problém sa udržať a ovládnuť ju. Fungovalo to výborne v MotorStorme, dokonca aj obyčajné Sega Rally to v sebe malo. Možno za to môže aj kamera: hra ponúka len tri pohľady. Dva externé sú síce prehľadné, no príliš ďaleko a pri FPS kamere nám chýbal ukazovateľ trate, nižšie umiestnená kamera a detailnejšie prostredie, pretože grafika takto vyzerá ešte fádnejšie.

Ono to možno vyzerá z našej strany na neoprávnenú kritiku, no vzhľadom na podobnosť s predchádzajúcimi dielmi a slabé pohltenie sa nedá inak. Takže pri pretekaní nevydržíte sedieť hodiny odtrhnutí od skutočnosti, nemáme inú voľbu. Sú to motorky, ich milovníci si užijú o trochu viac, avšak je to stále málo na to, aby hra výrazne prerazila. Užívateľské rozhranie je také nudné, niekedy nedostatočné a zbytočne vás núti potvrdzovať to a tamto, že už ani nepátrate po nejakom rebríčku alebo kúpe vylepšenia. Ozvučenie je už tradične otrasné. Zvuky motoriek pôsobia ako z hračkárstva, kontakty s povrchom musel niekto simulovať tľapkaním po hline, kontakty a pády ani nechceme vedieť ako. Elektronická hudba svojou generickou nudnosťou a sterilitou prinúti nejedného premýšľať nad tým, či ten Kuly náhodou fakt nie je umelec.

Napísať stokrát to isté a vlastne nič nové nepovedať? To je kúzlo hier od Milestone. A, žiaľ, aj recenzií hier na ich produkty. Za plnú cenu to určite neberte, na to máte staršie diely, ale ak si chcete zajazdiť na motokrosovej motorke, za rozumný peniaz pri zľave to stojí za zváženie. Nájdete tu aj voľnú jazdu v krajine, hoci sloboda sa končí stenou a do očí začnú biť nedostatky, ako stopy po kolesách vidíte len na trati, prázdnosť okolia, vykresľovanie do diaľky je obmedzené, fyzika mimo trate je podivná. Ale je to tu a desiatky hodín hrania môžete ešte rozšíriť. Rovnako je tu aj bavkanie sa s motorkami skutočných značiek, zodpovedná, ale ničím nevynikajúca AI, kde ostatní medzi sebou vlastne ani veľmi nesúperia. Multiplayer je takmer mŕtvy, podarilo sa nám odohrať len zopár jázd s vypnutými kontaktami, čo úplne vymazalo zábavu súbojov.

Hrať odporúčame na gamepade, pretože súčasťou hrateľnosti je nielen ovládanie motorky ako takej, ale aj samotného jazdca, respektíve váhy jeho tela. Nakláňanie sa využijete pri skokoch a nejde o vylomeniny, ktoré vo vzduchu môžete robiť (a ak to robia ostatní, vyzerá to tak umelo, že aj Plačkovej poprsie bledne závisťou), ale ako dopadnete. Takže ľavý stick motorka, pravý jazdec, trigermi pridávate a brzdíte, bonusom je spojka, ale tú využijete možno pri štarte, inak sa nám viac oplatilo len pustiť plyn, možno občas pribrzdiť. Kaskadérske kúsky sú obmedzené, z pádov sa škodoradostne neuchechtávate a ani stroj si nemôžete poškodiť.

Záverečné zhrnutie tentoraz vezmeme z rýchlika: mnoho obsahu a bohatá výbava ešte nezaručuje, že sa pri hraní v blate budete s týmito motorkami aj dlhodobo baviť. Niekedy sa aj s menším gašparkom dá zahrať pôsobivé divadlo, ku ktorému sa budete vracať a titul vás nemusí ohurovať licenciami a veľkosťou.

+ bohatý obsah
+ oficiálne licencie
+ deformovateľný terén

- absencia adrenalínu
- nevýrazné spracovanie
- nie vždy fungujúca fyzika

6.0

JÁN KORDOŠ

HARDWARE

MIXED REALITY HEADSETY PRE WINDOWS 10 PREDSTAVENÉ

Microsoft na Berlínskej výstave predstavil prvú várku svojich VR headsetov pre Mixed reality systém. Ten je trochu odlišný od systému HTC Vive a Oculus a vďaka ich systémom z Hololensu nepotrebujú dodatočné senzory, sú tak lacnejšie a jednoduchšie na zapojenie. Stačí si nasadiť okuliare, zobrať do rúk ovládače a fungujete. Okuliare samé sledujú svoju polohy v priestore a detekujú polohy ovládačov.

Mixed reality headsetov bude niekoľko od rôznych firiem s tým, že Acer verzia začína na 299 dolároch, ak chcete kompletný balík za 399 budú aj z motion ovládačmi od Microsoftu. Dell, Lenovo a HP headsety budú o 50 dolárov drahšie. Samotné motion ovládače sú univerzálne a pôjdu so všetkými MR headsetmi.

Všetky headsety sú hardvérovo rovnaké a majú 1440x 1440 displeje s 90hz refreshom, teda rozlíšenie je vyššie ako pri HTC a Oculuse. Líšia sa hlavne dizajnovo a každý má svoje špecifické vylepšenie. Niektoré sú ľahké, niektorým sa dajú zdvihnúť displeje, aby ste si nemuseli dávať dole celý headset.

Čo sa týka softvéru Microsoft ohlásil podporu Minecraftu, príde aj Halo zážitok, aj keď zatiaľ nevieme aký presne. Firma ho už dávnejšie spomínala a pôvodne mal byť zrejme ohlásený na E3. Poporu budú mať aj zo strany SteamVR a teda VR tituly budú môcť zapracovať podporu. Postupne ju ohlasujú. Microsoft to prezentoval napríklad na Superhot VR alebo Arizona Sunshine.

Samozrejme na VR budete potrebovať rôzne určite PC. Microsoft to rozdelil na dve verzie podpory a to Windows Mixed Reality PC, ktoré majú integrované grafiky a pôjdu na 60 fps a Windows Mixed Reality Ultra PC, ktoré majú samostatné grafiky a pôjdu na 90 fps. Na hry budete samozrejme potrebovať hardvér, aký si daný titul vyžaduje, tie budú rovnaké aké požiadavky na Oculus a HTC headsetoch.

SAMSUNG PREDSTAVIL NOVÝ GALAXY NOTE 8

Samsung pokračuje v Note sérii napriek poslednému explozívnemu modelu a teraz samozrejme už sľubuje model bez explózii ale s vysokým výkonom. Galaxy Note 8, bude viac menej zväčšeným Galaxy 8 plus s rovnakým špecifikáciami, ale väčším displejom a stylusom S Pen.

Presnejšie Super AMOLED displej bude mať 6.3 palca s Quad HD+ rozlíšením (2960x1440). O výkon sa postará Snapdragon 835, doplní to 64GB flashu, SD karta, 6GB pamäte a 3300mAh batéria, ktorá je menšia ako minulá. Zadný foťák bude mať 12MP Dual pixel senzor, F/1.7 šošovky a aj OIS. Predný bude tiež kvalitný a to 12MP ale s f/2.4 a rovnako s OIS.

Veľkosť mobilu bude 162.5 x 74.8 x 8.6 mm s váhou 195g.

Mobil bude aj vode a prachu odolný s IP68 certifikáciou, bude mať rýchle wireless nabíjanie a podporovať bude Samsung DeX dock pre prepojenie s monitorom.

Samsung Note 8 stojí 999 eur a predobjednávky začínajú dnes, predaj 15. septembra.

APPLE PREDSTAVILO NOVÉ MOBILY A HODINKY

Apple Watch 3

Nová verzia hodiniek príde s dvojjadrovým procesorom a v dvoch verziách v štandardnej wifi za 329 dolárov a rozšírenej verzii s mobilnou podporou za 399 dolárov. Teda v mobilnej verzii majú už hodinky rovno podporu LTE a UMTS pripojenia aj bez mobilu.

Pre šetrenie miesta nepôjdu cez štandardnú sim kartu ale cez novú elektronickú sim kartu.

Hodinky v oboch verziách prídu 19. septembra.

iPhone 8 a iPhone 8 plus

iPhone 8 a plus verzia pôjdu v štandardoch predchádzajúcich generácii a vylepšia prakticky hlavne čip, ten bude teraz šesťjadrový A11 Bionic a bude o 25% rýchlejší ako predchodca. Budú mať 4.7 palcový Retina HD (1334 × 750) a 5.5 palcový Retina HD displeje (1920 × 1080). Menší mobil bude mať vzadu jednu 12mpx kameru, väčší dve kamery. Vpredu majú oba 7mpx kameru. Oba tiež majú 2GB pamäte, budú nahrávať video rýchlejšie (1080p pri 240fps, 4k pri 60fps), dostanú silnejšie reproduktory o 25% ako aj QI kompatibilné wireless nabíjanie.

iPhone 8 bude od 699 dolárov (799€), iPhone 8 plus od 799 dolárov (900€) v 64GB verziách, budú aj drahšie 256GB verzie. Mobily vyjdú 22. septembra a to vo farbách Silver, Space Gray, Gold.

iPhone X

iPhone X bude väčší pokrok a síce bude mať rovnaký A11 čip, ponúkne takmer bezokrajový dizajn podobne ako má Galaxy S8, len tu bude s malým výrezom hore kde je infra senzor a kamera na hĺbkové rozpoznávanie tvárí (ako mala Lumia) alebo na vytváranie animovaných emoji. Displej bude OLED 5.8 palcový s 2436 x 1125 rozlíšením a aj s HDR. Keďže je displej na celú plochu odbudne tlačidlo a aj touch id, prihlasovať sa bude rozpoznávaním tváre.

Cena iPhone X pôjde od 999 dolárov hore. Vyjde v novembri rovnako v 64GB a 256GB verzii (u nás 1199€ a 1399€).

Airpower

Apple pridalo aj vlastné nabíjanie nazvané AirPower, ktoré bude fungovať pre mobily, Apple Watch a aj Air pody. Príde však až budúci rok. Ale prekvapivo bude všetko kompatibilné s QI technológiou, takže si Airpower nevyhnutne nemusíte kupovať.

HERNÉ KRESLO SPEEDLINK REGGER GAMING CHAIR

Ku komfortu hráča okrem výkonného hardvéru a kvalitného monitora či TV obrazovky patrí aj vhodné sedenie. Niektorí sa usalašia na gauči v obývačke, ale ideálne je mať vlastné kreslo, kde sa dá pri hraní pohodlne usadiť. Ak sa neuspokojíte s obyčajnou stoličkou a ste ochotní trochu investovať, vašim potrebám môže vyhovovať Speedlink Regger Gaming Chair.

Aj keď sa jedná o herné kreslo, čo jasne dáva najavo už samotný názov, má všestranné využitie a pokojne sa hodí napríklad aj do kancelárie. Predurčuje ho k tomu praktický a súčasne elegantný vzhľad, otáčanie o 360 stupňov a možnosť úprav jednotlivých doplnkov. Kreslo má nastaviteľnú výšku, ktorá sa zafixuje páčkou na jeho spodnej časti. Ani v najnižšej polohe však priveľmi neklesne, čo môže byť trochu problém pre osoby s nižším vzrastom, ktoré pri sedení nedočiahnu nohami na zem. Samotný výrobca odporúča kreslo ľuďom s výškou nad 170 cm, čo skutočne zodpovedá jeho parametrom.

Okrem výšky samotného kresla môžete nastaviť aj výšku lakťových opierok, ktoré sa navyše dajú vytáčať do strán, takže si tam ruky položíte v ľubovoľnom uhle. Možno však mohli byť trochu dlhšie a poskytnúť o niečo väčšiu plochu na lakte. Chrbtová čalúnená opierka môže mať záklon od 90 do 165 stupňov a praktický je uzamykateľný mechanizmus nakláňania. Za zmienku stoja dva odnímateľné vankúše. Pripevňujú sa pružnými popruhmi so zapínaním z umelej hmoty cez otvory na operadle a jeho okraje. Jeden vankúš slúži na oporu krku, druhý pomáha pri správnom držaní tela a zabraňuje deformovaniu bedrovej chrbtice. Môžete si ho posúvať hore a dolu, aby ste dosiahli najlepší efekt, a pritom vás netlačil.

Sedačka je dosť masívna, ale po podlahe sa bez problémov posúva na kolieskach umiestnených na kovovom podstavci. Aj ďalšie nosné časti kresla sú z pevných kovových častí s doplnkami z umelej hmoty. Sedacia časť a opierka je potiahnutá koženkou a semišom. Pri rozbaľovaní a zostavovaní kresla z jednotlivých častí je vzhľadom na jeho značnú váhu vhodná spolupráca dvoch osôb, ale v prípade potreby to zvládne aj jednotlivec s pomocou jednoduchého manuálu.

Montáž ako taká nie je náročná, stačí pomocou priloženého imbusového kľúča upevniť niekoľko skrutiek. Môžete mať trochu problém napasovať otvory, ale hotové kreslo je pevné a stabilné. Sympatické je, že výrobca pribalil po dve náhradné skrutky z každého druhu, ak by ste nejakú stratili alebo zlomili, čo je však nepravdepodobné. Švy sú pevné, i keď občas trochu nerovné, ale tieto časti spolu so zipsami schovajú ochranné kryty alebo je to na nenápadných miestach. Celková konštrukcia pôsobí moderne a elegantne.

Kreslo je k dispozícii v rôznych farebných variantoch. Kdekoľvek vyzerá dobre čierna verzia s červenými doplnkami. Do detskej izby alebo herného raja výstrednejších hráčov sa hodí žltočierna alebo modrobiela kombinácia. Kreslo znesie aj hrubšie zaobchádzanie, takže sa nemusíte báť zlomených častí alebo deformácií. Na druhej strane ak máte pod sebou koberec, ktorý zakrýva len časť podlahy, môže sa pri posúvaní kresla zachytávať a vtedy pomôže nadvihnutie stoličky, čo však pri jej váhe bezmála 24 kilogramov vyžaduje trochu námahy. V konečnom dôsledku je to však praktické, dobre optimalizovaná kreslo na univerzálne použitie.

A tu sú konkrétne údaje o kresle, ktoré vám priblížia jeho konštrukciu a parametre:

- Optimalizovaná ProGaming stolička k písaciemu stolu.
- Pohodlne čalúnené operadlo, sedák a lakťová opierka pre hodiny hrania.
- Otočná o 360°
- Integrovaná opierka hlavy.
- Plynule nastaviteľné sedadlo.
- Chrbtová opierka s nastaviteľným uhlom náklonu (90 - 165°).
- Plynulý, uzamykateľný mechanizmus nakláňania s nastaviteľným odporom.
- Odnímateľné vankúše pre oporu krčnej a bedrovej chrbtice.
- Doporučená telesná výška 170 - 190 cm.
- Maximálne zaťaženie 150 kg.
- Výška sedadla cca 43-51cm.
- Šírka sedadla cca 50 cm.
- HÍbka sedadla cca 50 cm.
- Výška lakťovej opierky cca 81 cm.
- Semišový povrchový materiál.

Musím sa priznať, že pri hraní niekedy sedím v nevhodných polohách, ale keď som začal používať Regger, zlepšilo sa držanie môjho tela a znížila záťaž chrbtice. Je teda zrejmé, že kreslo má na hráča, respektíve akúkoľvek osobu, ktorá ho využíva, pozitívny vplyv. A to je jeden z dôvodov, prečo by ste mali nad takouto stoličkou uvažovať. Plusom je aj kvalitný materiál s vysokou odolnosťou a elegantný, moderný vzhľad. Vedel by som si predstaviť ešte nejaký priestor na typické hráčske doplnky, ako je napríklad pevná podložka pod myš, ktorá by sa mohla pripevniť priamo k lakťovej opierke, ale to už sú možno trochu výstredné požiadavky. Každopádne s herným kreslom Speedlink Regger bude väčšina hráčov, ale aj bežných užívateľov spokojných.

Cena Speedlink Regger Gaming Chair sa pohybuje okolo 230 €, ale ak si ho objednáte v Progamingshope do konca speptembra a do poznámky vložíte heslo „Sector", bude vaše za 199,99 €.

TRI NOVÉ XBOX ONE BUNDLE

Microsoft počas včerajšej prezentácie na Gamescome ohlásil tri balenia Xbox One konzol. Presnejšie sú to dve Xbox One S balenia a jedno nové Xbox One X.

Xbox One S Minecraft Limited Edition (1 TB)

Prvé Xbox One S balenie je s témou Minecraftu, ktoré je pomaľované zhora aj zdola, kde spodok má priesvitný so svietiacimi redstone cestičkami. Pribalený ku konzole je Creeper gamepad. Ak by ste chceli ešte ďalší Minecraft gamepad príde aj ružový Pig gamepad, ktorý bude dokúpiteľný samostatne.

Balenie bude dostupné 3. októbra. Oba gamepady budú dostupné od 12. septembra.

Xbox One S Shadow of War Bundle

Nakoniec sú tu Shadow of War bundle, kde hru Middle-earth: Shadow of War môžete kúpiť ako s Xbox One 500GB konzolou tak aj Xbox One 1TB konzolou. K tomu dostanete mesačné predplatné Xbox Game Passu a 14 dňové Xbox Live Gold. Nechýba Shadow of War hra s bonusmi.

Konzola vyjde v 10. októbra.

Xbox One X Project Scorpio Edition

Predstavená bola aj Project Scorpio edícia Xbox One X konzoly, ktorá je v predobjednávkach dostupná za 499 eur. Oproti klasickej Xbox One X bude mať balenie pripomínajúce pôvodnú Xbox konzolu a zelené písmenká Project Scorpio bude mať na sebe ako konzola tak aj gamepad.

Konzola vyjde 7. novembra, spolu so štandardnou edíciou Xbox One X.

Okrem toho Microsoft rozšíri od 22. augusta Xbox Design Lab aj ku nám na Slovensko a budete si tak môcť objevnať vlastný gamepad, vyberiete si farby, materiály a aj nápis. Rovnako sa na Slovensko rozširuje Game Pass, ktorý ponúkne cez 100 hier v predplatnom za 10 eur mesačne.

RAZER WOLVERINE

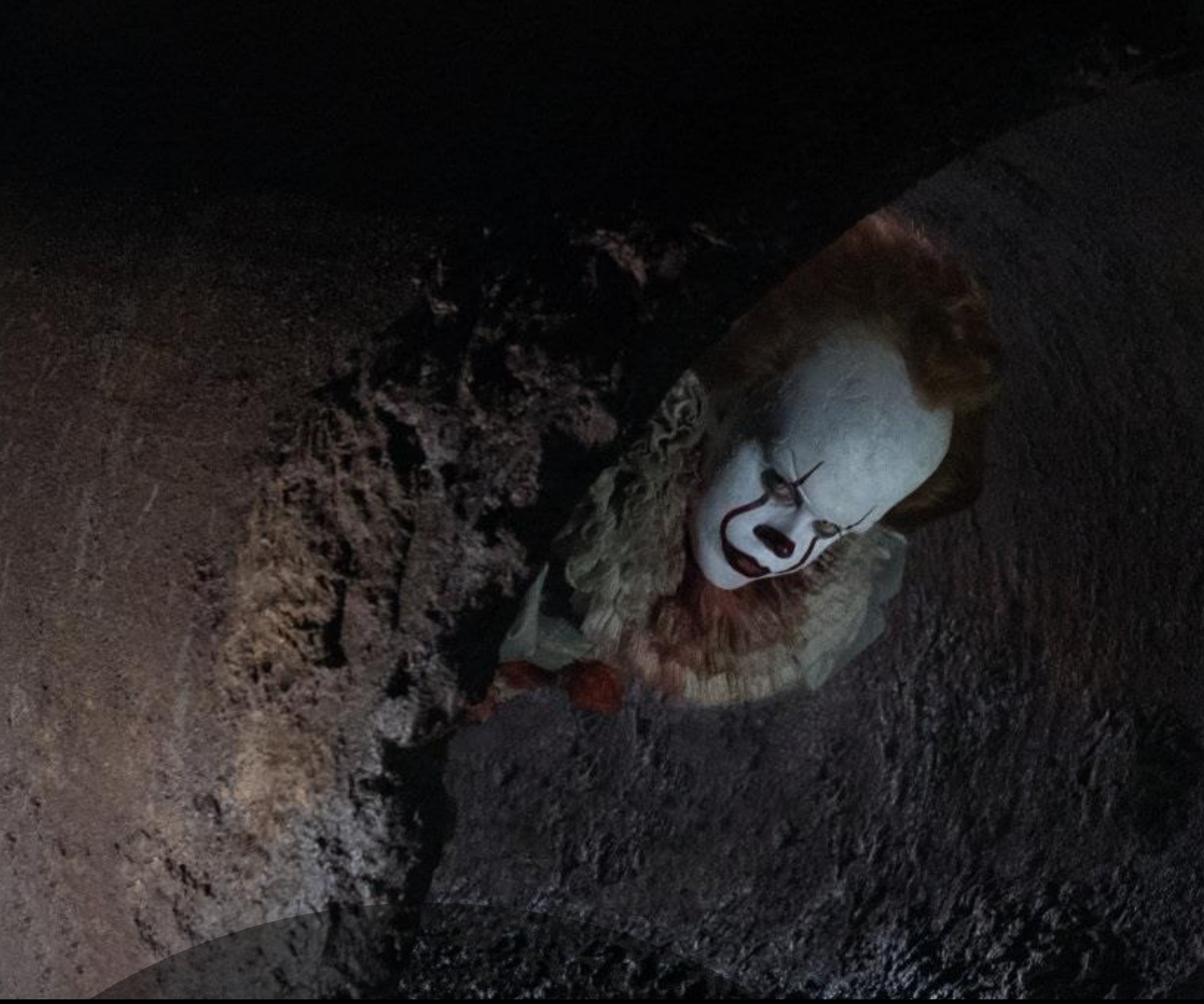
Razeru odhalil na Gamescome Wolverine najcustomizovatelnejší gamepad na PC a Xbox One. Aspoň tak to hovorí, a zrejme na tom niečo bude keďže má ešte viac nastavení ako Xbox One Elite gamepad. Ponúka výmenu páčiek, d-padov, má spodné a aj zadné pridané triggre.

Presnejšie gamepad ponúkne:
Dve multi-funkčné tlačidá & štyri triggre
Razer Chroma podsvietenie so 16.8 million farbami
Meniteľný D-Pad – môžete si vybrať delenie a aj dizajn
Meniteľné páčky
Hair-Trigger mod s Trigger-Stop pre rapid-fire
Quick Control Panel
Akčné tlačidlá s odozvou.
Ergonomické nešmýkavé gumené uchytenie
Razer Synapse pre Xbox app
Razer Chroma SDK podpora
3.5 mm audio port

Samozrejme gamepad nebude lacný a v EU bude stáť 180 eur. Vyjde koncom roka 2017.

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK



TO / IT

Réžia: Andy Muschietti. Scenár: Chase Palmer, Cary Fukunaga, Gary Dauberman. Hrajú: Bill Skarsgård, Jaeden Lieberher, Finn

Jeden z najznámejších románov Stephena Kinga sa dočkal iba televíznej produkcie ešte v roku 1990 a odvtedy sa na 27 rokov filmárske chúťky odmlčali. Možno je za tým robustná košatá predloha či spôsob narácie (mení rozprávača, stráži rozuzlenia). No obrovské očakávania a prístup veľkého štúdia vyúsťuje do jedného z top hororov roka – 135 minút agresívneho teroru nielen pre fanúšikov žánru.

Počas jedného daždivého jesenného dňa roku 1988 zmizol v kanáloch malý Georgie. Išiel si púšťať papierovú loďku namazanú voskom, no domov sa nevrátil. Najbližšie leto zažíva partia detí množstvo neskutočných príhod. Okrem trvalej šikany od starších sa predierajú civilnými problémami (jeden je nový v meste, iný bojuje so stratou rodičov, ďalší sa chystá na slávnosť bar micva), no začína sa im na rozličných miestach objavovať hrozivý klaun. Georgeov brat Bill stále dúfa, že niekde sa jeho mladší súrodenec objaví, mapuje kanálový systém mesta a partia zisťuje súvislosti s mestečkom a terorom.

To je na dnešné pomery vzácny film. Jeho zasadenie do rokov 1988-89 (čo je odlišný čas oproti knihe, tam sa odohráva na konci 50. rokov minulého storočia) a citlivý prístup režiséra Andresa Muschiettiho (Mama) vedie k výbornej ukážke letného dobrodružstva partie detí v mestečku. Na rozdiel od očakávanej idylky v iných žánroch si vytvára miesto pre non-stop intenzívny i psychologický teror.

To pritom zvláda obe línie – pokojnú, kde sa drží a rozširuje partia, kecá akoby o ničom, no pritom pre decká je to najdôležitejšia súčasť prázdnin: vyraziť na bicykloch na okrajové časti mesta, skúmať bažiny, ísť sa kúpať do lomu či ulietavať na novej kapele New Kids on the Block. Režisér hravo sníma tie bežné chvíle, kedy sa chodilo v 80. rokoch len tak von a brilantne využíva strih pre niektoré pasáže. Náramne mu pomáha výborne vykreslenie postáv – každý má iný charakter, vystupovanie, aj rodinné zázemie, čo je dôležité pre ich chápanie. Detský svet, jeho vyznenie (od šutrovej vojny po nevinné kukanie po spolužiačke) a vnímanie je veľmi podstatné, aby sme chápali hrdinov počas chvíľ strachu.

Výborne napísané a aj zahrané detské postavy sú absolútnym základom (deti utiahnu 80% filmu, každý si vyberie iného favorita), no nemenej dôležitá je postava klauna a jeho významu: Pennywise je zábavný, hrozivý a mrazivý zároveň. Jeho význam a miesto v deji sú esenciálne, no odkrývanie si dáva načas a aj tak sa všetko z 135 minút filmu nedozviete. Sami diváci (bez znalosti knihy) dumajú nad jeho podaním – všetci sa môžu pripraviť na vynikajúci náčrt mestečka Derry, jeho histórie a najmä systému kanálov, v ktorom sa ukrývajú rozličné hrôzy (ale nielen tam, výprava je inak vynikajúca).

Samotné hororové scény vás nešetria. Nejde iba o mieru brutality, ale celkovú latku intenzity. Dlhá stopáž nie je ubíjajúca, má množstvo príležitostí na hrôzu a konkrétne zásahy. Na rozdiel od hororov s duchmi tu máme jasne črtajúce sa zlo, útočiace na malých zraniteľných protagonistov a ich slabiny. Sú tu solídne náčrty brutality (zase nečakajte úroveň Pílky), krvou sa tu nešetrí. Najmä jasný ťah na diváka, rýchle striedanie scén a výborné skladanie indícií však na dnešné pomery poteší. Veľa kúskov námetu sa nezahrabáva, ale ukazuje navonok: sami tušíte, odkiaľ môže prísť útok na hrdinov alebo čo ich môže neskôr dostať. Pritom však To nie je predvídateľný horor, jednotlivé epizódy krásne skladá.

To 2017 je iné ako To 1990 - je dravšie, drastickejšie, no hoci rýchlejšie odpovedá, stále ste v procese hľadania nových stôp a rozmýšľate. Aj nad otázkou, prečo deti vidia práve klauna alebo čo sužuje toto mestečko už dlhé roky. Stephen King v tomto smere napísal obrovskú predlohu, z ktorej sa dá čerpať. Je výborné konštatovať, že to scenáristi nedomrvili a vybrali všetko, aby film držal pokope.

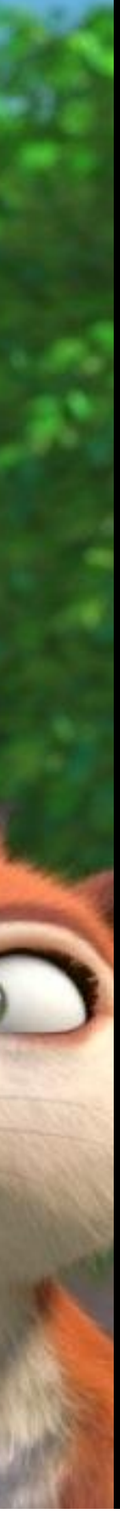
To v aktuálnej filmovej podobe totiž predstavuje iba polovicu knihy, ale brilantne obstojí ako samotný film. Na konci vás môže vyrušiť nápis Kapitola prvá, ani sami Warneri ešte neurčili termín pre dvojku, čo by mohla celé dielo dopovedať. Znalci vedia, že už bude mať zrejme iný časový rámec i atmosféru – a už teraz je zrejmé, že 35-miliónový rozpočet sa vykryje a štúdio môže dumať ako pokračovať. Pre nás je dôležité, že Andy Muschietti obstál a núka výborný kúsok s partiou skvelých malých hercov.

MICHAL KOREC

8.0

VEĽKÁ ORIEŠKOVÁ ĽÚPEŽ 2

Réžia: Cal Brunker. Scenár: Bob Barlen, Cal Brunker



Prvá oriešková lúpež bola sympatickým animákom pre najmenších, lebo čo sa dá pokaziť na spojení malých šikovných hladných veveričiek a ich nekonečnej túžbe po orechoch? A navyše mala celkom dobré akčné scény, čo deti držali v strehu. Dvojka prichádza, aby sa posunula s hrdinami ďalej, dala im nové prekážky, aj akcie má veľa, no zbytočne ohlušuje a žáner príliš neobohatí.

Fakt je, že scenáristi sa s hrdinami dlho nemaznajú. Prvých desať minút predstavuje fantastickú scénu, kde sa veveričky napchávajú orechmi bez zábran, no vzápätí príde ultimátna dvojkombinácia: obchod s orieškami im vybuchne (jeden borec nedal akosi pozor) a neďaleko parku straší dosť skorumpovaný starosta s megaplánom: zelený park v strede mesta vymení za lunapark, lebo ten bude prinášať viac prachov ako obyčajné miesto bez vstupného. Veveričky a spol. sa rozhodnú bojovať ako najlepšie sa dá – postavia sa stavebníkom, no starosta postupne tasí čoraz väčšie kalibre, aby ich vykynožil a svoju novú zlatú baňu si postavil. Bude potrebné nájsť nových kamošov či spôsoby, aby o park neprišli.

Zatiaľ čo prvá oriešková lúpež bola odkazom na filmy, kde sa najmä inteligentným spôsobom kradne, dvojka ide ďalej s novým plánom – a hneď v prvej štvrťhodine tasí výraznú zápornú postavu, ktorá má všetky „správne" atribúty – je to tučniak s nesympatickou dcérou, nechá sa podplácať, ide mu len o prachy. Žiadne okolky, tu sa korupcia rieši viditeľným a počuteľným spôsobom (kufre plné peňazí a telefonáty, či dostal chlapík všimné). Na pomery animáku sčasti nevídaná vec – rodičia veru budú mať čo vysvetľovať, resp. sa niektorým deťom lepšie spoja aj nedávne titulky v denníkoch.

No čo majú nové hrdinovia? Šlamastiku. A zatiaľ čo minule boli skôr v útočnej pozícii, teraz musia hájiť pozície. Mnohých už poznáme – Surly je samoľúby chrapúnik, ktorý ukazuje srdce v správnej chvíli, ale inak jeho vlastnosti prekvapia: lenivý, tvrdohlavý, nie je to úplne klasický prototyp hrdinu. Tou je skôr dobrosrdečná spravodlivá Andie.

Ale srdcia mnohých si získa skôr mĺkvy Buddy, ktorý má aj vynikajúci flashback, kde sa dozvieme, ako sa stretol so Surlym. Veľa sa sľubuje aj od Jackieho Chana (u nás je samozrejme nadabovaný) a jeho postavy pána Fenga, ktorý je vhodne vložený do deja.

Akurát je škoda, že po prvej polovici sa veľa tromfov minie a druhá prináša skôr variácie. Je to vidieť aj na akčných scénach, ktorými je film opäť solídne prepchatý. Zatiaľ čo tá prvá (s hudobným songom Born to be Wild) je ešte celkom zábavná, keď sa zopakuje znova (dokonca príde aj rovnaká pieseň), už to také terno nie je. Potom ani netreba grandiózne finále (hoci je jasne čitateľné a viete približne, čo sa stane), keď vás akcia totálne ohluší a nestačíte vnímať jemné vtipy či nuansy.

Pritom Veľká oriešková lúpež 2 ich má, no často musí sklznuť k infantilným či nechutným vtipom (dvojica psov sa prezentuje v divnom svetle, od milých havkáčov majú ďaleko, ani ako variácia toľko nezaujmú). Narážok pre dospelých je tu len niekoľko, takže je jasné, že tu sa musia baviť najmä deti.

V konečnom súčte – rovnaká kvalita ako prvý diel. Čo môže byť plus pre jej milovníkov, lebo dostanú novú porcie akcie a zábavy. V dlhodobom smere však séria zrejme nemá čo ponúknuť a vyčerpala sa.

MICHAL KOREC

5.0

TEMNÁ VEŽA

SÁGA OD STEPHENA KINGA SA DOSTÁVA DO KÍN

Réžia: Nikolaj Arcel. Hrajú: Idris Elba, Matthew McConaughey, Tom Taylor, Dennis Haysbert, Ben Gavin

Nesfilmovateľná sága Stephena Kinga sa konečne dostáva do kín. Po 10 rokoch, skákania medzi štúdiami i režisérmi či osekávaní rozpočtu. Pôvodný 150-miliónov štart s Ronom Howardom pri kormidle sa teda nekoná, skromnejšia 60-miliónová produkcia zobrala pár dobrých hercov, jednu z kníh a minimálne nás chce vtiahnuť do diania a zabaviť akciou na 95 minút.

V strede vesmíru je vysoká veža, okolo ktorej sa točí jeho celková stabilita. No akýsi Muž v čiernom sa ju snaží zlomiť, a preto hľadá malé deti so špeciálnymi schopnosťami, ktoré dokážu vyvolať útok na to, aby sa zrútila. Malý Jake má v našom svete vlastné problémy – rozvedená família ho zamestnáva naplno, ešte viac ho mátajú vlastné sny, kde sa upiera na vežu, vidí neznámeho chlapíka a ďalšieho, čo vie výborne narábať s pištoľami. Udalosti naberú rýchlo spád, keď mu zrazu pôjdu po krku záhadní cudzinci, navyše v meste objaví aj portál do inej dimenzie či sveta a tam... stretne starých známych zo snov.

Priznanie vopred, košatú predlohu som nečítal, takže k Temnej veži pristupujem ako k ďalšiemu letnému akčnému filmu. Iste, náročná produkcia a roky dlhé očakávania sa môžu sčasti pripísať k výsledku, ale... Prológ s iným svetom a titulnou vežou sa ukáže byť nečakane svieži, rýchlo pochopíte dôležitosť, potom sa už len sústredíte na jednotlivé postavy a ich spojitosť s hlavným dejom. Je veľmi pravdepodobné, že sa z predlohy musel riadne kresať a „hollywoodizovať", aby postavy mali svoju pozíciu v deji pochopiteľnú aj pre úplného našinca.
Tento je záporný, tento hrdina, tuto nádejný, ostatní sú skôr do počtu, majú svoje trable a fungujú skôr v roli štatistov pre pár protagonistov. Nie je to výrazné mínus, ak pristúpite k filmu ako novému projektu, čo štartuje – súčasne však zrejme cítite, že je ostalo tu len základné dejové torzo pre fungovanie, no oproti budovanému kultu sa tu dostal iba malý fragment. A to je najväčšia škoda, čo sa bude zrejme vytýkať aj zo strany fanúšikov. Z hrubých kníh ostala sotva 100-stranová novela pre film...

V deji nás čaká prehliadka osvedčených momentov. Hrdina má silnú minulosť, záporák tiež (a ako bonus majú aj vzájomný konflikt). Keď už spoznáte existenciu paralelných svetov (dobre sa rieši, fungovanie sa dá pochopiť), začnú skoky, medzikulturálne rozdiely a potrebné prepojenia postáv. Škoda, že niektoré momenty sú klasika, kde lepšie vybavená rasa poráža slabších (ešte bude otázne, kde sa do toho marazmu chcú zamontovať ľudia) alebo jeden silný charakter dokáže odolať dvadsiatke iných. Prostredná tretina je zrejme najslabšia, lebo sa deje málo zaujímavého – zatiaľ čo prvá vás stále dokáže navnadiť na ďalšie a finálna ponúkne aspoň viac akcie či nejeden kultúrny šok a prepojenie.

No nelámal by som palicu nad viacerými hercami a ich postavami. Idris Elba ako Roland/Gunslinger má čosi do seba a malý Tom Taylor hrá v nejedných scénach parádne sólo, keď sa musí rátať s osudom. Tým najväčším magnetom môže byť Matthew McConaughey, ktorý si roličku patrične užíva, hoci priestoru nemá príliš veľa, archetyp záporáka ťažko prekročí a do finále si priniesol nečakane nepatričné triky. No je tu aj pár dobre obsadených dám, kde najmä mama hrá adekvátne a určite si všimnete Abby Lee (malý tip skôr ako si zlomíte mozgové závity, že kde hrala... posledný Mad Max).

Temná veža má výborné pasáže: úvod, niektoré flashbacky, fungovanie svetov či zopár akčných scén. No vyvažuje ich priemernými momentmi a dlhými scénami, ktoré by sa dali vystrihnúť a nahradiť inými. Je škoda, že film má prvých 30 minút výbornú atmosféru, pripravuje si dobrý vizuál, ale nedokáže udržať prísľub pozerateľnosti. Potom mu body strhávajú konvenčné momenty, ktoré zachraňujú typickú snahu o blockbuster.

Napriek tomu, žiadna katastrofa sa nekoná, nad jedným pozretím v kine sa dá uvažovať, akurát nečakajte veľkolepý štart novej série. V tejto podobe je to skôr solídny pilot k možnému seriálu v príprave...

MICHAL KOREC

5.0

ZABIJAKOV OSOBNÝ STRÁŽCA

Réžia: Patrick Hughes. Scenár: Tom O'Connor. Hrajú: Ryan Reynolds, Samuel L. Jackson, Gary Oldman, Elodie Yung...

To spojenie vyzerá na papieri super. Ostrieľaný borec formátu SLJ a holobriadok, ktorý ho má strážiť, ale skôr sa môže od neho učiť. Do toho zamiešať fajnový dôvod pre ich klčkovanie, prípadne snaživého záporáka, aby sa mohli niekomu postaviť (šarvátky by vystačili na polhodinku). A pútavé akčné scény i dobre napísané hlášky, niečo kultové by sa mohlo zrodiť. Či potom marketéri nájdu originálny spôsob na promo, to už je iná výzva, ale v jadre by to celé malo fungovať ako letný hit.

Výsledok síce nie je najlepšou akčnou komédiou v žánri, ale na solídny nadpriemer sa vytiahol veru bez problémov. Scenáristi sem zamontovali zápletku o krutom bieloruskom diktátorovi a jeho čistkách, čo spočiatku nechápete (no krutosť Garyho Oldmana je samozrejme odčítateľná v prvej scéne), postupne vám však docvaknú jednotlivé roly. Je to dané niekoľkými začiatkami, ktoré slúžia pre uvedenie postáv na rôznych miestach a časoch. Mierna fragmentácia a vysoké očakávania (ruku na srdce, všetci čakáme, kedy sa Samuel a Ryan stretnú a začnú si „nakladať") sa neskôr pretavia do trošku slabšej prvej tretiny, kde dostávame príliš veľa elementov, ale ešte nechápeme.

Na rozbeh zápletky to však stačí: Reynolds je skrachovaný bodyguard, Jackson nájomný vrah a teraz aj kľúčový svedok proti diktátorovi a do toho sa miešajú dve fešandy: Salma Hayek ako ostrieľaná „chica" a Elodie Yung (veľmi povedomá baba, ktorú aj tak mnohí nepoznajú ak nevideli Bohov Egypta či G.I. Joe 2) ako agentka Interpolu. Prvý pokus o transport Jacksona zlyháva (zrejme kompromitovaní agenti), takže do akcie je privolaný na tajňáša Reynolds a rýchlo sa ukáže, že títo dvaja sa poznajú z minulosti, čo pri kombinácii zabijak a osobný strážca celkom pasuje. A už sa majú dopraviť za 24 hodín do Haagu.

Prvá tretina má síce dobrú akčnú scénu (prepad transportu), no generické postavy v agentúre či strelcov vás ešte nepobavia naplno.

A zároveň si testujete sympatie voči hrdinom – kedy zaberú, kedy ešte nie. V momente spoločných scén dvoch protagonistov film náramne poskočí nahor a tým, že ich kontrast je spočiatku obrovský, sa dokážu tvorcovia vybúriť na ich dialógoch, spevoch a inej forme symbiózy. Fakt je, že najprv sú výmeny názorov dosť silené a SLJ sa zmôže na „motherfuckera" v každej druhej vete, čo sa už po tých rokoch opozerá (niežeby mu neoficálne nepatril titul krstného otca pre toto slovíčko). No keď už v rozhovoroch o niečo aj ide (ženy, minulosť, pohľad na život), rozdielne povahy vyplávajú na povrch a film začína lepšie fungovať.

Platí to aj pre neustály pohyb a výmenu lokalít, neustále akcie, zháňanie nových foriem odvozu a pod. Každých 10-15 minút sme inde a vaše sympatie sa môžu líšiť podľa jednotlivých epizód. Určite nikto nebude protestovať proti vrcholu filmu v podobe vynikajúcej automobilovej naháňačky v Amsterdame, ktorá nielenže spája niekoľko druhov dopravy, ale má tony nápadov, hlášok, rýchly strih a improvizácie na správnom mieste. Ak by takto vyzeral celý film, bol by to pravdepodobne hit leta. Takto má vydarenú predfinálovú scénu, po ktorej nasleduje opäť troška osvedčených nástupov a finiš.

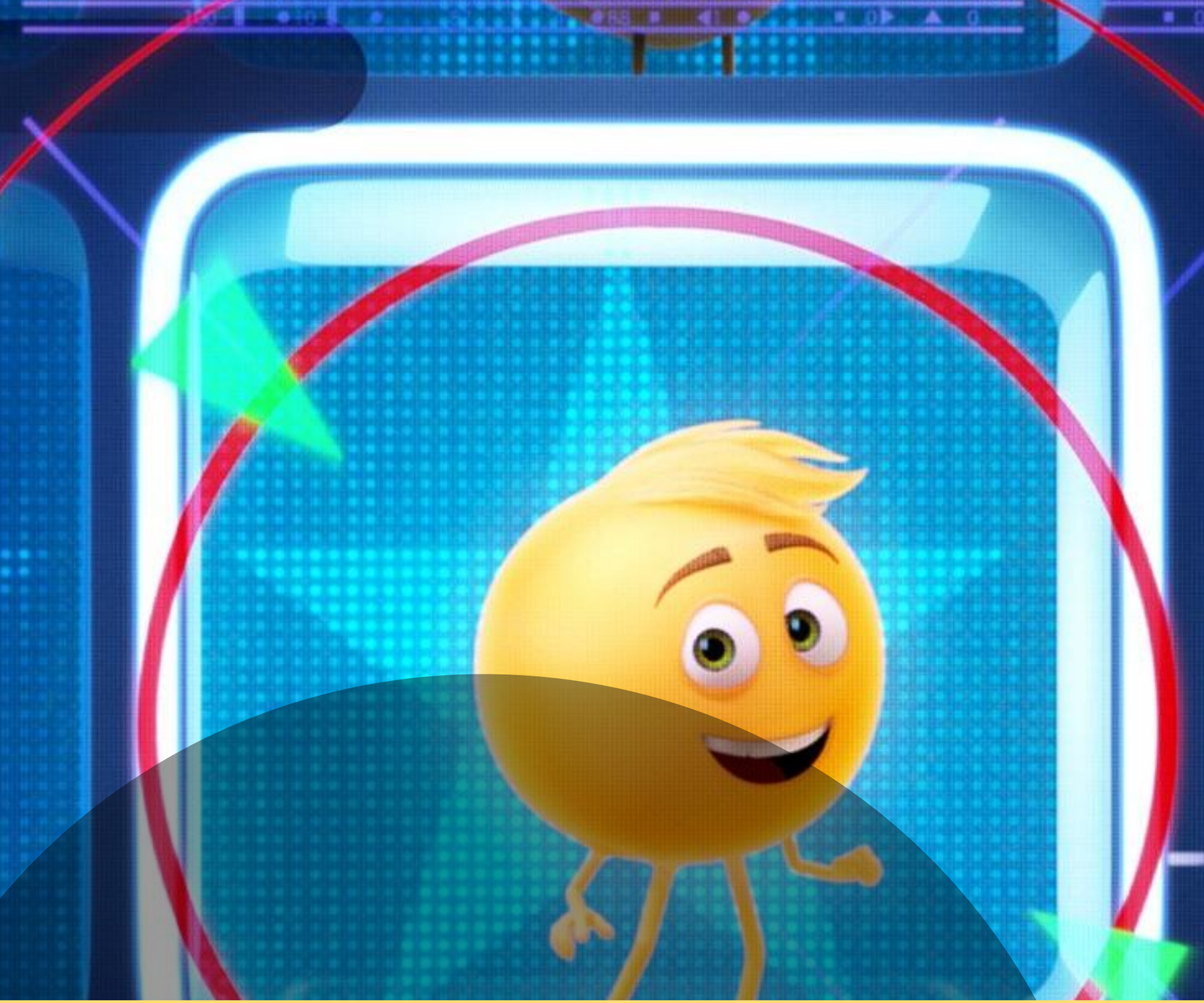
Samotných odkazov na Osobného strážcu z 1992 tu napokon nie je veľa, film sa skôr rád hrá s hudbou, mieša rozličné rýchle songy či pomalé slaďáčiky do častých flashbackov, čím sa oživuje rozprávanie i celkové tempo. Predsa len, 118 minút sa neplní ľahko, ale Patrick Hughes si všetkých postrážil a jeho možnosti rastú. Od trojky Expendables sa naučil pár dobrých trikov. Určite mu pomáhajú aj herci, ktorí sú podľa očakávaní presne obsadení a doručia vysoký štandard.

Výsledok je teda solídny nadpriemer. Obsah nie je síce inovatívny, ale toto párovanie zafungovalo, aj akcia a humor sú doručené v dobrých dávkach. Fanúšikovia žánru, SLJ a RR by určite nemali chýbať.

Ý

MICHAL KOREC

7.0



EMOJI MOVIE

EMOTIKONY OŽIJÚ VO FILME

Réžia: Tony Leondis. Scenár: Eric Siegel, Anthony Leondis.

Pri Emoji Movie ma celkom mrzí, že som ho nevidel v predstihu dávno pred pádom embarga na kritiky.

V čase písania recenzie svetom prebehla masívna masáž, ako je Emoji Movie nenávidený. V skutočnosti je situácia odlišná – film nemá valné kvality, a do FLOP10 rozhodne nepatrí. Že prví recenzenti roztrhali film na márne kúsky, nie je nič objavné, podobne dopadli Pixels. Iní autori sa už priblížili k priemernej hranici, čo je pochopiteľné.

V ére sociálnych sietí a instantného zdieľania sa tieto ošiale dejú pravidelne, akurát sme na ne zvyknutí na opačnej strane (kto si spomenie na rok 2008 a Temného rytiera na poste najlepšieho filmu... na pár týždňov). Teraz sa niečo deje tam dole. Ako fanúšikovia radi vynesú jeden film do nebies, tak tradičná partia z festivalu nenávisti tlačí odpálený film do pekla. Dôvod si ľahko nájdu a je populárne fľasnúť tam nulu či jednu hviezdičku, lebo „nemôžem ísť predsa proti prúdu".

My na Kineme občas proti všetkým vykročíme (Lída Baarová, Agáva, Pasažieri, Všetko alebo nič atď.) a najmä sledujeme filmy bez filtrov. Emoji Movie nie je silný animák. Nemá hutný dej, iba jednoduchý pozliepaný príbeh, ktorý pripomína tucty ostatných, aj tých béčkových z Európy, čo sa k nám stále valia v solídnych počtoch. V jadre sledujeme niekoľko hrdinov, ktorí sa najprv nepoznali a zrazu spolu putujú do konca, spoznajú silu priateľstva a iné morálne posolstva (buď sám sebou, radšej kamoša ako slávu). V deji je však inštalovaná zaujímavá nadstavba, že sa celý odohráva v útrobách jedného smartfónu a má aj presah do vonkajšieho sveta. Telefón patrí pubertiakovi Alexovi poškuľujúcom po spolužiačke Addie a neplechy smajlíkov sa prejavujú v pokusoch o konverzáciu s ňou či počas vyučovania bez jeho zásahu. Telefón si žije vlastným životom, resp. tým, čo sa deje vnútri. Každá aplikácia je vlastný svet: messaging je titulný Textopolis a sú tu aj iné aplikácie: Facebook, YouTube, Dropbox, Just Dance i hľadaný cloud.

Je to lenivosť tvorcov alebo snaha získať silné inšpirácie a dávať odkazy na všetko, čo diváci poznajú? Každý sa môže prikloniť na jednu stranu, no animáku nechýba fantázia a snaží sa žmýkať popkultúrne asociácie naplno. Záverečné titulky vám ukážu desiatky hier, aplikácií či zdrojov, ktoré sa verne podarilo infiltrovať do deja. Vyzerá to sčasti ako guláš a že sa autori náramne priživili, lebo využili úplne všetko populárne. Zároveň tieto vklady fungujú, stále sa niečo deje, menia sa prostredia – deťom sa bude páčiť. Iste, Emoji Movie nie je po scenáristickej stránke objavný film. Zároveň nie je taký strašný, že by ste si zakrývali oči pred jeho naivitou ako pri iných ťahavých bijákoch, ktoré majú problém vôbec definovať problém, záporáka, pomocníkov či charaktery. Prvé scény majú relatívne dosť nápadov a tradičný index pozerania sa na hodinky: vydržalo mi 52 minút, kým som musel mrknúť. To je dobrý výsledok a svedčí o tom, že až posledná tretina drhne pri tempe, miere prekvapení či celkovej spokojnosti.

Postavy sú dobre pripravené, niektoré aj potešia. Napríklad rodinka Meh je výborne vykreslená a už len za ich spracovanie si film zaslúži bod k dobru. Rodičovský pár neustále komunikuje iba cez jeden výraz tváre, čím vznikajú bizarné situácie, lebo sú zdanlivo nad vecou. Niečo podobné platí aj pre Smiley na čele Textopolis, akurát tá pracuje iba sólo, zatiaľ čo rodičia sú ideálni pre vyjadrovanie v páre. Emoji Movie má viaceré odstrašujúce momenty, ktoré rodičov zdvihnú zo sedadiel a súvisia so svojím zameraním. Totálna obsesia smartfónmi viditeľná vo svete sa berie ako samozrejmosť. Istá scéna, kde sa má hrdina vyjadriť, núka nie príliš sociálne riešenie (mobil má prednosť ako osobný kontakt). Úplný ponor do displejov a ignorácia vonkajšieho sveta je riešená iba sporadicky.

Emoji Movie je ďalší príklad zo „súčasných" filmov, reflektujúcich aktuálnu dobu i publikum. Nemohol by prakticky existovať pred 15 rokmi bez smartfónov (pôvodné smajlíky sa tu berú ako persóny v penzii) či svojho publika odchovaného už na nových verziách Androidu a iOS. Žiaľ, jeho súčasťou je aj popový brak, ktorý súka generické melódie (no niektoré dievčatá na premiére si schuti zatancovali počas filmu), čím zráža svoju audiovizuálnu úroveň nadol. Vybrané scény s muzikou sú príliš instantné a prázdne.

Nenechajte sa strhnúť hystériou, že Emoji Film je najhorší film, aký uvidíte tento rok v kinách. Všetci to s deťmi nevydržíte. Nie je to veľký skvost, je skôr tuctový kúsok, ku koncu nudnejší, no vidieť sa dá.

MICHAL KOREC

3.0