SECTOR

#82

FORZA HORIZON 3

GOD OF WAR 4, GEARS OF WAR 4, PREY
DEAD RISING 4, HARD RESET REDUX
TW: WARHAMMER, IN BETWEEN
MIRRORS EDGE CATALYST
SHERLOCK HOLMES
XBOX ONE SLIM

PREVIEW

FORZA HORIZON 3
GOD OF WAR 4
GEARS OF WAR 4
PREY, NHL 17, FIFA 17
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
DEAD RISING 4, DETROIT BECOME HUMAN

RECENZIE

MIRRORS EDGE CATALYST
TOTAL WAR WARHAMMER
BRAVELY SECOND END LAYER
HARD RESET REDUX
IN BETWEEN
VALENTINO ROSSI THE GAME
ENTER THE GUNGEON
SHERLOCK HOLMES AND THE DEVILS DAUGHTER

TECH

XBOX ONE S
HYPERX CLOUDX
PROJECT SCORPIO
NVIDIA GTX1060
AMD RX 480

FILMY

RATCHET A CLANK
HĽADÁ SA DORY
CENTRÁLNA INTELIGENCIA

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na
www.sector.sk

Lamborghini
ENTENARIO

FORZA HORIZON 3

FORZA HORIZON 3

DO AUSTRÁLIE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE
VÝVOJ: PLAYGROUND
ŠTÝL: RACING

Najväčšia Forza Horizon vyjde už začiatkom septembra a jej cesty nás zavedú mimo Xbox One aj na PC. Ako hovorili úniky za posledných pár hodín a aj týždňov, Forza Horizon 3 bude zatiaľ najväčšia Forza Horizon, v ktorej sa pozrieme do Austrálie. V úvodnom videu, na ktorom sa nám nový diel po prvýkrát predstavil, môžeme vidieť rozmanité prostredia Austrálie, kde sa budeme môcť previezť na cestách križujúce rôzne prostredia, od kaňonov, cez dažďové pralesy, mesto až po slnečné pláže s rozpáleným pieskom.

Hrateľnosť ako taká bude obohatená o nové výzvy pozostávajúce zo zón pre driftovanie, miesta určené pre skoky a ďalšie výzvy, ktoré čakajú len na vás. V pretekoch sa budete môcť navyše postaviť netradičným súperom na vode (lode) či vo vzduchu (vzducholode).

Forza Horizon 3 sa môže pýšiť skvelou zbierkou áut, ktorá dosiahla číslo 350 kusov. Okrem kampane sa môžete tešiť na tradičné online preteky, kde tvorcovia počítajú už s tradičnými sociálnymi funkciami ako napríklad úprava a vytváranie vlastných eventov, ktoré následne môžete zdielať s ostatnými. Vaše ego bude neustále dráždiť rebríček prakticky všetkého, a to od rýchlosti, skokov až po drifty. Samozrejmosťou je tiež obľúbená kooperácia, kde sa budete môcť stretnúť na cestách až s tromi ďalšími kamarátmi alebo pretekármi z celého sveta.

Ako to už Microsoft s novými hrami robí, aj Forza Horizon 3 príde na Windows 10 s podporou funkcie Play Anywhere, čo znamená, že ak si hru kúpite na jednu platformu, automaticky dostanete verziu aj pre tú druhú. Forza Horizon 3 vyjde 27. septembra, pričom okrem klasickej edície sa budú predávať aj dve špeciálne. Prvá - deluxe edícia za $80 - bude obsahovať okrem hry aj "Forza Horizon 3" Motorsport All-Stars Car Pack s desiatimi autami, ktoré budú prístupné hneď v deň vydania. Súčasťou však bude aj VIP členstvo v hodnote $20.

GOD OF WAR

OTEC A SYN NA SEVERE

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: SONY
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Zmena je súčasťou života a vedia to aj v Santa Monica Studio. S Kratosom sme už toho preskákali veľmi veľa hneď v niekoľkých hrách a je veľká šanca, že by to už po starom jednoducho nefungovalo. Preto sa rozhodli prerušiť kruh, do ktorého sa so sériou dostali. Rozhodne ju nechcú opustiť, rovnako ako nechcú opustiť hlavného hrdinu. Preto neprinesú reboot značky, no nie je to ani jej priame pokračovanie. Je to skôr jej pretvorenie.

Nový God of War pre PS4 predstaví známeho, no zároveň úplne iného hrdinu. Kratos sa vymanil spod násilia, naučil sa kontrolovať hnev, ktorý z neho robil beštiu. V zasnežených horách teraz so synom loví jelene a vychováva ho, keď sa na neho ale vrhnú monštrá severskej mytológie, neváha a vyťahuje sekeru. Hra má ale inú atmosféru, prostredie je živšie, pôsobí väčším, možno aj otvorenejším dojmom. Koniec traileru ale naznačuje, že nás opäť čaká neľahká cesta na vrchol, na ktorej skolíme nejedného giganta, takže v SMS rozhodne na korene série nezabudli. O hre zatiaľ viac neprezradili, na to si ešte budeme musieť počkať.

GEARS OF WAR 4

NOVÁ GENERÁCIA V AKCII

PLATFORMA: PC, XBOX ONE
VÝVOJ: COALITION
ŠTÝL: AKČNÁ

Ďalšia kapitola Gears of War 4 sa oficiálne otvorí už 11. októbra. Microsoft počas svojej konferencie priniesol na obrazovky očakávané pokračovanie akčnej série Gears of War, ktoré sa dostane nielen na Xbox One, ale aj na Windows 10. V novej kapitole Gearsov sa dostaneme na cestu v roli syna legendárneho Marcusa Fenixa - JD Fenix, ktorý sa vydal na zúfalú misiu spolu so svojimi priateľmi - Kait a Del, nájsť svojich najbližších bez strachu z nových hrozieb a nebezpečenstva na hrane života a smrti. V hre bude teda aktívna kooperácia, kde môžete hrať buď online cez Xbox Live alebo lokálne na rozdelenej obrazovke. Ak si hru kúpite raz, hrať ju bete môcť ako na Xbox One, tak aj na PC.

S príchodom kooperácie s PC platformou sa Microsoft rozhodol pokračovať v tomto trende a ak váš kamarát bude mať Windows 10 verziu hry a vy Xbox One, taktiež budete môcť hrať spolu cez online kooperáciu.

Tvorcovia lákajú na nové dynamické prostredie, ktoré sa bude radikálne meniť, čo bude vytvárať neustály tlak na vaše taktické zmýšľanie, kam sa postaviť a kde sa ukryť, aby ste zachránili nielen seba, ale aj svojich kamarátov. No a čo hlavne, dokončili misiu, pre ktorú ste sa rozhodli riskovať svoj život. Tešiť sa môžete na nový arzenál zbraní a rôznych útokov na blízko. Po grafickej stránke hra vyzerá veľmi dobre a napríklad Versus Multiplayer bežiaci na dedikovaných serveroch si budete môcť zahrať v 60FPS.

Nielen nováčikov v sérii určite poteší správa, že po obmedzený čas dostanete k digitálnej a krabicovej verzii Gears of War 4 aj celú Gears of War kolekciu z Xbox 360, ktorú si budete môcť zahrať vďaka spätnej kompatibilite aj na Xbox One. Celkovo tak získate jednou kúpou desiatky hodín zábavy a prístup k obom verziám Gears of War 4.

Okrem toho Microsoft predstavil aj limitovanú edíciu Elite ovládača vo farbách Gears of War 4.

PREY

SCI-FI REŠTART

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: ARKANE
ŠTÝL: AKCIA

Namiesto pokračovania Prey sme sa na E3 dočkali novej úplne odlišnej hry oproti pôvodnej. Zatiaľ čo v prvej hre sme sa dostali do kože indiána uneseného mimozemšťanmi a v zrušenom pokračovaní sme mali byť nájomným lovcom na vzdialenej mimozemskej planéte. Teraz sa dostaneme do roku 2032, do kože Morgana Yu, človeka, ktorý bol objektom morálne otáznych experimentov na vylepšenie ľudskej rasy.

Prebudíte sa na lodi Talos 1 a musíte zistiť tajomstvá skrývajúce sa v temnotách vesmírnej stanice, zatiaľ čo ste lovení mimozemskými silami, ktoré ovládli stanicu. Musíte sa spoliehať na vybavenie, ktoré nájdete a na svoje schopnosti, aby ste prežili.

Chris Avellone sa na Twitteri pochválil tým, že na hre pracuje. Za sebou má hry ako Planescape Torment, Fallout 2, Star Wars: Knights of the Old Republic 2 alebo Pillars of Eternity.

Hru už vyvíjajú autori z Arkane, tvorcovia Dishonored a viac nám o hre povedia na QuakeCone v lete. Hra vyjde v roku 2017 na PC, Xbox One a PS4.

NHL 17

NOVÉ VYLEPŠENIA

PLATFORMA: XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: EA SPORTS
ŠTÝL: ŠPORT

Sezóna NHL sa pomaly blíži do finále, no a spolu s ním sa nám odkrýva aj nový ročník hernej série NHL. Tí z vás, ktorí ešte stále dúfajú v návrat série na PC, si toto čakanie budú musieť opäť predĺžiť o jeden rok, pretože ani teraz nič nenasvedčuje tomu, že by nás EA malo potešiť vydaním PC verzie hry. Každopádne, Electronic Arts dnes zverejnilo na oficiálnom webe prvé informácie o novom ročníku NHL. NHL 17 sa bude niesť v znamení menších zmien, nových funkcií a nových možností hry.

Pre tých, ktorí majú radi výzvy, si EA pripravilo vylepšený systém progresie cez nový EASHL Player Rank System, pomocou ktorého teraz budete môcť získavať nové odznaky a odomknúť si tiež nové predmety pre vašich hráčov, celý tím a taktiež arénu, čo je tiež novinkou v NHL 17. Začnite s obyčajnou jednoduchou arénou a postupne si ju vylepšujete na dôstojné sídlo medzinárodných zápasov. Na túto zaujímavú novinku nadväzuje nástroj Arena Creator, ktorý môžete používať ako v EASHL režime, tak aj vo Franchise Mode. Postavte si vlastnú arénu podľa vašich predstáv a vytvorte si štadión vašich snov. EA túto funkciu opisuje ako veľmi prepracovanú, čo má potvrdzovať široká škála možností úprav - na štadióne si budeme môcť zmeniť vraj každý detail, a to od ľadovej plochy, cez kocku až po gólové svetlá, efekty a pesničku, ktorá vám bude hrať na štadióne po strelení gólu.

S možnosťami úprav to rozhodne nekončí. V NHL 17 si budeme môcť upravovať rovnako detailne aj vlastný tím. Upravovať si môžete kompletne celé dresy, vrátane vzorov, farby, nášiviek a logá firiem, ktoré máte mať našité na sebe počas danej sezóny. Samozrejme, hraním EASHL si odomykáte nové predmety, ktoré v editore môžete použiť. Do hry sa opäť dostane vizuálny in-game tréner, ktorý si prešiel viacerými zmenami, vďaka čomu vám bude ešte dokonalejšie zlepšovať vaše výkony.

Tréneri patria k hokeju, no nielen k tomu reálnemu. V NHL 17 sa tréneri dočkajú dôležitejšej úlohy a popri rýchlej hre budete dostávať jeho rady. Z herných režimov sa môžete tešiť na vylepšený systém tím buildingu, ktorý sa po novom volá HUT Synergy. Zocelte tím, spojte hráčov, nájdite v nich ich pravú silu a vytvorte ešte kvalitnejší tím, ktorý bude dobýjať rebríčky. Do NHL 17 sa vôbec po prvýkrát dostane liga ECHL s plnohodnotnými 27 tímami. EA myslelo aj na nováčikov a do NHL 17 pridalo komplexnejšie nastavenia obtiažnosti, kde si napríklad hráči budú môcť zvoliť medzi zábavnou arkádou a simuláciou posuvným barom až so sto krokmi.

NHL 17 vyjde začiatkom septembra vo verziách pre PS4 a Xbox One.

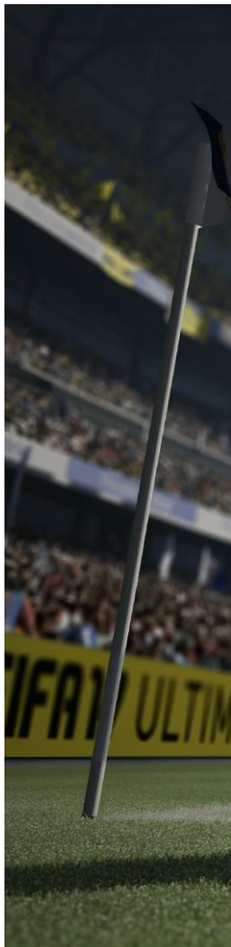
FIFA 17

NOVÝ ENGINE A PRÍBEH

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: EA SPORTS
ŠTÝL: ŠPORT

Ak ste si pôvodne mysleli, že FIFA 17 bude len ďalšou aktualizáciou súpisiek s drobnými zmenami v hrateľnosti, ste na omyle. Najskôr EA Sports potvrdili, že hra pobeží na Frostbite engine a začne tak prechod športových sérií na túto technológiu. Teraz predstavujú ďalšiu nečakanú novinku - hra ponúkne aj príbehové režim.

Ten sa volá The Journey a vžijete sa v ňom do kože hráča menom Alex Hunter, ktorý je síce veľkým talentom, aj tak ale bude potrebovať vašu pomoc, aby sa v Premier League presadil. Zažijete prípravu na prvý zápas, boj o základnú zostavu a súboj ambícií a politiky. Uvidíme, ako sa EA s takýmto režimom v športovej hre popasovali. Už čoskoro sa o ňom dozvieme viac.



FIFA 17 ULTIMATE TEAM
EA SPORTS
FIFA 17
FROSTBITE

FROSTBITE

HUNTER
29

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

VPRED DO VESMÍRU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: INFINITY WARD
ŠTÝL: AKČNÁ

Activision na E3 Sony press konferencii ukázal vesmírne boje v Call of Duty Infinite Warfare, ktorými chcel oživiť Call of Duty sériu. Ohlásil ich síce už pred mesiacom, ale teraz pri samotnom pohľade na ne sa nedá povedať, že by vyzerali zle. Ale možno tu Activision prepásol veľkú šancu vytvoriť novú sériu podobne ako to niekedy plánovali pri Modern Warfare, tá sa tiež mala odpojiť od Cal of Duty a osamostatniť. Žiaľ Activision sa Call of Duty značky drží až príliš pevne, čo je už aj na škodu, keďže následkom toho začínajú vznikať takéto zlepence.

Tu ponúknu vesmírnu kampaň s vesmírnymi bojmi a výsadkami na planétach a staniciach a prakticky nový herný štýl, ale zároveň musia zachovať štandard Call of Duty multiplayeru, aby uspokojili svojich hardcore hráčov. A ich priazeň si chcú nasilu zachovať aj pridaním Call of Duty Modern Warfare len k Infinity Warfare deluxe edícii, bez nej hru nedostanete.

V každom prípade samotná kampaň nemusí byť hrateľne zlá a môže pekne oživiť statický Call of Duty štýl, aj keď možno nie tým smerom, ktorým by si hráči želali.

DEAD RISING 4

SPÄŤ DO WILLAMETTE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE
VÝVOJ: CAPCOM
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Oficiálne sa nám predstavuje aj Dead Rising 4, o ktorom sme tiež počuli ešte minulý týždeň. Uniknuté zábery tak boli aj tentokrát pravdivé a štvrtý diel Dead Rising si budeme môcť zahrať už koncom tohto roka na Xbox One a Windows 10. Opäť sa dostaneme do role Franka Westa, ktorý sa vracia do mesta Willamette v Colorade šestnásť rokov po udalostiach v Dead Rising. Mŕtvi opäť vstávajú a práve vy sa budete musieť postaviť tejto hrozbe a prísť na to, čo ju opäť spustilo. Zamorené prostredie nákupného centra Willamette Memorial Megaplex Mall a okolitého mesta, takže nebezpečenstvo bude na vás striehnuť doslova z každej strany.

Nepredvídateľní zombie, ktorí aj napriek svojmu handicapu - chýbajúcemu životu - budú nebezpeční svojou obratnosťou a rýchlosťou. A aj keď s jedným, dvoma či troma si poradíte ľahko, v masách sa ukrýva ich najväčšia sila.

Fanúšikovia série sa môžu tešiť na návrat niektorých funkcií, ako napríklad kombinovanie zbraní čí aj autá ako také, vďaka čomu sa budete môcť lepšie vysporiadať aj s hordami zombie. Frank navyše dostane prístup k obleku EXO Suit, ktorý mu dodá obrovskú silu, pomocou ktorej bude môcť doslova trhať objekty z okolia a využiť ich ako zbrane. V multiplayeri budete môcť hrať naraz až s tromi ďalšími kamarátmi, alebo sa jednoducho pripojíte k náhodným hráčom a pustíte sa do čistenia prostredia od zombie s neznámymi hráčmi. Dead Rising 4 nemá presný dátum vydania, no do predaja sa dostane koncom tohto roka, a to vo verziách pre Xbox One a Windows 10.

DETROIT: BECOME HUMAN

BYŤ ROBOTOM

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: QUANTIC DREAM
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Štúdio Quantic Dream (Heavy Rain, Beyond: Two Souls) nám Detroit: Become Human prvýkrát ukázalo minulý rok počas konferencie Sony na Paris Games Week pomocou traileru s androidkou Karou. Na E3 opäť dostalo priestor od Sony a ukázalo nový trailer s novou hrateľnou postavou a teraz už je pripravené podeliť sa aj o niektoré detaily z príbehu, atmosféry i hrateľnosti.

Detroit: Become Human je neo-noir triler odohrávajúci sa v americkom meste Detroit v nie veľmi vzdialenej budúcnosti. Jeho ulice nemusia vyzerať na prvý pohľad nijak zvláštne, ale vykračujú si po nich roboti - androidi. Vyzerajú presne ako ľudia a vykonávajú ťažké práce, ale slúžia aj ako opatrovatelia, záhradníci, sestričky, učiteľky i úradníci.

Príbeh sa odvíja od neobjasneného incidentu, ktorý sa nejak podpísal na ich správaní. Niektorí jednoducho zmizli, u iných bolo pozorované zvláštne správanie a dokonca začali prejavovať známky emócií. Chýry o deviantných androidoch sa šíria a zdá sa, že nikto nevie, čo sa to vlastne deje.

Nová hrateľná postava je tiež android, ale prototyp pokročilejšieho typu priradený k polícii. Jeho úlohou je vyšetrovať prípady deviantných androidov. Je chladný a analytický, myslí rýchlo a ťaží z pár prekvapivo pokročilých funkcií. Je sústredený iba na plnenie misie, na ktorú bol naprogramovaný. Trailer ukazuje množstvo možností, ako môže skončiť Connorov pokus zachrániť dievčatko, ktoré je rukojemníčkou jedného z týchto deviantných androidov. Výsledok bude závislý od rozhodnutí i stratégie a jeho následky sa budú prejavovať dlho po skončení scény. Hranie za viacero postáv nám príbeh ukáže z rôznych uhlov pohľadu a nakoniec máme byť jeho spoluautormi, pretože my rozhodneme o osudoch postáv. Každé rozhodnutie bude dôležité a činy jednej postavy ovplyvnia osudy ostatných. Pri hraní si ale treba dávať pozor a zbytočne neriskovať, pretože všetky hrateľné postavy môžu zomrieť. Ako v Heavy Rain, príbeh bude pokračovať aj bez nich. Príbeh pritom nemá byť iba klasika o ožívajúcich robotoch, ale pôjde hlbšie k témam ako sloboda a ako sa stať sám sebou.

Detroit: Become human je prvá hra Quantic Dream vyvíjaná pre PlayStation 4 a beží na úplne novom engine vybavenom modernými funkciami pre dynamické osvetlenie či fyzikálne založené shadery. Autori podotýkajú, že ich čaká ešte veľa práce, takže vydanie hry je zrejme ešte v nedohľadne.

RECENZIE

RECENZIA

MIRROR'S EDGE CAT

OTVORENÉ MESTO BUDÚCNOSTI

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

Parkour, otvorené mesto a ľudia, ktorí vám ochotne pri každej príležitosti budú krížiť cestu, ktorá môže skončiť polámanými nohami, rukami a smrťou. Jediný zlý krok a padáte z výšky desiatok metrov na tvrdý asfalt. Nám hráčom pri vyslovení slova parkour príde na um ako prvá hra Mirror's Edge, ktorá doskákala na pulty obchodov ešte v roku 2008. Electronic Arts vytvorilo titul, ktorý bol originálny po každej stránke, kombinácia parkouru a akcie v otvorenom meste bola niečim, čo si získalo záujem veľkého počtu hráčov. Aj keď hru nehrali, minimálne o nej vedeli, no od kúpy ich mohlo odradiť niekoľko

TALYST

nedostatkov, ktorými trpel prvý diel. Po jeho vydaní nebolo celkom jasné, či sa vôbec niekedy dočkáme pokračovania. O päť rokov neskôr však autori oficiálne potvrdili práce na novej časti. O hre ako takej sme sa ale toho veľa nedozvedeli, a tak sme museli opäť čakať ďalej.

Neskôr, presne o rok na to, prišli ukážky a technologické demá, ktoré nám ale opäť nič konkrétne o hre nepovedali. Museli sme si teda počkať ešte jeden rok, aby nám EA na E3 2015 konečne oficiálne predstavilo „pokračovanie" obľúbenej hry, teraz pod názvom Mirror's Edge Catalyst. Plné odhalenie hlavnej hrdinky, ktorou je opäť Faith, dopĺňalo predstavenie príbehu, hrateľnosti a obrovského moderného mesta zo skla. Už pri oznámení sa však začali u hráčov opäť šíriť obavy či bude príbeh dostatočne dobrý a nebudú sa opakovať nedostatky, ktoré sme mohli vidieť v pôvodnej hre. Mirror's Edge Catalyst totiž nie je ani tak pokračovanie ako skôr reboot, ktorým by autori chceli eliminovať chyby prvej hry. Podľa EA tak má byť nový Mirror's Edge krajší, väčší či zábavnejší, a teda aj lepší.No je to naozaj tak?

Už pôvodný titul mal veľké kvality, ale aj slabiny, ktoré by sa podľa predpokladov nemali v pokračovaní objaviť. Vývoj hry si na svoje plecia opäť zobralo DICE a je pravda, že oproti prvej hre došlo k určitým vylepšeniam. Príbeh sa opäť točí okolo sympatickej Faith, ktorá dokáže pri každej príležitosti prekonať aj samú seba. V Mirror's Edge Catalyst sa ale pozrieme bližšie na jej minulosť či dokonca detstvo, ktoré je nám odhaľované najmä pomocou živých komiksov, ktoré sú vlastne konkrétne spomienky Faith. Do jej života pred udalosťami v hre sa budeme dostávať popri presadzovaní dobra v obrovskom meste zo skla - Glass, ktoré spadlo po rokoch konfliktov do rúk obrovskej korporácie Kruger Holding, ktorej šéfom je Gabriel Kruger. Celé mesto je teda pod „ochranou" hliadok a vytrénovaných ľudí pracujúcich pod Kruger Security, ktorí sú roztrúsení po celom meste. No a práve vy budete mať za úlohu oslobodiť mesto z rúk Krugerových jednotiek.

Rozprávanie príbehu a dej ako taký však nie je vôbec svetoborný. Stretávate sa s novými postavami, prichádzajú aj nejaké tie staré, tempo sa autori celkom očividne snažili udržať na čo najvyššej úrovni, no to sa im nie vždy darí. V hre sú klasické prestrihové scény, skákanie cez polovicu mesta a plnenie tradičných úloh - nájsť, zobrať, zabiť, zneškodniť a utiecť. Tieto úlohy tvoria príbeh a zároveň určujú hrateľnosť.

Mohlo by sa teda zdať, že počas hrania sa neustále točíte okolo toho istého a veľmi rýchlo vás hra začne nudiť. Našťastie to ale nie je pravda, pretože spracovanie mesta a free-running je na rozdiel od príbehu veľmi dobrý a to drží úroveň hry stále vysoko. Cestovať cez mesto pomocou parkouru je síce veľmi jednoduché, ale aj napriek tomu stále zábavné. Aby to ale zas nevyzeralo tak, že príbeh veľmi zhadzujem, je tu viacero svetlých chvíľ. No a tam, kde to neťahá príbeh, zachraňuje hru spracovanie niektorých scén, ale aj priamo akcií.

Prekonávať prekážky, skákať z jednej výškovej budovy na druhú, otvárať dvere, behať po stenách a zostupovať dole pomocou lana či kontrolovať bezpečný dopad Faith z veľkých výšok - všetko toto zvládate pomocou troch tlačidiel. Zo začiatku sa vám možno aj preto môže pliesť, čo kedy máte vlastne stlačiť, no keď sa to naučíte, free-running sa stane plynulým a pohodlnejším. Tieto základne prvky parkouru sú ale rozšírené aj o hák podobný tomu v Just Cause, ktorým sa buď pritiahnete k miestu, ku ktorému ste ho hodili, alebo sa iba zachytíte - napríklad o kovovú konštrukciu na strope a prehupnete na druhú stranu.

Kedže Krugerove jednotky sú rozmiestené po celom meste, pri presúvaní sa z miesta na miesto sa s nimi pravidelne stretávate. V takomto prípade ich môžete ignorovať a utekať ďalej, no najmä pri misiách je niekedy dobré, keď sa pri nich zastavíte a zneškodníte ich. Ak vám je násilie proti srsti a jednoducho sa súbojom chcete vyhnúť, bohužiaľ, nedá sa to. A teraz nevzdycháme kvôli samotnému násiliu, ale kvôli tomu, akým spôsobom sú spracované súboje - päste, kopance a tým to končí. Repetitívny súbojový systém sa vyznačuje rovnakým priebehom každého konfliktu. Hoci by ste sa snažili akokoľvek, nepomôže vám to, stále bude súboj o tom istom. Je to škoda, pretože ani v pôvodnej hre neboli súboje žiadnou revolúciou a autori sa očividne nepoučili. Osobne ma síce súboje bavili, ale len počas prvej hodiny hrania, pretože vtedy boli ešte „neopozerané". Pri väčšine nepriateľských jednotiek som sa zastavil a vyriešil som si to s nimi pekne ručne, no potom som sa každému jednému súboju radšej vyhýbal.

Tento nedostatok zamrzí o to viac, že je v hre prítomný strom vylepšení, ktorý potom nie je dostatočne využitý. Konkrétne si môžete vylepšiť súbojový systém, pohyb a tiež príslušenstvo, ako je napríklad už spomínaný hák. Systém vylepšení funguje na základe získaných skúseností, kde napríklad za každých 1000 dostanete jeden bod, ktorý môžete zameniť za odomknutie jedného vylepšenia. Pri súbojoch si vylepšíte napríklad uhýbanie pred útokom, ale taktiež si môžete sprístupniť viac zdravia (zvýšiť sa dá viackrát).

Zdravie je tu rozdelené na samostatné polia, ktoré postupne strácate, ale ešte predtým ste chránení takzvaným štítom bežca.Ten stavia na tom, že ten, kto je sústredený na beh, nemôže byť zranený, čo vyplýva už z jeho názvu - Focus Shield. Nabíja sa pri behu, parkoure alebo aj pri samotnom boji, no pri nečinnosti, samozrejme, zase klesá. Veľkosť plochy pre tento štít si je taktiež možné zväčšiť, a to hneď niekoľkokrát. A vylepšovanie opäť potvrdzuje, čo DICE v hre zvládlo najdokonalejšie. Pohyb po meste je z pohľadu vylepšovania taktiež najlepší, pretože si časom môžete dokupovať efektívnejšie spôsoby pre dopad Faith z väčších výšok, môžete ju naučiť nové skoky a taktiež ju viete zdokonaliť v spôsobe uhýbania sa prekážkam, čo zároveň zrýchli váš beh. Zručnejšia vie byť tiež v lezení po rebríkoch alebo rúrach. Rýchlosť je pritom dôležitá, pretože sa vyhnete zraneniam pri útekoch pred Krugerovými jednotkami a navyše samotný beh ešte tiež prispieva k vylepšeniu, kedže ak dokážete Faith bezchybne ovládať v kľučkách veľkomesta aj pri väčšej rýchlosti, prináša to viac adrenalínu.

Pri prechádzaní medzi misiami po meste je rýchlosť taktiež užitočná - hra síce ponúka aj rýchle cestovanie medzi vašimi sídlami, no to priamo počas misie, samozrejme, nie je možné. V Mirror's Edge Catalyst si však beh môžete aj sami sťažiť. Hra ponúka takzvanú Runner's vision, ktorú ak máte zapnutú, v priestore sa vám nezobrazuje len smer, ktorým máte bežať s červeným sfarbením predmetov, ale aj s normálnou čiarou. Tú je možné aj úplne vypnúť, čo nie je iba výzvou, ale taktiež si tým poriadne predĺžite hernú dobu.

Mesto zo skla je v Mirror's Edge Catalyst naozaj dobré. Aj keď v hre nestretnete okrem vojakov veľa iných osôb, neustále z výšky vidíte, že to v meste žije. Doprava funguje, autá jazdia a vlaky sa vám preháňajú takmer pod nosom. Dizajn, ktorý je tu jednoznačne najdôležitejší, je na veľmi dobrej úrovni a aj keď pôjdete rovnakou cestou dvadsiaty raz, stále vás to bude baviť. Hraním príbehu sa vám, pochopiteľne, odomykajú nové časti mesta, o ktorých máte skvelý prehľad vďaka 3D mape.

Áno, vďaka nej sa viete skvele orientovať v priestore. Môžete si povedať, že na to by postačila aj klasická 2D mapa, no to je úplne jedno, pretože dôležité je, že vyzerá veľmi dobre. Mať pred sebou zmenšený 3D model celého mesta je jednoducho „kúl".

Keď dokončíte príbeh, ktorý vás bez problémov zamestná na nejakých desať hodín, stále vás čakajú vedľajšie úlohy. V meste môžete zozbierať security čipy, za ktoré taktiež získavate skúsenostné body alebo sa môžete pustiť do časových výziev, ktoré sú prepojené s časmi vašimi kamarátov a tým sa môžete navzájom prekonávať.

Mirror's Edge Catalyst je dobrým „pokračovaním" pôvodného Mirror's Edge z roku 2008. Na ďalšie dobrodružstvo s Faith sme čakali neuveriteľných osem rokov, a teda je logické, že sa od novej hry očakávalo dosť veľa. S novými konzolami DICE vedelo priniesť omnoho krajší a čistejší vizuál, ktorý ale na PlayStation 4 občas zakopáva o technické problémy. Jemné poklesy snímkovania by som vedel prehliadnuť, no omnoho očividnejšie je doskakovanie textúr alebo rovno celých objektov. Bez týchto drobných chýb je ale hra naozaj vizuálne veľmi dobrá a túto úlohu DICE splnilo bez zaváhania. Free-running je taktiež rovnako dobrý, autori ho majú vyšperkovaný, no nedostatky, ktoré sme tu mali už pred rokmi, sa opakujú. Chabý súbojový systém a príbeh jednoducho nie je možné prehliadnuť. To, či je Catalyst pre fanúšikov dobrá náhrada za také dlhé čakanie, je otázne, no ak do hry idete bez veľkých očakávaní, nemala by vás sklamať - práve naopak.

Tomáš Kuník

+ kvalitné spracovanie a dizajn mesta Glass
+ intuitívny, jednoduchý a zábavný parkour
+ systém progresu
+ grafický štýl

- nudný súbojový systém
- občas nezaujímavé úlohy
- slabší príbeh

8.0

TOTAL WAR WARHAMMER

NOVÝ SVET PRE TOTAL WAR

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: CREATIVE ASSEMBLY
ŠTÝL: STRATÉGIA

Predstavovať fanúšikom stratégií sériu Total War je zbytočné. Ak ste sa upísali tomuto hernému žánru, určite ste sa vďaka Creative Assembly aj vy ocitli na epickom stredovekom bojisku, v Ríme či historickom Japonsku, ktoré ste dobýjali kúsok po kúsku. A niektoré obdobia vývojári ponúkli hráčom dokonca dvakrát. Najvyšší čas urobiť nejakú radikálnu zmenu a osvedčený, ale predsa len už trochu obohraný koncept oživiť niečím novým. Napríklad fantasy prvkami, ktoré stačí prevziať z populárneho Warhammer univerza.

Návraty do histórie sú určite zaujímavé, ale výletmi do minulosti nás už Total War sotva prekvapí. Warhammer je presne ten impulz, ktorý môže kultovú, ale už tak trochu vyčerpanú sériu posunúť niekam ďalej a vliať jej do žíl novú krv. Herné mechanizmy s menšími či väčšími úpravami spoľahlivo fungujú už roky a keď sa aplikujú na nemŕtvych, orkov či trpaslíkov, je o zábavu opäť postarané. Je to niečo nové, aj keď vlastne takmer to isté, čo sme tu mali už predtým. Ale nejedná sa len o prostoduchú výmenu rás za exotickejšie fantasy varianty, ktorých tu ani nie je tak veľa - impérium, trpaslíci, zelenokožci, upíri a vojvodcovia Chaosu (za ktorých si navyše treba priplatiť, ak ste nezískali DLC v prvých dňoch po vydaní hry ako bezplatný bonus). To je (nateraz) všetko.

Frakcie síce podliehajú pravidlám série Total War, ale súčasne majú svoje špecifické vlastnosti a zákonitosti dané Games Workshopom. A to je zohľadnené pri dobýjaní území na globálnej mape, kde hráči už tradične v ťahovom režime presúvajú armády aj agentov, tentoraz pasovaných na hrdinov, a súčasne budujú nové stavby v mestách, ktoré sú hlavným zdrojom príjmu z daní a miestom, kde sa dá naverbovať vojsko. Zachoval sa aj výskum technológií, ktoré prinášajú rôzne bonusy a výhody pre jednotky a osídlenia. A tvorcovia sa pohrali s diplomatickým okienkom, ktoré ale prekvapí skôr audiovizuálnym spracovaním, pretože systém vyjednávania a dohôd funguje rovnako dobre ako v predošlých Total War hrách. I keď treba povedať, že niektoré prvky, najmä v ekonomickej časti a pri spravovaní miest, sú zjednodušené a nemusí to byť plus.

Ale sú tu aj určité odchýlky a novinky. Napríklad upíri, ktorých nasledujú armády kostlivcov, prízrakov a rôznej hnijúcej hávede orientovanej na kontaktný boj zblízka a bez strelcov, môžu okrem regulárneho vojska najímať aj extra posily prebúdzaním mŕtvych. Jedná sa väčšinou o základné jednotky, ktoré sa na rozdiel od bežných regrútov dajú kúpiť okamžite (v prípade upírov za temnú mágiu), bez čakania na ďalšie kolo, a dokonca aj na nepriateľskom území. Takto je možné priebežne dopĺňať stavy vojska, ktoré sa inak samovoľne regeneruje na vlastnom území vystavenom upírskej nákaze, ale v zemi smrteľníkov naopak trpí prirodzenými stratami.

Na rozdiel od upírov disponuje impérium vyváženým sortimentom jednotiek a môže umiestniť svojich šľachticov do úradov, kde získajú tituly a bonusy. Trpaslíci zas dostávajú špeciálne úlohy zaznamenané v knihe a založené na nevraživosti a odplate a môžu sa na mape preniesť aj cez inak neschodné úseky podzemnými chodbami. Táto rasa má silné jednotky odolné voči mágii, efektívnu artilériu, bojovníkov s plameňometmi a technické výdobytky, ako je lietajúca gyrokoptéra. Zelenokožci, čiže goblini a orkovia, sa taktiež môžu presúvať v podzemí. Pri nájazdoch sa zvyšuje ich bojovnosť, ktorá môže dosiahnuť až úroveň Waaaagh!, tú ale pri leňošení a porážke v boji strácajú a pri priveľkom poklese bojovnosti sa vlastné jednotky môžu pobiť medzi sebou. Inak je ich však veľa a náklady na udržovanie sú nízke. Hordy Chaosu nestavajú žiadne sídla, sú to kočovníci ako bol v predošlej hre Attila, majú silné jednotky a monštrá a profitujú z koristi pri plienení.

Rozdiely frakcií sú viditeľné, aj keď niektoré prvky sú spoločné pre viac rás, napríklad armády si väčšinou doplňujú posily na nepriateľskom území globálnym verbovaním pri aktivovaní táborového postavenia (okrem toho môžu použiť aj nájazdnícke, pochodové a iné). Pri manažmente miest tiež nie sú zásadné rozdiely, no v prípade technológií už odlišnosti sú. Osvojiť si jednotlivé rasy vyžaduje vždy trochu iný prístup. Preto aj keď frakcií nie je veľa, hra s každou z nich poskytuje diametrálne odlišný zážitok.

Každá rasa (s odlišnými pravidlami pre Chaos) má však limity pri okupovaní území. Napríklad trpaslíci dokážu zabrať len sídla iných klanov trpaslíkov alebo zelenokožcov. Tie ostatné môžu maximálne vyplieniť alebo zrovnať so zemou, hoci by lepšie poslúžili ako vysunuté základne. Je to dosť obmedzujúce a nepraktické, hlavne keď sa pokúšate poraziť vzdialených nepriateľov na ich území a máte problémy s logistikou. Zvlášť citeľné je to v prípade upírov. Navyše ruiny často znovu zmení na mesto nejaká kompatibilná rasa a niekedy ho tak musíte opakovane dobýjať, aby vám nestálo v ceste. Rasy sú taktiež ovplyvňované rôznymi efektmi, ktoré spravidla trvajú niekoľko kôl. Môžu to byť bonusy alebo postihy a obvykle sú dôsledkom rozhodnutia pri nejakej udalosti. Napríklad je vyžadovaná obeť bohom, čo môžete odmietnuť, ale počítajte s trestom alebo sa musíte priklonit na stranu niektorého spojenca, čo naruší dobré diplomatické vzťahy s tým druhým.

Priamo na bojisku sú tiež viditeľné zmeny, a to už pri rozostavaní armád, kde je možné skúsiť šťastie a dosiahnuť priaznivejšie magické prúdenie. To je zdrojom mágie, ktorú používajú velitelia vojsk - šľachtici a hrdinovia na bojisku na kúzlenie - vyvolanie nemŕtvych, útočnej strely, posilnenie jednotiek, oslabenie protivníkov alebo niečo iné. Čary spolu s účinkami artefaktov a lietajúcimi jednotkami prinášajú na bojisko nové taktické možnosti.Inak sa ale môžete spoľahnúť na osvedčené prvky, ako sú presuny a zoskupovanie vojsk s rôznou výzbrojou, vlastnosťami a morálkou, pričom nechýba pechota, strelecké jednotky a jazda, ale dopĺňajú to rôzne monštrá a bojové stroje - v závislosti od rasy. Svoju úlohu zohráva terén, počasie a únava vojsk a pri dobýjaní hradieb sú už tradične potrebné obliehacie zbrane.

Sympatický je prepracovaný vývoj šľachticov slúžiacich ako velitelia armád a hrdinov, ktorí individuálne môžu plniť úlohu agentov a záškodníkov alebo vypomôžu čarami a bojovými schopnosťami, keď ich priradíte k armáde. Každý má individuálny strom schopností podľa svojho zamerania a s každým novým levelom pribudne bodík na odomknutie nového kúzla, zdokonalenie postavy alebo hoci aj sprístupnenie koňa. Navyše sa postavám dajú priraďovať predmety získané v boji alebo za splnené úlohy. Unikátne brnenie, zbraň, kúzelná vec a artefakt vedia výrazne posilniť obľúbeného šľachtica či hrdinu a dajú sa kedykoľvek vymeniť. Šľachtici, hrdinovia a jednotky sa dajú posilniť aj priradenými stúpencami, štandardami, v prípade trpaslíkov aj runami.

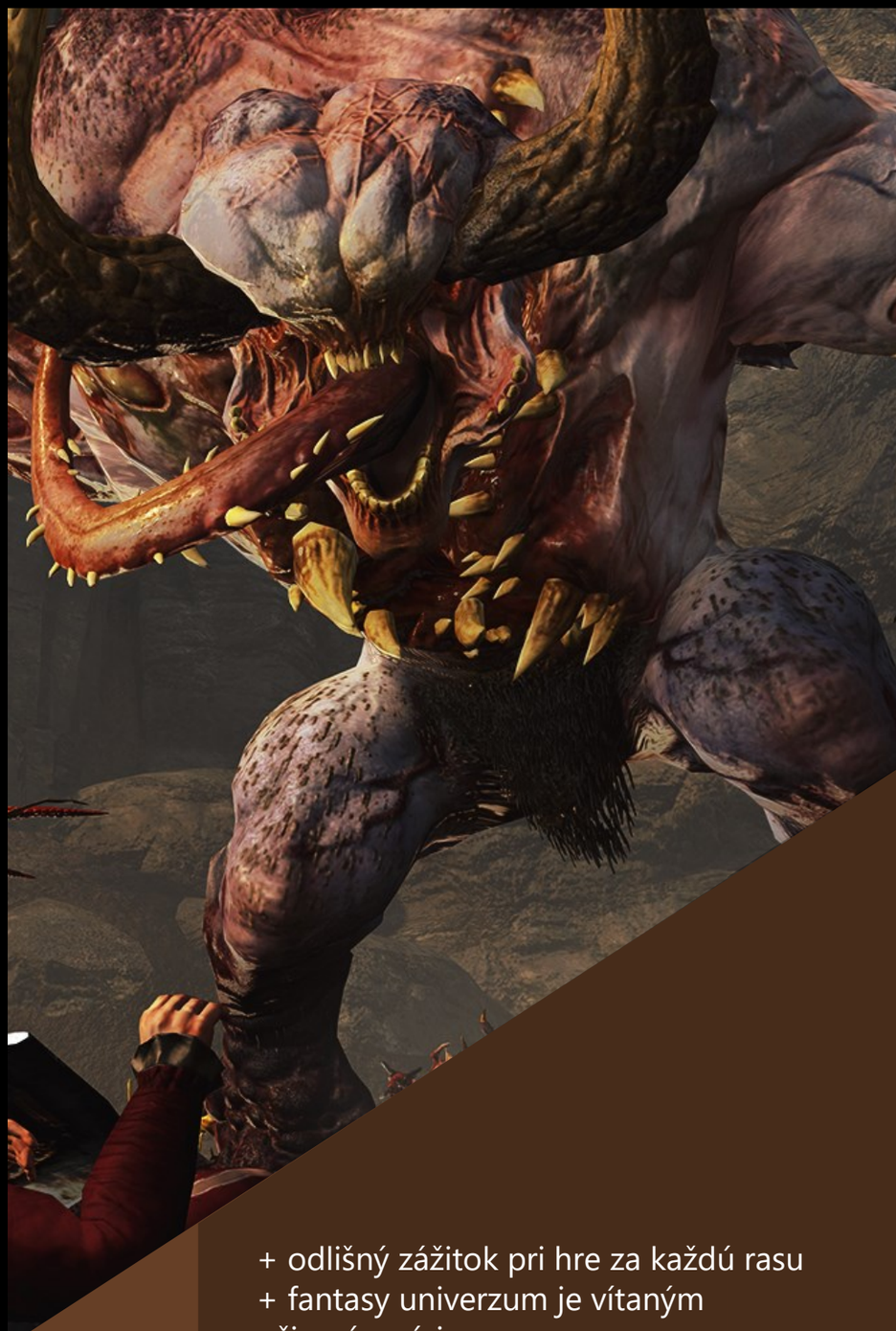
Okrem veľkého a malého ťaženia hra ponúka samostatné úlohové bitky. Aj tentoraz, tak ako v predošlých Total War tituloch, sa hráč prenesie priamo na vybrané bojisko, kde musí s predvolenou armádou poraziť tú nepriateľskú. Lenže Warhammer ponúka množstvo bojov, ktoré absolvujete v úlohe rôznych postáv z každej rasy, pričom na každú osobu čaká jedna alebo viac bitiek, ktoré má absolvovať. Kým zdoláte všetko, potrvá to hodiny a spolu s ťažením to predstavuje veľmi slušnú hernú dobu. A to si ešte môžete vybrať rýchly boj, pripraviť vlastnú bitku, kde je k dispozícii aj Bretónia alebo si porovnať sily s inými hráčmi v bitkách, kooperačnej či kompetitívnej kampani v multiplayeri. Ten zažil vrchol v Total War: Shogun 2, ale keďže hráči tejto série zrejme preferujú sólo režim, sieťová hra je aplikovaná skôr ako štandardný doplnok, ktorý neurazí, ale ani neprináša nič mimoriadne. Spoluhráčov alebo protihráčov však nájdete bez problémov.

Audiovizuálnej stránke nie je veľmi čo vytýkať. Hra vyzerá výborne, no ak chcete, aby bežala svižne, možno budete musieť znížiť nastavenia alebo použiť výkonnejšie PC. Armády na bojisku pri priblížení vyzerajú pôsobivo a určite si radi poobzeráte rôzne fantasy postavičky a kreatúry vrátane drakov a trolov pekne zblízka. AI nepriateľov v otvorenom teréne niekedy prekvapí, napríklad keď protivník obíde vaše vojsko a zaútočí znenazdajky odzadu spomedzi stromov.

Pri obliehaní mesta ale neexceluje. Ovládanie je intuitívne a v boji pomáhajú pekne odlíšené ikony jednotiek a skupín, do ktorých sa dajú začleniť. Prostredia sú rozmanité, zo zelených hôr sa presuniete do zasneženej krajiny, bažín či temnej bezútešnej pustatiny. A bojuje sa aj v podzemí, ktoré však vizuálne až tak veľmi neohromí. Objekty sú pritom realistickejšie a napríklad stromy už nevyzerajú ako kulisy, ale sú plastickejšie a pôsobia prirodzenejšie. Asi netreba zdôrazňovať, že najefektívnejšie je obliehanie miest s majestátnymi hradbami a početnými budovami so zaujímavou architektúrou. Tak ako väčšina lokalít lahodí oku, krásna dobová hudba lahodí uchu.

Total War: Warhammer je veľmi sympatickým prírastkom v sérii - už preto, že ponúka úplne iný svet, na aký sme zvyknutí. Fantasy štýl má určité fluidum, je to (v Total War) niečo nové, a pritom dôverne známe - veď kto by nepoznal Warhammer? Spojenie dvoch veľkých značiek prinieslo požadovaný efekt, i keď by sme mohli kibicovať a pýtať sa, prečo základná hra za dosť vysokú sumu ponúka len štyri rasy, prečo boli niektoré osvedčené prvky odbúrané či zjednodušené alebo prečo sa vybrané mestá jednoducho nedajú ovládnuť. Toho dobrého a pozitívneho je však oveľa viac, či už hovoríme o mágii, diametrálne odlišnom štýle hry za každú rasu, komplexnejšom rozvoji hrdinov alebo kvalitných úlohových bitkách. Ak chcete, môžete počkať na ďalšie frakcie a zľavu, nemusíte sa do hry vrhnúť hneď, ale určite si ju zaraďte do zoznamu vašich žiadaných titulov a skôr či neskôr sa do nej pustite. Oplatí sa to.

Branislav Kohút



9.0

+ odlišný zážitok pri hre za každú rasu
+ fantasy univerzum je vítaným oživením série
+ artefakty, mágia a lietajúce jednotky ponúkajú nové možnosti na bojisku
+ množstvo samostatných úlohových bitiek

- zjednodušenie alebo odbúranie niektorých osvedčených prvkov
- málo rás v základnej hre
- obmedzenia pri dobýjaní miest

BRAVELY SECOND: END LAYER

ZÁCHRANNÁ MISIA S POVEDOMÝM OBSAHOM

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: SILICON STUDIOS
ŠTÝL: RPG

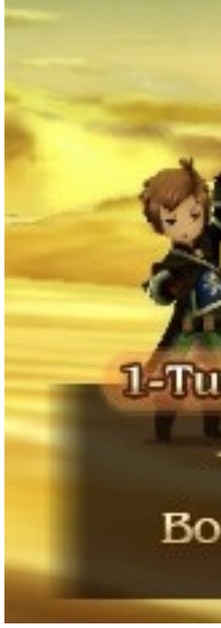
65 hodín a ani o jednu menej. Toľko času potrebujete na prelúskanie Bravely Second, kým vyrieknete jej finálny ortieľ. Je to veľa, ale zároveň je to pochvala, keď vydržíte s hrou tri mesiace a stále dumáte, kam ju zaradiť. Zatiaľ čo prvý diel ponúkol vítaný závan retra a originality (asi to nejde na prvý pohľad dokopy, ale predstavte si klasický koncept v novom pútavom svete), na dvojke je pekný kus odvedenej práce, vylepšené mechanizmy a súčasne leží sčasti v tieni jednotky. Sú akty hry, kedy si pochvaľujete, ako sa hra vydarila a posúva sériu a sú momenty, kedy ochkáte kvôli nechcenému Déjà vu. Jedno ale nemožno uprieť – je to poctivá JRPG hodná vašej investície a cenný prírastok do 3DS knižnice.

Vitajte späť v známom svete dva roky po udalostiach v titule Bravely Default. Ak ste ho nehrali, čaká vás príjemná old-school atmosféra ako z Final Fantasy 90. rokov a zdanlivo nesúrodá partia. Ak ste ho absolvovali, nájdete tu povedomé lokality. Zápletka nie je koncipovaná ako lineárne pokračovanie, no ponechá si pľac pre rozličné odkazy. Celkom nový dej vás vráti do sveta Luxendarc, kde nováčik Yew Geneolgia, strážca nového pápeža Agnésa, zlyháva a záhadný Kaiser Oblivion unáša chránenca. Yew sa vydá na záchrannú misiu a jeho partia sa obohatí o viaceré nečakané typy i dvoch starých známych: Tiz Arrior a Edea Lee zažívajú comeback z jednotky.

Košatá JRPG si necháva po polovici priestor na nejeden zaujímavý zvrat a ak budete chvíľami na pochybách či dej stojí za to, alebo je skôr alternatívou videných hier, možno ani pri záverečných titulkoch nebudete mať jasno. Bravely Second je kombinácia, ktorá dávkuje dej po desiatke hodín – jedna je úžasná, iná rozpačitá a niektoré si užijete naplno. Hra mieša motívy, ktoré poznáte (už samotná záchranná misia), ale súčasné má momenty, ktoré aj znalec žánru ocení. A hoci spočiatku nevyzerajú postavy nezabudnuteľne (ako sa na JRPG patrí), sú tu dobrí protagonisti, minimálne trojica Yew -Tiz-Edea. Keby vás partia nudila, určite s ňou netrávite kopu času.

Tá čiastočná rozpoltená percepcia nevyšla iba z deja a postáv, podpisujú sa pod ňu aj anglické dialógy. Ak poznáte japonské hlasy, uvedomíte si, že dabéri sa snažia inak podať celkové pocity; akoby v našej verzii úplne nekorelovali s dejom. Na druhej strane oceníte striedanie nálad, kedy temnejšie momenty zrazu vyrazí príjemný humor alebo odľahčená séria výmien názorov.

Objavovanie sveta má dvojaký nádych. Návrat do starých miest je príjemné repete (ak ste od originálu vzdialení aspoň dva roky) a nové lokality vhodne dopĺňajú univerzum. Je zaujímavé vidieť, že aj 3DS dokáže navodiť správny nostalgický pocit, silnú atmosféru a nechá vás putovať i strácať sa opantaných svetom.



Malá konzola súka zo seba veľa a nejde jej iba o pekné textúry, ale najmä o správny nádych sveta, kde sa všetci snažia plniť nemalé ambície: unášať, panovať, odhodlane putovať, urputne bojovať. Výborná správa pre znalcov: netreba sa toľko vracať vo svete, mix lokalít, deja a náplne je pestrejší.

Súbojový systém ostáva naďalej najväčšou devízou tejto série. Klasická ťahová striedačka obohatená o dva špecifické príkazy Brave a Default naďalej núka pútavé výmeny čepelí a kúziel. Popri tradičnej sérii možností sa núka odvážny Brave, kedy môžete nepriateľovi naraz odhryznúť veľký kus zdravia, no potom vás čaká stopka na jedno až štyri kolá. Pre úspešný finiš náročného súboja je to ideálny ťah. Alebo si môžete zvoliť defenzívny Default, ktorý vám umožní naskladať si viaceré ťahy a šetríte sa na poriadnu bombu neskôr. Súčasne sa niektoré súboje naťahujú na kolá: ak jedným ťahom dáte dole celý zhluk nepriateľov, príde bonusová skupina za viac skúseností a zrazu môžete získať v jednom boji citeľne väčšie bodové počty. Špecialitkou pre trpezlivých hráčov je navyše aj vlastnosť na zmrazenie času – počas nej necítite žiadne ataky oponentov, ale sami ste mocní a nebojácni. Len si táto vlastnosť pýta špeciálne SP body a tie získavate počas sleep mode 3DS – takže je to skôr rarita.

No vystačíte si aj so stabilným základom. Bravely Second totiž využíva silné možnosti individuálnych nastavení. Ste pánom situácie i bojísk. Môžete si nastaviť frekvenciu súbojov, ich obťažnosť a máte kontrolu nad časom i štýlom. Ak chcete úpenlivo grindovať 10 hodín, stačí si vyhradiť čas a môžete trénovať. Ak ste odhodlaní skôr pasáž preletieť a nebyť neustále v bojovej vrave, dá sa to. Aj vďaka tomu sa vzďaľuje Bravely Second od tradičných JRPG a nemusí nutne skĺznuť do typickej repetitívnej náplne a nenúti k získaniu príliš vysokého levelu na ďalší posun. Bohatšie možnosti prinesú väčšiu sviežosť. Určujete si aj tempo, spôsob vstrebávania obsahu a celkovú kvalitu zážitku. Na svetovej mape vidíte lokality s levelmi a sami si môžete povedať či zvolíte výzvu a vyšší level, alebo stávku na istotu. Prežil aj osvedčený systém povolaní a zvýšil počet možností. Osemnásť verzií sa vrátilo z Bravely Default, tucet je nových, spolu 30 povolaní na výber. Každá postava má hlavné i vedľajšie zameranie a päť pasívnych vlastností. Súčasne má každé povolanie prepracovaný systém úrovní, ktoré doručia nové vlastnosti. Postup v nich zastrešujú Job Points získavané v súbojoch. Vašou úlohou je zdokonaliť sa v každom vybranom povolaní a zároveň ich získať čo najviac. Dvanásť na vás čaká v priebehu deja a ostatné získavate vo vedľajších questoch.

To je ideálne riešenie náplne hry - zrazu získavate dvojitú motiváciu nielen pre poctivé prejdenie príbehu, ale aj investíciu do vedľajších úloh. Je rozdiel medzi potulovaním sa po svete, kde treba hlušiť bossov, loviť poklady a popritom splašiť pár výkonnostných bodov, a týmto spôsobom, ktorý priamo obohacuje obsah a núka viac ako polovicu možností pre súbojový ekosystém.

Nemusíte vylevelovať všetky povolania, ale určite si medzi nimi nájdete niekoľko užitočných a prospešných aj pre náročné boje. Niežeby sa nenašiel priestor pre grindovanie, drobné úlohy alebo tie poklady, ale je dobré mať odlišné ciele.

Putovanie po svetovej mape i jednotlivých lokalitách môže v druhej polovici hry občas naštrbiť zážitok z niektorých dungeonov či bossov. Na pomery žánru ponúkajú síce vysokú kvalitu, no niektoré sú len priemerné a ničím neupútajú. Ich dizajn mohol byť lepší – generický nádych vás na hodinu omráči, no po úspešnom prejdení a návrate do sveta máte opäť dobrý pocit z hry.

Bravely Second: End Layer je správne pokračovanie ako z príručky. Má viac toho dobrého: postáv, lokalít zo starého i nového sveta, bohatšiu náplň bojov, viac povolaní i procesov ich získavania a vedľajších úloh. Je to hutnejšie dobrodružstvo, len prítomnosť starého sveta a niektorých postáv môže u niektorých hráčov vyvolať pocit repete. Celkový zážitok je približne rovnaký, titul niekde získal, niekde stratil a tým pádom si zaslúži zhodné hodnotenie ako Bravely Default.

Michal Korec

9.0

+ dospelejšie a lepšie vyvážené
+ skvelá dynamika postáv a vzťahov
+ dĺžka
+ krásne scenérie, dizajn a architektúra
+ dabing a hudba
+ chytľavý multiplayer
+ kvalitná česká lokalizácia

- preblurované
- z úvodu horšie udávanie tempa
- generický záverečný súboj

HARD RESET REDUX

NOVÝ KABÁT PRE STARÚ HRU?

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: FLYING HOG STUDIOS
ŠTÝL: AKČNÁ

V súčasnosti je v kurze vydávať vylepšené verzie starších hier. Redux verzia akčného titulu Hard Reset od poľského štúdia Flying Wild Hog je tiež jedným takým počinom a v porovnaní s pôvodnou hrou prináša dosť veľa podstatných zmien. Aj preto vydanie chápeme a zároveň sa z toho tešíme - aj kvôli priaznivej cene. Na Steame zaplatíte za Redux necelých 19 € a ak ste majiteľmi originálu, tak si doplácate len 3 €. To je celkom férová ponuka.

Svet hry je načrtnutý viac než dobre. Ľudstvo sa v budúcnosti v roku 2436 musí potýkať s problémami, ktoré možno očakávať aj reálne. Roboti dostali do vienka viac inteligencie, ako by sme chceli a ovládli mesto. V meste vysoko nad vami síce narazíte na lietajúce autá, ale reálneho človeka okrem vás a pár živých kamošov, ktorých máte na vysielačke, nikde niet. Všetci ostatní sú zombíci alebo rôzne druhy elektronických nepriateľov. Často budete vídať veľké neónové nápisy a reklamy. Tie sú prevažne na erotické služby rôzneho druhu. Kyberpunková kulisa je na vynikajúcej úrovni. Priaznivci hry Deus Ex budú vrnieť spokojnosťou.

Ocitnete sa v úlohe Fletchera, ktorý sa síce zo začiatku javí ako kladný hrdina, ale neskôr pochopíte, že má aj svoju negatívnu stránku. V meste Bezoar mu ide viac o vlastné ciele ako o záchranu sveta. Každopádne aj keď zachráni aspoň seba a zničí pár robotov, môže to ľudstvu v konečnom dôsledku pomôcť. Pôvodne hra vyšla bez zjavného ukončenia príbehu, zavŕšili ho až DLC balíčky. V Redux verzii je všetko pohromade - tak, ako to malo byť a nič nebráni tomu, aby ste v podstate menej záživný príbeh vnímali viac do hĺbky.

Spomínaná kyberpunková kulisa je dobrá, dej, v ktorom pocítite na vlastnej koži zradu, je však v úzadí. Je prezentovaný prevažne pomocou komiksových okienok nasledujúcich po absolvovaných úrovniach. To, čo hráča poháňa dopredu, nie je príbeh, ale frenetická akcia z pohľadu prvej osoby. Dopingom je množstvo zbraní, ktoré akoby vypadli z titulov, ako Doom, Quake alebo Painkiller. Pointa je len a len v akcií.

Úrovne nie sú veľmi zapamätateľné, avšak striedajú rôzne kulisy. Pozriete sa do nemocnice, na strechy budov, do metra, exteriérov. Všetky majú taký neónový nádych a atmosféru kyberpunku. Je fajn, že nie je núdza o rôzne prostredia, všetky sú však príliš nevýrazné.

Najzaujímavejšie sa mi javí metro, v ktorom bolo potrebné prebiehať cez koľaje a dávať pozor na okoloidúce vlaky. Ten pocit nebezpečia s parádnym zvukom je naozaj moment, ktorý si budete pamätať najviac.

Na niektoré miesta sa nedá dostať len preto, že sa hráč nevie skrčiť. V tomto je ten level dizajn trochu mätúci, pretože hráč má automaticky túžbu zohnúť sa a dostať niekam skratkou alebo objaviť nové tajné miesto. V podstate vďaka tomu, že sa Fletcher nevie zohnúť, si dizajnéri levelov mohli uľahčovať prácu. Našťastie skákať hrdina vie, takže len neprechádza okolo objektov. Využívať výhody levelov je naozaj dobré viac než v akejkoľvek inej FPS, ktorú ste doteraz hrali. Pri postupe môžete objavovať tajné miestnosti, ktoré sa skrývajú za výbušnými barelmi a na ťažko prístupných miestach.

Zbraní je v hre požehnane a odomykáte si ich v termináloch porozhadzovaných po celej hre. Vylepšujete ich za body, ktoré tiež nachádzate kade-tade. Je len na vás, či budete používať energetickú zbraň alebo klasickú. Základná výzbroj najviac pripomína tradičnú FPS klasiku. Môžete používať brokovnicu, granátomet, raketomet alebo obyčajný samopal. Energetická zbraň získala do vienka elektrické výboje, ktoré robotov skosia raz-dva, prípadne plazmu a podobné záležitosti. Zároveň pribudla do hry aj jedna veľmi dobrá a zaujímavá zbraň - katana. Ta spraví na elektronike nepriateľov takú obrovskú škodu, že by vám tých robotov nezobrali ani v zberných surovinách. Naozaj! Len pozor na explózie. Katana je naozaj výborná vec, ale je dobré pravidelne ju striedať s nejakou zbraňou na diaľku.

Zbrane majú väčšinou dva typy streľby. Veľkým pomocníkom v ničení je samotné prostredie, ktoré na niektorých miestach môžete úplne zdevastovať. Pri nepriateľovi rozumne strelíte do výbušného barelu a ten spôsobí neuveriteľnú reťazovú reakciu a zničí všetko živé v dosahu. Pritom si užijete prenádherný efekt výbuchov, ktorý umocňuje ich účinnosť. Parádny pohľad. Tento úžasný koncert sa odohráva na všetkých úrovniach obťažnosti.

Samozrejme, môžete očakávať vlny nepriateľov, ktorí vám budú znepríjemňovať život ako komáre. Oproti pôvodnej verzií pribudlo viac rôznych protivníkov, ktorí zlepšujú akciu. Hlavne lietajúce potvory netreba opomenúť. V podstate si od nepriateľov oddýchnete vždy len na chvíľu a potom opäť hurá do akcie.

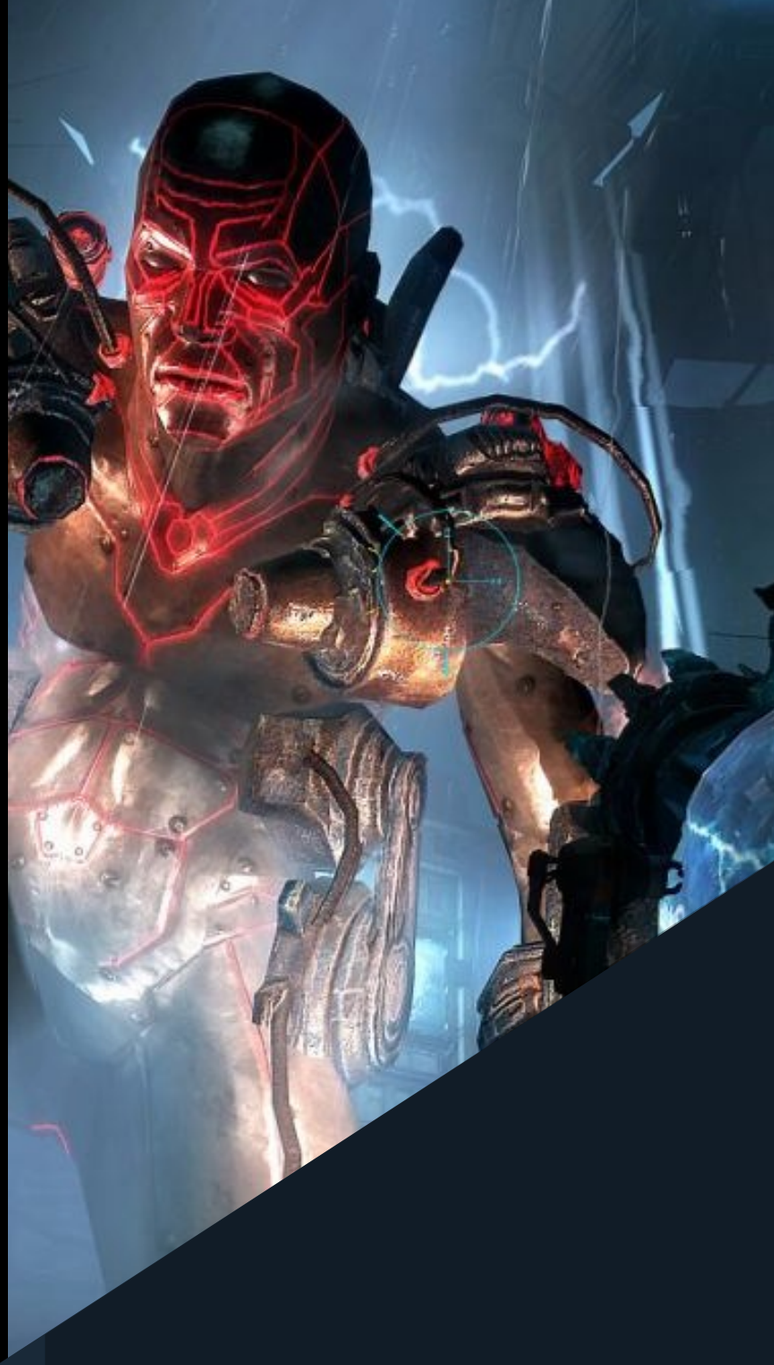
Novinkou oproti starej verzii je aj rýchly pohyb na únik pred nepriateľmi, ktorý vo veľkých návaloch veľmi uľahčuje situáciu a napríklad k lekárničke sa dostanete oveľa rýchlejšie. Samotní protivníci príliš inteligencie nepobrali, ale keďže ničíte iba stroje a zombíkov, tak to príliš nevadí. Alfou a omegou sú súboje so záverečnými bossmi. Každý kus je originál obrovského rozmeru, ktorý treba zničiť s rozvahou a precíznosťou. Väčšinou sa ničí po častiach a zároveň to aj celkom dobre vyzerá.

Hard Reset Redux sa snaží tváriť ako hra bez príbehu a pritom by si zaujímavo spracovaný svet zaslúžil trochu iný prístup. Hra je „doomovka" ako vyšitá. Vznikla v dobe, kedy bol akútny nedostatok podobných titulov. Dnes by som si vedel v tomto prostredí predstaviť titul podobný Deus Ex a vôbec by som sa nenahneval.

V každom prípade je Hard Reset veľmi zábavný a ani dnes neurazí svojou grafickou prezentáciou. Veď aj grafika je vylepšená o rôzne efekty, ktoré spríjemňujú krájanie nepriateľov katanou. Oceňujem aj veľmi dobre technické spracovanie a vysoký počet snímkov za sekundu bez akýchkoľvek lagov. Kvalitným doplnkom je aj samotná hudba, ktorá vás nenechá zaspať na jednom mieste. Temné pasáže dráždivej melódie nútia stále držať prst na spúšti a veľmi prispievajú k celkovej atmosfére hry. Rovnako dobre na tom sú aj samotné zvuky zbraní a prostredia. Vítanou súčasťou Redux verzie je aj možnosť kedykoľvek ukladať hru. Spoliehať sa len na checkpointy v pôvodnej hre bolo veľmi nepraktické.

Hard Reset Redux je plný pozitívnych zmien. Hráčov čaká reprezentatívnejšia audiovizuálna stránka a bohatšia herná náplň. V podstate autori zlepšili, čo sa dalo. Príbeh sa ale ani v doplnenej verzií príliš vylepšiť nedá. Každopádne je Hard Reset Redux veľmi dobrá hra za málo peňazí a kto ju doposiaľ nehral, tak by to mal okamžite napraviť.

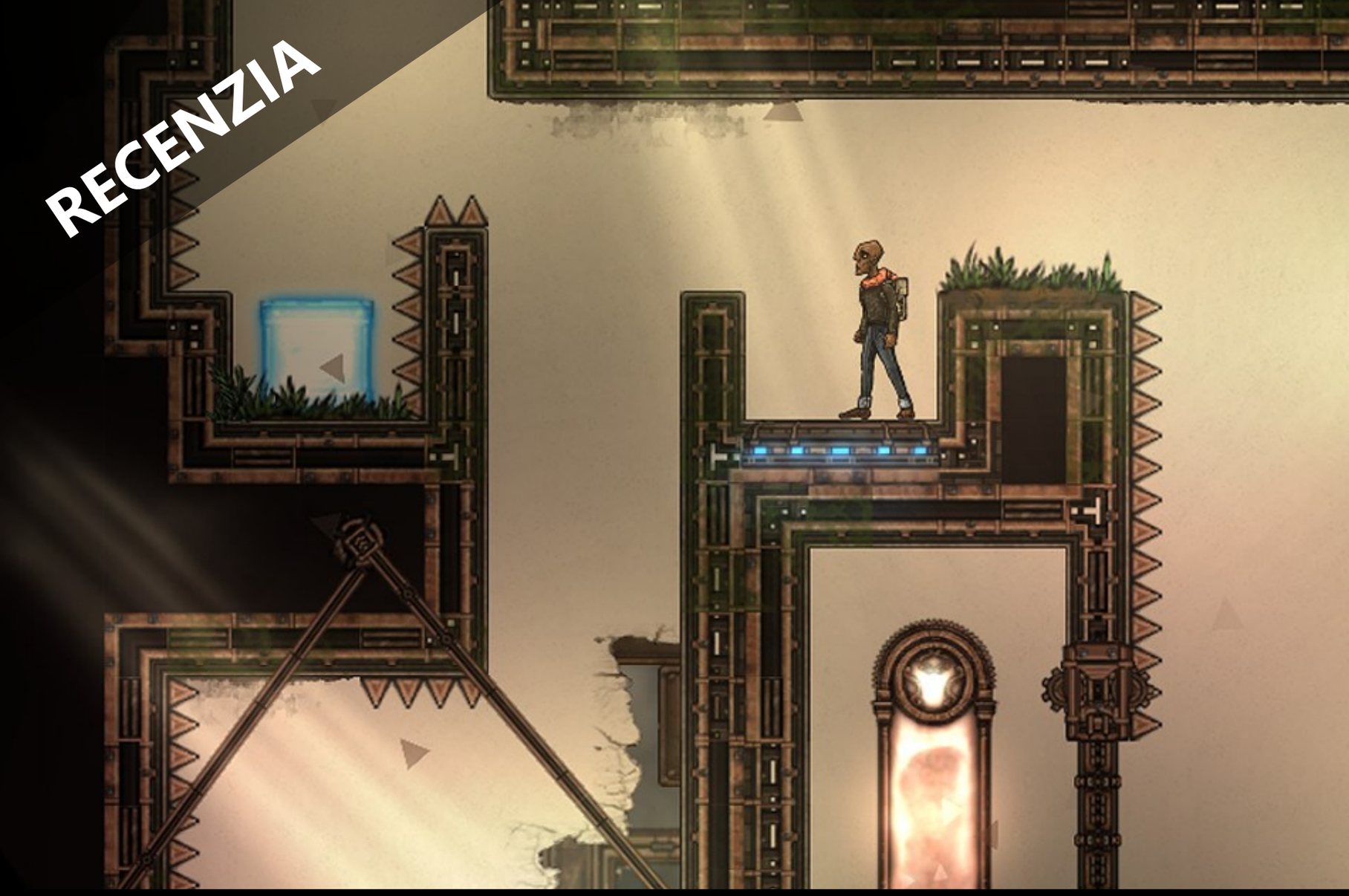
Possol



+ možnosť manuálneho ukladania hry
+ viac nepriateľov
+ katana
+ dobré technické spracovanie

- príbeh v úzadí
- protivníci bez lepšej umelej inteligencie

8.0



IN BETWEEN

NIEKDE MEDZI

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: HEADUP GAMES
ŠTÝL: ARKÁDA

Hry sa vyvíjajú. Vývojom prechádzajú žánre, výrazové prostriedky a aj možnosti. Spolu s tým hry postupne dokážu priniesť niečo viac. Plnohodnotnejšie využívajú svoje špecifiká, dokážu prezentovať novú formu umenia, no taktiež zobraziť niečo, čo je charakteristické skôr pre iné formy média a odvetvia. Hry dokážu už aj rozprávať ťažšie a náročnejšie príbehy, pričom do ich centra stavajú práve vás, aby ste ich prežili úplne novým spôsobom. Dokážu vás zasiahnuť a osloviť úplne inou formou, ak sa autori posnažili a tému kvalitne spracovali.

Jednou z najťažších tém je smrť. V hrách je prítomná prakticky neustále. V akčných hrách nepriateľov kosíte po stovkách, v bojovkách je smrť vizuálne ešte výraznejšia, no doteraz nikdy nebola taká silno prepracovaná ako v logickej platformovke In Between. Tá pristupuje k téme smrti z iného konca. Je taká sugestívna, až sa vám dostane pod kožu. O to viac ak máte osobnú skúsenosť podobnú tej z hry. Hra je naozaj surová a emotívna, ale stále zároveň ľudská. Zobrazuje neľahkú tému až prekvapivo realistickým spôsobom. Je akoby osobnou spoveďou, ktorú počúvate a popritom riešite hádanky, aby ste sa dozvedeli viac.

Jedna z najťažších vecí, ktoré vás v živote môžu stretnúť, je rakovina. Nemusíte ju dostať vy, môže ju mať niekto z vašich blízkych. Aj tak to otrasie vaším životom a zmení vás to. Choroba vám priamo spred očí berie niekoho, koho milujete a každým dňom to čoraz viac bolí aj vás. Je to niečo, čo by si nezaslúžil zažiť vôbec nikto. Je to boj vás všetkých, aj keď možno dopredu odsúdený na prehru. Je to aj príbeh toho chorého pacienta a všetkých ľudí okolo neho, pričom nikdy neviete, kedy to skončí.

Hranie In Between je náročné. Ťaživou atmosférou a neľahkou témou sa autori postarali o to, že si hru dokážete dávkovať len po troškách, aj keď vás baví.

Hlavným protagonistom je muž v najlepších rokoch. Nikdy nefajčil a aj keď nežil práve najzdravší život, nemal dôvod báť sa, že dostane rakovinu. Ale stalo sa. Akoby bolo hranie a príbeh od seba oddelené. Narácia je naozaj silná a je tým hlavným, čo posúva hru vpred. Samotné hranie sa k takejto hre zdanlivo nehodí. No je metaforou - života, príbehu, choroby a aj smrti. Podľa psychológov pacient v boji s touto zákernou chorobou prechádza piatimi fázami: odmietanie, hnev, vyjednávanie, depresia a prijatie. A pravdepodobne si ani neviete predstaviť, ako verne a z hľadiska herných mechanizmov aj zaujímavo sa autorom podarilo tieto fázy zakomponovať do hry. Každá fáza predstavuje naračný prvok. Protagonista rozpráva o sebe, o rodine, o minulosti, dokonca aj o plánoch do budúcnosti, ktoré nikdy nezrealizuje. Pritom sa ale správa v súlade s tým, čo by ste od psychiky chorého čakali. Chorobu najskôr popiera, neskôr kvôli hnevu nastávajú problémy s blízkymi, vyjednávanie predstavuje malé svetielko nádeje, ktoré je ale uhasené depresiami. No a fatalizmus, ktorý sa celou hrou nesie, vrcholí prijatím skutočnosti.
Okrem toho ale každá fáza predstavuje aj hernú kapitolu, ktorej pravidlá sa upravujú podľa toho, v ktorej fáze sa aktuálne nachádzate. V zásade je hra puzzle skákačkou s prvkami adventúry, kde sa musíte v bludisku dostať do cieľa. Cesta je často krátka, no zložitejšia, ako sa zdá.

Vpred sa posúvate vďaka zmenám smeru pôsobenia gravitácie. Teda vlastne ani neskáčete, ale obrátite herný svet tak, aby hore bolo zrazu dole. Takto sa vaša postava vie presúvať po leveloch. Musíte mať ale na pamäti, že tým meníte aj pôsobenie gravitácie na predmety v leveloch. To vám vie pomôcť, ale aj spôsobiť ťažkosti.

Samozrejme, ako napredujete hrou, levely sa stávajú náročnejšie a vyžadujú si od vás viac trpezlivosti aj zručnosti, pričom pozadu nezostáva ani nutnosť najskôr nad cestou levelom porozmýšľať. Úrovne sa ale stávajú náročnejšie nielen dizajnom, ale aj zakomponovaním spomínaných fáz. Hnev predstavujú červené bubliny, ktoré vás pohltia, ak sa im nevyhnete. Pri vyjednávaní zas musíte súčasne ovládať až dve zrkadlové verzie seba samého. No a nakoniec je depresia. Tieto levely sú naozaj ladené veľmi pochmúrne, až depresívne. Taktiež vám hrozí, že vás depresie úplne pohltia, keďže predstavujú miesta bez svetla – nádeje, kam nemôžete vkročiť.

Niektoré prekážky vás chcú dohnať naozaj na pokraj vašich možností. Reflektujú strach ale aj iné emócie postavy. Okrem toho tu ale nájdete aj na chvíle oddychu, kedy je výraznejší príbeh a buď si môžete v priebehu levelu niekde oddýchnuť, alebo sú to krátke príbehové pasáže na začiatku a konci každej kapitoly. Vtedy aktívne posúvate rozprávanie, v leveloch sa zas cez spomienky nachvíľku ponárate do vnútorného sveta postavy. Pozastavíte sa nad jej obavami aj nádejami, pričom si sami odpočiniete od nástrah, ktoré na vás už číhajú za ďalším rohom.

Hra In Between predstavuje slušnú výzvu a je veľmi dobre hrateľná, aj keď len v menších dávkach. Osobne mám s ňou ale jeden problém, ktorý je práve v náročnosti. Ak sa vás už hra rozhodne vystaviť takémuto náročnému materiálu, ktorý vás naozaj občas aj trochu deptá, nemusí vás trápiť ešte aj prestrelenou náročnosťou, kedy musíte mať skoky a pády vypočítané na milimeter presne. Často sa nemôžete spoľahnúť na checkpointy, takže vás čaká opakovanie levelu od začiatku.

Platforming je trošku ťarbavý a len pridáva na zbytočne vysokej obťažnosti. Hra tak neraz vedie k frustrácii, keď jednu pasáž opakujete dookola a nedarí sa vám, takže to máte chuť zabaliť. Potom sa ale budete chcieť k nej vrátiť.

In Between je výsledkom ručnej práce a je to vidieť. Unikátny výtvarný štýl dofarbuje hernú atmosféru a každá obrazovka bola tvorená ručne, aby vystihla nejaký pocit alebo problémy. Oveľa lepšie ale pôsobia príbehové pasáže, kde autori mohli viac ukázať, čo v nich je. Rovnako skvele k hre sedí aj zvuk. Niektoré melódie sa síce opakujú častejšie, než by sa patrilo, ale pekne slúžia atmosfére. Skvelú prácu robí rozprávač, ktorý má sám veľký podiel na tom, ako výborne narácia funguje. Jeho charizmatický hlas vás vtiahne do deja a rozprávanie chytí za srdce.

Nakoniec je z toho pomerne smutný príbeh. Nie ten, čo sa týka hry, ale ten, ktorý je v nej obsiahnutý. In Between je jediná hra svojho druhu, v rámci platformoviek ponúka nevídaný dej a asi najlepšiu naráciu v tomto žánri vôbec. Radi jej venujete tých zhruba 6 hodín svojho života (na prvé prejdenie) a nebudete ich ľutovať. Problém ale je, že hru ťahajú dole jej vlastné mechanizmy, ktoré až príliš často zvádzajú k frustrácii. Bola by to oveľa lepšia záležitosť, keby tak pedantne nebazírovala na milimetrovej presnosti. Možno by hre sedela aj trošku nižšia cenovka a rozhodne by jej prospela aspoň nejaká pridaná hodnota, nech sa k nej môžete ešte niekedy vrátiť. Takto je to jedinečná jednohubka, ktorá využíva hernú formu na to, aby vám predstavila náročnú tému v podobe, ktorá vás chytí za srdce.

Matúš Štrba

8.0

+ narácia
+ prepracované puzzle
+ vynikajúci rozprávač
+ skvelé uchopenie náročnej témy
+ vizuál

- zbytočná frustrácia hre škodí
- žiadna pridaná hodnota ani znovuhrateľnosť

VALENTINO ROSSI THE GAME

MIX MOTORIEK A ÁUT OD VALENTINA ROSSIHO

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

Herná séria MotoGP posledné roky nielenže stagnovala, ona dokonca začala upadať. A to hneď po niekoľkých stránkach. Technicky sa z miesta nepohla už dlhšie, kvalitou zas išla dole, no čo je snáď ešte horšie, aj skalných fanúšikov už pomaličky prestávala baviť. Potrebovala živú vodu a svieži vánok, aby ju prebrali k životu. Autori zo štúdia Milestone sú síce ostrieľaní v pretekárskych hrách, no pri toľkých tituloch, ktoré ročne produkujú, sa niet čo čudovať, že sa utápajú v schematizme a nude. Zdá sa ale, že predsa len sa im podarilo nájsť spôsob, ako si hráčov opäť získať na svoju stranu.

Ako lepšie upútať pozornosť, než sa spoľahnúť na meno velikána? A ideálne je meno najväčšieho šampióna v histórii tohto športu. Valentino Rossi je totiž meno, ktoré už dávno presiahlo hranice MotoGP. Podobne ako napríklad Michael Schumacher, aj on je už ikonou. A Milestone sa tak trochu spoliehajú na to, že zmena názvu hry z MotoGP na Valentino Rossi: The Game je tým správnym impulzom. Nie je to ale len o názve. Doktor, ako znie prezývka slávneho pretekára, je aj veľkou značkou. A autori sa museli popasovať aj s ňou. Tá totiž so sebou nesie prísľub a aj nový obsah, ktorý v minulosti hráči v sérii nepoznali.

Nie je to nový prístup. Pomenovať hry po známych športovcoch je už desaťročia tradícia, no Milestone v tomto prípade opakujú to, o čo sa už tento rok raz pokúsili. Je však pravdou, že v prípade Sébastien Loeb Rally Evo to nedopadlo vôbec dobre. Ako ale tušíte už podľa hodnotenia hore, tentoraz je situácia iná. A to výrazne. Krásne to ukazuje, ako málo vlastne stačilo pred pár mesiacmi, aby to dopadlo oveľa lepšie. Valentino Rossi: The Game má taktiež ďaleko k dokonalosti, no je zábavnejšia a zaujímavejšia. Poďme ale pekne poporiadku.

Aj napriek tomu, že to v názve nemá, je toto plnohodnotná MotoGP hra. Obsahuje kompletné licencie sezón 2015 a 2016, takže si v nej budete môcť užiť všetky okruhy, tímy a aj jazdcov aktuálneho ročníka. Ponúka ale aj niečo navyše.

Síce v otrepanej schéme, takže je celá hra poriadne predvídateľná, no zároveň ju to ozvláštňuje. Môžete si vybrať z pomerne širokej hernej ponuky, ktorá okrem online multiplayeru a eventov ponúka splitscreen pre dvoch hráčov (čo sa dnes cení), moto sezóny, no aj hneď niekoľko režimov naviazaných práve na Doktora.

A tak trochu sa to všetko mieša v kariére. V nej ste na začiatku nikto. Vytvoríte si vlastného jazdca s jeho vizuálom a aj jazdeckým štýlom, aby ste sa potom pustili do rozbehu svojej veľkej kariéry. Pod svoje ochranné krídla si vás zoberie práve Rossi, ktorý vás zavedie do svojej akadémie a bude vás pomaly komentárom sprevádzať pri prvých krokoch vpred. Niečo si natrénujete na jeho ranči, niečo zistíte aj pri ostrom štarte počas najbližšieho víkendu v Moto3. Odtiaľ sa kalendárom pretĺkate cez svoju prvú sezónu a čakáte, kedy vám konečne niekto ponúkne zmluvu v Moto2, aby ste pomaly začali snívať svoj sen o kráľovskej kategórii MotoGP.

Je pochopiteľné, že časom Rossiho sprevádzanie hrou skončí, no stále zostane na neho naviazaný obsah. Ste predsa členom jeho akadémie, a tak pomedzi jednotlivé preteky v kalendári jazdíte s ním v štyroch druhoch eventov. Preteky na jeho motoranči predstavujú plochú dráhu na americký spôsob, kde si precvičíte najmä prechádzanie trate šmykom. Na okruhoch si skúsite testovacie jazdy s Yamahou. No a prekvapivo sadnete aj za volant auta a to hneď pri dvoch príležitostiach. Prvou sú drifty v Mustangu, v druhom prípade trocha nazriete do Rossiho histórie v rally a zúčastníte sa Monza Rally Show.

Kariéra opakujúca rovnakú schému tréning-kvalifikácia-pretek je sviežejšia a zaujímavejšia, keď vás každých niekoľko pretekov čaká trochu iná náplň. Druhá strana mince je, že až na pár výnimiek je integrovanie iných pretekov do kariéry trošku slabšie. Cítiť, že ich autori považujú len za spestrenie a neprikladajú im väčšiu váhu. Drifty sú len jednorazová zábava, aj keď by mohli ponúknuť taký vlastný minišampionát v rámci kariéry. Monza Rally Show a Flat track to na vás na konci sezóny hodia všetko naraz, no priebežne tiež nepoznajú žiadny zmysluplný progres.

V priebehu celého hrania zbierate kredity, za ktoré si môžete kupovať kozmetické predmety pre svojho jazdca. Môžete si tak upraviť jeho výbavu viac podľa svojho vkusu, keďže väčšina predmetov je pre vás od začiatku uzamknutá. Pri jazdní v kariére si ale navyše zlepšujete schopnosti svojho jazdca. Tých je konečne viac, konkrétne 7, pričom za ich postupné zvládnutie môžete dostať až tri druhy bonusov ku každému. Stále si tak zlepšujete plyn, brzdy, postavenie tela, či po pretekoch v daždi aj túto schopnosť.

Okrem toho ale môžete jazdiť čisto MotoGP kariéru. No ako asi aj tušíte, tá je naozaj nezáživná a bez vsuviek nudnejšia. Fanúšikovia Rossiho sa ale môžu tešiť na celú jednu sekciu, ktorá mu je v hre venovaná. Je tu napríklad Rossipedia, čo je vlastne pohľad do jeho histórie - stručný a strohý, no zase informačne nasýtený. Podobne ako je to v prípade Loeba, aj tu nájdete priamo režim venovaný jazdcovej histórii. Čaká na vás celkovo 20 pretekov - od roku 1996 a okruhu v Brne, až po rok 2015. Spoznáte tak mladého Rossiho v jeho začiatkoch, prejdete si jeho vrcholy aj pády, najzaujímavejšie preteky v jeho kariére a aj nedávnu minulosť. Zajazdíte si na mnohých strojoch a okruhoch a do toho všetkého vás vo video dokumentoch uvedie sám Rossi.

Kým hru Rossi komentuje v angličtine so silným prízvukom, v dokumentoch hovorí rodnou taliančinou. Jeho vstupy sú doplnené zábermi z konkrétnych pretekov, o ktorých hovorí. Vidíte tak momenty, ktoré on zažil a vy ich čoskoro budete hrať. Je to naozaj asi najzaujímavejší režim v hre a nielen vďaka sprievodu charizmatického Taliana. Sú v ňom naozaj dobre namiešané preteky, respektíve ich výseky. Možno je ale trošku škoda, že trate nezodpovedajú historickému vzhľadu (v roku 1996 nájdete v Brne LED steny s prenosom preteku) a často sú orezané len na konkrétnu udalosť. Je fajn, že musíte odrážať útoky dominujúcej Hondy v jednom preteku, no vtedy ste na trati len traja, o ktorých bola reč, nie všetci pretekári.

No a nakoniec ak máte radi výzvu, môžete sa Rossimu aspoň takto virtuálne postaviť v režime výziev. Nájdete tu ďalšiu sériu pretekov, kde ste na trati síce sami, no bojujete s časmi, ktoré Rossi stanovil. A aby bola motivácia silnejšia, po prvom (neúspešnom) kole sa vám na trati objaví duch Rossiho jazdy. Presne tak vidíte, ako prechádzal jednotlivé zákruty, prípadne kde je miesto, ktoré môžete využiť, ak duplnete neskôr na brzdy alebo skôr na plyn.

Čo sa týka jazdného modelu, predstavuje Valentino Rossi: The Game len malé krôčiky vpred od minulého ročníka. Ponúka niekoľko rôznych nastavení realizmu, no v žiadnom prípade sa nedá hovoriť o simulácii. Na druhej strane to ale nie je ani nezáživná arkáda. Ak si nedáte pozor, dokážete po trati poriadne lietať a taktiež sa neraz ocitnete na chrbte v štrku. Okrem toho hra ponúka aj detailnejšie nastavenia strojov (aj so sprievodcom) a aj keď je základné nastavenie najlepšie, dokážete sa s ním trochu pohrať, ak by vám viac vyhovovalo iné. Horšie sú na tom nerealistické kolízie, ktoré nie sú vôbec ojedinelé a najmä kvôli umelej inteligencii, ktorá si ide svoju ideálnu stopu a nezáleží jej pritom na tom, či vás zvalcuje. Nereaguje na dianie pred sebou a ani za sebou, čo je škoda.

Podobne je na tom aj technická stránka, ktorá sa oproti minulému ročníku posunula veľmi málo a aj keď hra nie je vyslovene škaredá, máte dojem, že by ste chceli viac - alebo menej, hlavne vizuálnych chýb, ako sú napríklad tiene a podobne. Kvalitnejšie sú spracované animácie jazdcov, ktoré potešia. Zvuky sú strašné, bez ohľadu na to, či jazdíte MotoGP, Moto3, Rally alebo driftujete v Mustangu. Sú fádne, obyčajné, akoby vzdialené. Necítite, že by ste mali vy ovládať tieto stroje. Skôr to vnímate tak, že sledujete video na internete. Hudba je ale fajn a soundtrack trochu pripomína tie z NFS 3 a 4, znie ako taký slušne namixovaný návrat z minulosti.

Valentino Rossi: The Game je krokom vpred oproti minulému ročníku MotoGP a dobre tiež využíva meno známeho jazdca. Nie je to najlepší titul v sérii, ale ak sa od tohto mostíka v budúcej sezóne (a aj ďalších hrách) autori v Milestone odrazia, môžu sa zase dostať do obľuby hráčov. Technických zmien nie je veľa, no obsah je zaujímavejší a pútavejší. Zamrzí, že ovládanie nie je zvládnuté aj viac realisticky. Taktiež zvuky sú strašné a archaická umelá inteligencia je trapas. Ak ste ale pozitívne naladení a priaznivo naklonení takýmto hrám, obrovské množstvo obsahu si vás získa.

Matúš Štrba

+ dobré využitie licencie
+ hromada obsahu
+ kariéra prepletená inými eventmi
+ variabilnejšie schopnosti jazdca

- zvuky strojov
- slabá umelá inteligencia
- obyčajný vizuál
- z niektorých vecí sa dalo vyťažiť viac

7.0

ENTER THE GUNGEON

STE PRIPRAVENÍ UMIERAŤ?

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: DODGE ROLL GAMES
ŠTÝL: AKČNÁ

S hrami v roguelike štýle sa v poslednom čase roztrhlo vrece, no vývojári z Dodge Roll Games si pre vás pripravili skutočne návykové peklo plné striel, ohňa a uhýbania. Z toho, čo začalo ako vtipný názov, sa zrodila plnohodnotná hra, ktorá kombinuje žánre dungeon crawler a shoot 'em up. S jedným zo štyroch antihrdinov vstúpite do bludiska, kde sa pred spŕškou striel uchránite správne načasovaným uhýbaním a svojim nepriateľom opätujete streľbu z desiatok originálnych zbraní.

Tvorcovia Enter the Gungeon ako svoje inšpirácie uvádzajú Binding of Isaac, Dungeons & Dragons, Wasteland Kings (Nuclear Throne), Spelunky, Dark Souls, Ikaruga či Metal Gear. Príbeh je veľmi jednoduchý a ak z niečoho čerpá, tak je to kniha Hyperion od Dana Simmonsa. Každá zo štyroch hlavných postáv má pohnutú minulosť, ktorú by chcela nejakým spôsobom zmeniť. Preto sa vydávajú do Gungeonu, v ktorom sa nachádza guľka, ktorá dokáže minulosť zabiť. Ich príbeh a pohnútky sa však dozviete, až keď zostrojíte špeciálnu guľku.

Pred vami stojí 5 úrovní, ktoré sú procedurálne generované, pričom v každej z nich je ukrytý boss. Medzi ním a vašou postavou stoja desiatky ozbrojených príšer, na ktorých si otestujete nielen svoju mušku, ale aj schopnosť uhýbať sa. Práve dodge roll je kľúčovým prvkom tejto hry a tvorcovia netaja svoju inšpiráciu sériou Dark Souls. Ak vaše uhýbanie načasujete správne, dokážete sa obrovskému množstvu striel vyhnúť, pretože skok robí vašu postavu nezraniteľnou. Skočte nesprávne a môžete sa niekomu ocitnúť v rane, čo veľmi rýchlo oľutujete.

Strašiakom hry je totiž, ako vo všetkých roguelike tituloch, permanentná smrť. Zabudnite na ukladanie hry, checkpointy alebo regeneráciu zdravia po každej úrovní. Vaša (ne)šikovnosť bude vplývať na váš postup v hre. Ak premrháte veľkú časť svojich životov už v prvej úrovni, súboj s bossom môžete rovno vzdať a pripraviť sa na trpkú obrazovku so štatistikou, ako dlho vám trvalo umrieť. Čoskoro zistíte, že váš progres je sčasti podmienený vašou zručnosťou a sčasti závisí aj od vášho šťastia.

Procedurálne generované levely poskytujú vždy nový spôsob postupu v hre, no zároveň môžu predstavovať aj akési hádzanie polien pod nohy. Ak máte šťastie, dostanete na rozbeh veľké plochy s množstvom stien a vybuchujúcich barelov, ideálne na obranu aj masaker nepriateľov. Ak sa hra rozhodla, že vám vygeneruje skutočné peklo, tak vás budú čakať malé priestory plné nepríjemných príšer. Niekedy sa stane, že boss sa nachádza asi v tretích dverách, ktoré otvoríte, inokedy si prejdete peklom a pred jeho dverami budete stáť s veľkou dávkou skepticizmu, či to s jedným srdiečkom prežijete.

Pomôcť vám však môžu šikovné zbrane, ktoré sa nachádzajú v truhliciach rozmiestnených v bludisku. Tvorcovia do hry vložili takmer 400 zbraní a relikvií, ktorých objavovanie vás bude motivovať hrať ďalej. Čoskoro si nájdete svoje najobľúbenejšie. Niektoré strieľajú veľké množstvo projektilov, iné vypúšťajú silné dávkované strely, lúče, rakety či inferno v podobe molotovových koktejlov. Ak sa hra znovu rozhodne vygenerovať vám šikovnú zbraň, súboj s bossom sa dá zvládnuť aj ľavou zadnou.

Ak sa vám zbraň nepodarí uloviť z truhlice, ešte vždy si ju môžete kúpiť u obchodníka.

Peniaze zbierate z padlých nepriateľov, no behom jednej úrovne väčšinou nedokážete nahrabať priveľa zlata na rozhadzovanie. Dobre si rozmyslíte, či nechcete radšej štít, život alebo blank, teda slepý náboj, ktorý miestnosti vyčistí od lietajúcich striel a omráči nepriateľov.

Vaše postavy sú obdarené aj vlastnými pasívnymi schopnosťami, ktoré tiež dokážu využiť v bludisku. Jednoduchá formulka strieľania, uhýbania a obracania stolov na obranu je tak obohatená o stovky hračiek a skrytých zlepšovákov, ktoré vás vždy vedia prekvapiť. A aby toho nebolo dosť, je tu aj niekoľko NPC postáv, ktoré vám ponúkajú úlohy, dávajú hádanky, predávajú alebo darujú zbrane a predmety. Vašou úlohou nie je prestrieľať sa na koniec Gungeonu, ale pozbierať komponenty potrebné na legendárnu guľku, ktorá zničí minulosť.

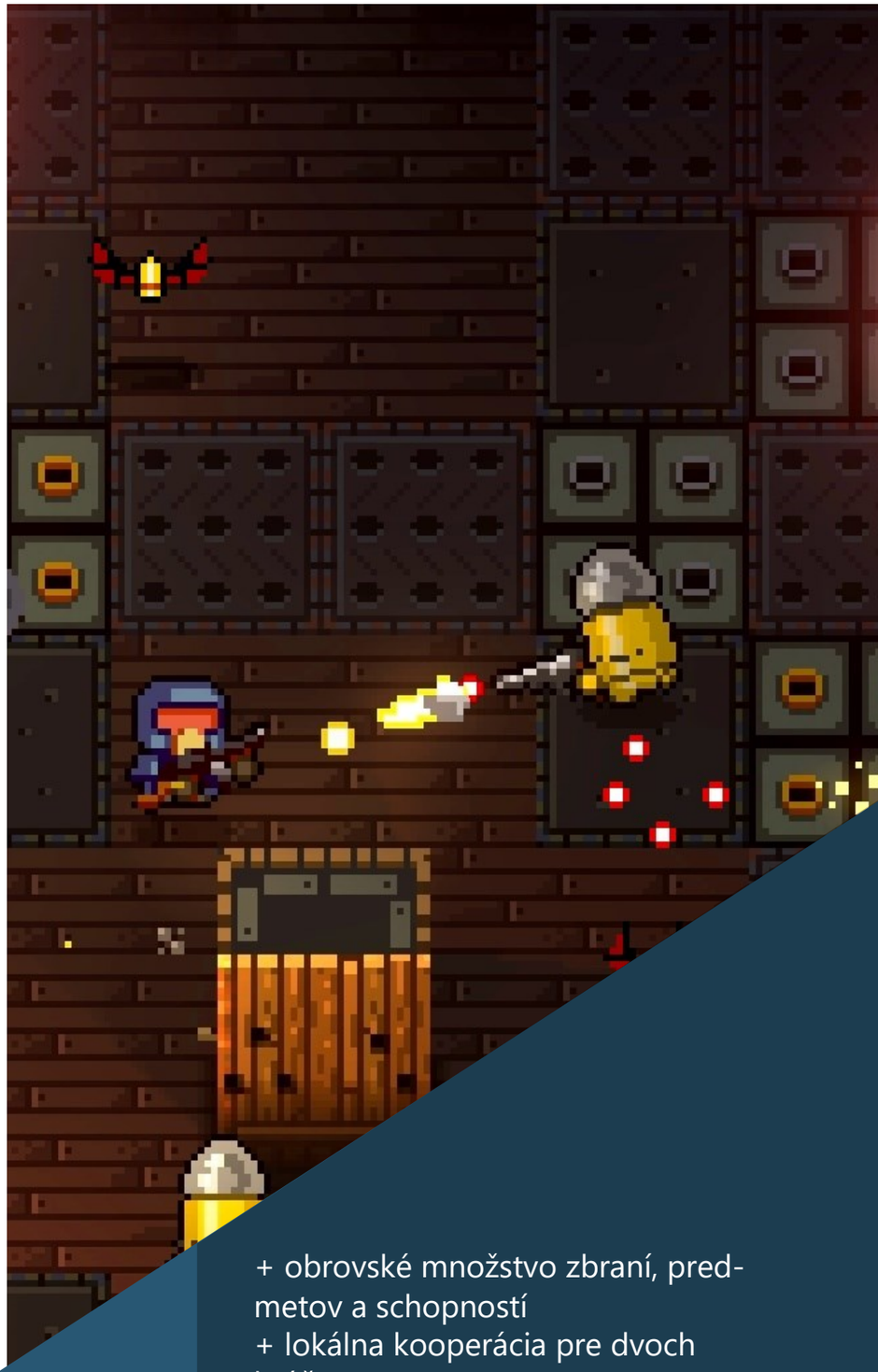
Svet Gungeonu je naozaj bohatý na rôzne funky postavy a nepriateľov, ktorí v pixel art štýle naozaj žiaria. Prostredia hýria farbami a práve vďaka grafickej nenáročnosti si hra udržuje rýchle a plynulé tempo, ktoré tejto zbesilej strieľačke nesmie chýbať. Váš zážitok dopĺňa chytľavá hudba, pričom zvukové efekty nepôsobia rušivo.

Vo dvojici sa vám bude bludisko prechádzať o niečo ľahšie. Hra podporuje lokálnu kooperáciu pre dvoch hráčov. No aby sa z Gungeonu nestala prechádzka ružovým sadom, hra vás v tomto režime potrestá zvýšením odolnosti nepriateľov o 40%. Váš spoluhráč však nemôže hrať za hlavné postavy, ale je mu pridelená postava cultistu, ktorý má možnosť oživiť vás. Hra nepodporuje online multiplayer a tvorcovia sa ho ani nechystajú implementovať, pretože vstup do hry by bol podľa nich príliš náročný.

Ak si myslíte, že po Dark Souls už máte uhýbanie nacvičené, Enter the Gungeon vás z neho preskúša. Hra je skutočne návyková a do Gungeonu sa budete dobrovoľne vracať preto, aby ste si dokázali, že toto bludisko zvládnete. Riziko, že vás hra nebude baviť, nastane v prípade, ak zle znášate prehry. Hra totiž nemá zľutovanie a nedáva vám priestor na malé krôčiky, kým sa ju naučíte hrať. Kvôli procedurálne generovaným levelom nevie postupne zvyšovať obťažnosť. Rovno vás vrhne do vody a povie: „Plávaj, inak umrieš.“ A toho umierania si v hre užijete dostatok.

Ak to však nevzdáte, Gungeon vás odmení obrovským množstvom bizarných zbraní a strelených predmetov. Vtipný dizajn hry a humor vám dajú dôvod zasmiať sa a v kooperácii nebude prehra až taká bolestivá. Z celej tejto zmesi je cítiť, koľko úsilia do nej autori vložili. Je možné, že kopu hráčov obťažnosť odradí už po prvých minútach a hru vrátia. No ak to vaše ego znesie a pretrpíte nejaké prehry, Enter the Gungeon vám určite poskytne hodiny zábavy.

Tanya



+ obrovské množstvo zbraní, predmetov a schopností
+ lokálna kooperácia pre dvoch hráčov
+ zaujímavý vizuálny štýl
+ hudba

- veľmi ťažké hneď od úvodu hry

8.0

SHERLOCK HOLMES

AND THE DEVILS DAUGHTER

NOVÝ PRÍPAD, VIAC AKCIE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: FROGWARE
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Slávny detektív, ktorého stvoril Arthur Conan Doyle, už riešil rôzne kriminálne prípady v niekoľkých videohrách. A máme tu ďalšiu. Frogwares nás teda opäť zavedú do Londýna, kde na adrese 221B Baker Street netrpezlivo čaká geniálny mozog a jeho verný doktor Watson (a pes Toby) na príležitosť vydať sa za novými záhadami, ktoré treba objasniť.

Prvý prípad v hre sa uvedie štvanicou, ale následne sa vracia na úplný začiatok, keď do príbytku detektíva vstupuje chlapec, ktorému sa stratil otec. Zdanlivo nenáročná kauza sa uberá celkom zaujímavým smerom a vrcholí akčným záverom, hoci dej je dosť predvídateľný. Asi najzaujímavejším prípadom je vyšetrovanie vraždy, ktorá je spojená s mayskou kliatbou a archeologickou expedíciou. Prináša do hry štipku exotiky a v niektorých pasážach sa cítite skôr ako Indiana Jones.

Nasleduje trochu výbušné pátranie v ďalšom prípade, ktorý trochu viac priblíži zákutia Londýna aj s jeho podsvetím. Na rad príde aj zdanlivá nehoda na ulici, za ktorou sa však skrýva viac, ako sa na prvý pohľad zdá. Finále už patrí osobnému prípadu Sherlocka Holmesa a začína sa vlastne už v úvode titulu, nenápadne sa tiahne celou hrou a je prijateľnou spojnicou medzi všetkými ostatnými prípadmi. Veľký detektív, paradoxne, pozorne vníma všetky ostatné kauzy, ale podceňuje svoju vlastnú, hoci je už dávno jasné, že sa schyľuje k niečomu zlému - najmä keď narazíte na neprehliadnuteľné znaky okultizmu.

Hrateľnosť ponúka už známe prvky a princípy, ktoré dobre fungovali v predošlých hrách so Sherlockom, avšak prináša aj nové možnosti. Nie každý hráč bude nadšený z toho, že sa hra viac posúva do akčnej roviny na úkor vyšetrovania. Stále treba hľadať stopy a vypočúvať svedkov, ale tentoraz je viac priestoru venovaného dynamickým pasážam, kde ide skôr o šikovné prsty ako o drezúru mozgových buniek. Pripravte sa teda na naháňačky niekedy spojené so stealth prvkami alebo dokonca parkourom a nemusí to byť len v úlohe veľkého detektíva. Tentoraz pomôže nielen chlpatý Toby, ale aj chlapec z ulice alebo ovládate Holmesa aj Watsona. To už sa ale týka skôr hlavolamov, ktoré dostali približne rovnaký priestor ako akčné sekvencie.
Zvyčajne sa jedná o minihry, ktoré niekedy ani priamo nesúvisia s prípadmi, ale hráč sa im môže venovať, aby sa dostal na neschodné miesta alebo prekonal bariéry. Môže, ale nemusí. Všetky minihry (až na pár výnimiek) sa totiž dajú preskočiť, čo potom ale výrazne uľahčuje už aj tak pomerne nenáročný postup, ktorý zvládne aj adventúrami a detektívkami neodchovaný jedinec. Práve nepovinné puzzle pridávajú do hry viac či menej náročné výzvy, ktoré robia z oddychovej hry trochu tvrdší oriešok (samotné zvýšenie obťažnosti veľmi nepomôže). Budete mať tendenciu niektoré minihry preskočiť, napríklad pri opakovaní tú s pakľúčmi, ale určite tak neurobte pri všetkých, inak sa ochudobníte o časť zážitku, bez ktorého hrou iba rýchlo preletíte.

Do kategórie minihier patrí spomínaná obligátna zábavka so šperhákmi a zámkami, používanie predmetov na laboratórnom stole v správnom poradí, ako to môžete poznať z jednoduchých Flash hier, porovnávanie predmetov, dešifrovanie písma, v podstate aj vyhľadávanie doplnkových informácií o konkrétnych veciach a ľuďoch v archíve podľa sekcií či označenie určitého miesta na mape na základe indícií. Ale okrem toho si aj zašportujete pri bowlingu, budete balansovať na úzkom prechode vysoko vo vzduchu či odpočúvať rozhovory.

Neraz sa to deje formou špecifickej aktivity aplikovanej na viac činností - musíte udržať dva pohyblivé ukazovatele v označenom priestore, k čomu potrebujete na PC myš aj klávesnicu.

Súčasťou tej naozajstnej detektívnej práce je skúmanie predmetov na rôznych miestach, kam sa prepravíte bričkou (vtedy sa hra nahráva, no môžete si listovať v denníku alebo použiť dedukčnú mapu), ale zvyčajne ešte musíte po vlastných prechádzať niekoľkými uličkami a nájsť podľa údajov a pomocou mešťanov správny dom. Takéto prechádzky v podstate slúžia na navodenie tej správnej atmosféry pri potulkách dobovým Londýnom. Na určenom mieste si poobzeráte (pokojne aj zo všetkých strán) a niekedy aj privlastníte rôzne veci a na základe toho sa dopracujete k ďalším stopám a nitkám vedúcim k páchateľovi. Nemusíte sa báť, že niečo prehliadnete, na to je určené tlačidlo, ktoré vás upozorní na dôležité maličkosti, ktoré si možno inak nevšimnete. Zvyčajne vás hra ani len nepustí ďalej, kým na danom mieste neanalyzujete všetko potrebné.

Skúmať môžete aj ľudí, s ktorými sa dostanete do kontaktu. Profil každej osoby získate študovaním znakov na tele dotyčného alebo v jeho blízkosti, ale niekedy sa pritom môžete aj pomýliť a výsledok bude chybný. Má chlapec zápal spojiviek alebo sú jeho oči červené od plaču? Aj zdanlivé maličkosti môžu pomôcť pri ďalšom vyšetrovaní, keď sa napríklad aj vďaka nim pri nie veľmi košatých rozhovoroch naskytne možnosť položiť extra otázku, ktorá môže osloveného vykoľajiť alebo usvedčiť zo lži. Mimochodom, tu si tvorcovia pomohli QTE, takže treba rýchlo zareagovať, inak bude príležitosť fuč. A potom sú tu ďalšie pomôcky, napríklad Holmesova predstavivosť. V tomto režime vidíte siluety chýbajúcich predmetov, o ktorých ale niečo tušíte alebo si dokonca dokážete na základe výpovedí svedkov prehrať celú situáciu tak, ako sa mohla odohrať, len niekedy treba označiť kroky v správnom poradí.

Poznatky získané z výpovedí osôb, nálezov a informácií nadobudnutých výskumom či údajmi z archívu, zužitkujete v režime dedukcie. Na obrazovke sa objavia stopy, ktoré môžete spájať na základe ich súvislostí. Pritom aj podľa zmeny farby vidíte, či medzi nimi skutočne je spojitosť, alebo nie. Takto sa vytvárajú body prepojené nitkami, ktoré postupne smerujú k určitému záveru. Na konci je jednoznačná obžaloba domnelého vinníka aj s morálnou voľbou, ako s ním chcete naložiť. Ale pozor, keď stopy vyhodnotíte nesprávne, môže to viesť k nespravodlivému obvineniu. Niekedy je preto vhodné znovu si preštudovať stopy a zmeniť svoje voľby, čím sa môže vytvoriť úplne iný reťazec a obžalovaná bude celkom iná osoba. V závere každého prípadu definitívne potvrdíte, že si stojíte za svojím rozhodnutím (môžete porovnávať svoje voľby s komunitou a overiť si výsledok) a hra plynule pokračuje ďalším prípadom. Vaše morálne rozhodnutia aj identifikácie vinníkov pritom ešte budú mať dohru.

Spestrením postupu sú rôzne doplnkové aktivity, ako je zmena oblečenia, ktorá je občas povinná, aby sa Holmes dostal na špecifické miesta. Hoci aj v úlohe kňaza, ktorý má zapudiť diabla, čo síce znie dramaticky, ale v skutočnosti je to asi najvtipnejšia pasáž hry. Na jednej strane je The Devil's Daughter stále pútavou detektívkou, ale chvíľami sa budete cítiť ako v celkom inej hre.

Niektoré akčné vložky (zrejme po vzore moderných televíznych spracovaní) majú svoje opodstatnenie, iné sú zbytočné. Hra je až príliš zahltená QTE pasážami, v ktorých musíte rýchlo reagovať a pohotovo stláčať správne klávesy, čo sa zjavia na obrazovke. Snaha o čo najviac aktivít je síce vítaná, ale niekedy kontraproduktívna a miestami odvádza pozornosť hráča neželaným smerom.

Grafika hry je slušná, i keď priestor na určité vylepšenia by tu bol. Jednotlivé lokality ale vyzerajú dobre, či už interiéry budov, historické časti Londýna, ale aj kanalizácia, temné kobky a cintorín, kde taktiež povedú stopy podozrivých. A všetko môžete vnímať z pohľadu prvej alebo tretej osoby. Práca s denníkom a dôkazmi je intuitívna a pohodlná, s ovládaním by ste nemali mať problém na klávesnici ani gamepade. Ak ste hrali predošlé časti Sherlocka Holmesa, určite si všimnete zmenu v dabingu, ktorá sa týka aj samotného detektíva. Nový hlas mu pristane a ozvučenie ďalších postáv je v niektorých prípadoch lepšie, inokedy horšie. Hudba je ťažká, snaží sa byť neustále tajomná a dramatická, čo ale chvíľami pôsobí až zbytočne depresívne. Celková atmosféra je však dobrá a tvorcovia sa naozaj snažili. Plusom pre mnohých hráčov na PC sú kvalitné české titulky.

Diablova dcéra je solídnym prírastkom do kolekcie Holmesových dobrodružstiev, i keď dosť nápadne pripomína predošlú časť. Tentoraz to však už nie je detektívka v tradičnom ponímaní, hoci vyšetrovanie stále hrá prím. Pokojne môžeme hovoriť o akčnej adventúre, ktorá chvíľami celkom zabudne na „adventúrenie" a tlačí sa medzi akčné tituly, kde jej to nie vždy pristane. Pre hru je príznačné množstvo QTE a minihier, medzi ktorými vyniknú hlavne tie logické. Našťastie sa nestratili ani detektívne prvky, ako je vytváranie profilov osôb, dedukcia, rekonštrukcia udalostí a hľadanie stôp. Je z toho mix, ktorý má niekoľko prímesí a určite sa oplatí zahrať, ale možno nie všetko v hre vám zachutí, navyše vo finále už jej dochádza dych.

Branislav Kohút

7.5

+ niekoľko viac či menej zaujímavých prípadov
+ množstvo minihier a rôznych aktivít
+ vydarená atmosféra historického Londýna
+ analyzovanie stôp a dedukcia
+ prístupné každému

- niektoré otravné minihry a QTE
- hra vás príliš vedie za ručičku
- niekedy priveľa akcie na úkor vyšetrovania
- poslabšia záverečná pasáž a finále

HARDVÉR

XBOX ONE S PREDSTAVENÝ

Ako sme už vedeli zo včerajšieho úniku, nová verzia Xbox One dostane prívlastok S, čo je pochopiteľne skratkou pre Slim. Nový Xbox One tak nebude zatiaľ výkonnejší, ale podstatne menší, kompaktnejší a bez neslávne známej "tehly". Xbox One S je teda o 40% menší ako pôvodný Xbox One, menej miesta vám zaberie aj vďaka vstavanému zdroju a postaviť ho budete môcť vertikálne a aj horizontálne. Za vertikálny stojan si budete musieť priplatiť 20 dolárov. Z ďalších už uniknutých informácií sa potvrdila podpora 4K videa, kde Microsoft konkrétne hovorí o podpore 4K UHD Blu-Ray filmov a streamovaní video obsahu v 4K rozlíšení z Netflix a Amazonu. Potvrdená je tiež podpora HDR, ktorá bude aktívna ako pre videá, tak aj pre hry.

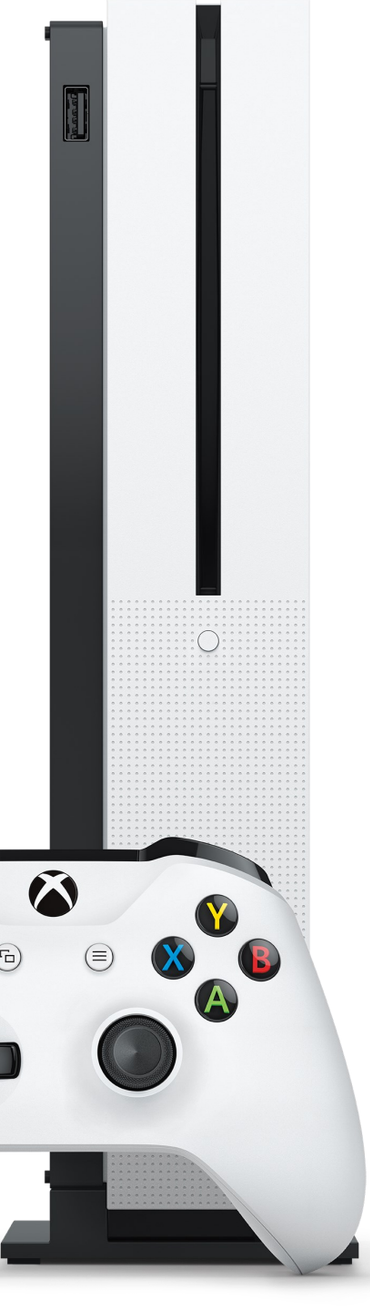
Podporu pre túto novinku dostane už Gears of War 4 a tiež Scalebound. S HDR TV si to užijete

Z technických zaujímavostí Microsoft zobral jeden USB port a pridal ho dopredu, pre lepšiu dostupnosť. Zároveň však ubrali port pre Kinect. Xbox One S ale Kinect bude podporovať aj napriek tomu, a to vďaka USB redukcii.

Čo vás určite zaujíma najviac, cena sa bude pohybovať od $299 / 299€. Za túto sumu dostanete štandardnú 500GB verziu, pričom dostupné budú aj edície s 1TB a 2TB pevným diskom. Limitovaný počet kusov 2TB edície sa dostane do USA už začiatkom augusta za $399, pričom ďalšie verzie sa dostanú do predaja neskôr. Za 1TB verziu si zaplatíte $349.

XBOX ONE S

- O 40% menší
- Zabudovaný zdroj
- 4K výstup
- 4K Bluray prehrávač
- HDR podpora
- Aj 2TB verzia
- Možnosť postavenia na výšku
- Nový Gamepad s Bluetooth podporou



Microsoft nakoniec predstavil aj nový Xbox One S ovládač, ktorý sa bude predávať za $60. PC hráčov určite poteší podpora bluetooth pre jednoduché bezdrôtové pripojenie s PC a tabletmi. Vylepšené sú thumbsticky, ale aj uchopenie a rôzne ďalšie menšie detaily.

HYPERX CLOUDX PRE XBOX ONE

FIRMA: KINGSTON

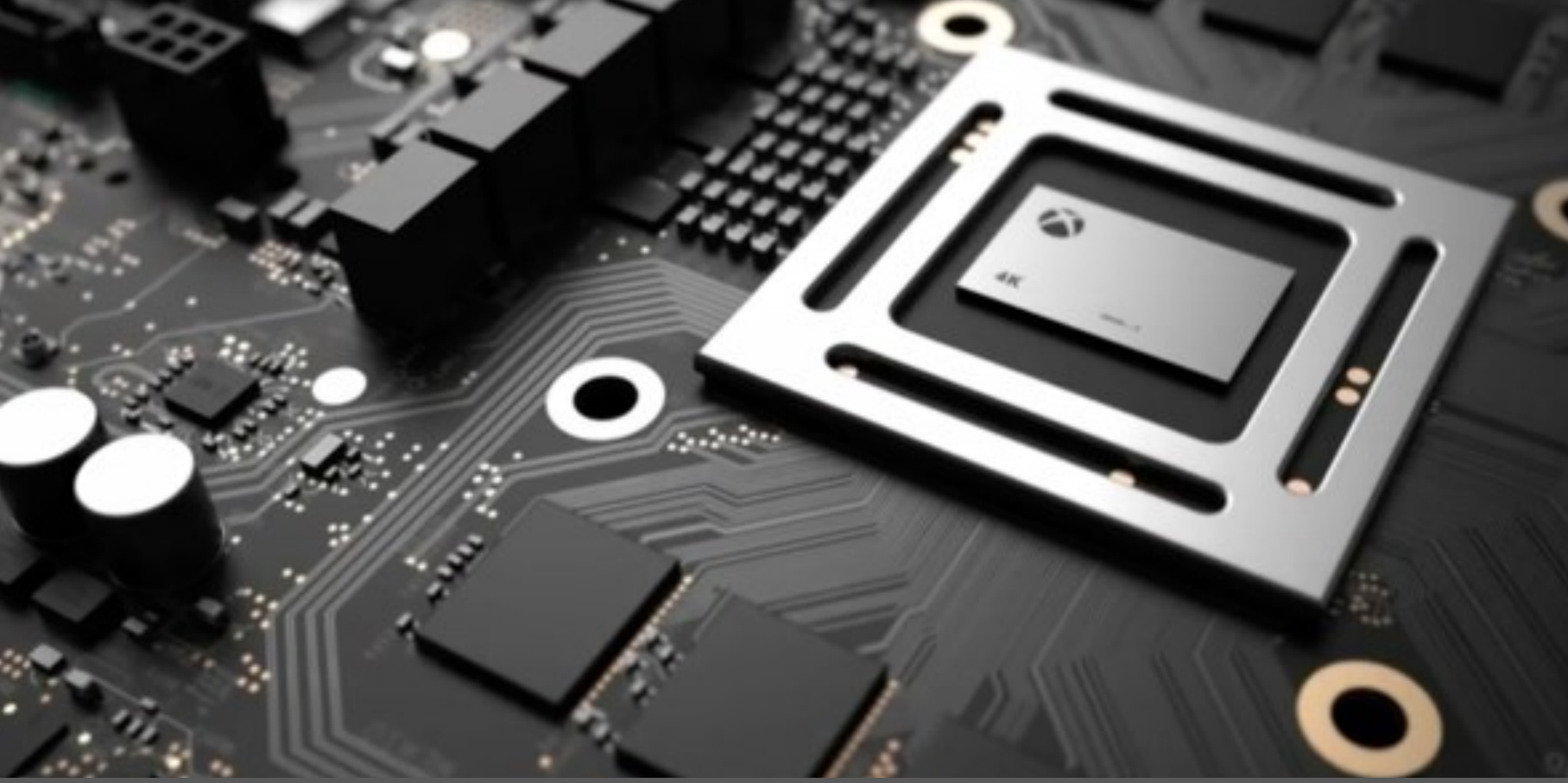
Kingston pridal do svojej HyperX Cloud série headsetov novú verziu, nazval ju CloudX a smeruje ju na Xbox One hráčov. Už krabica nám ukazuje, že ide o oficiálny certifikovaný Xbox One headset, ale napriek tomu ho nie je problém zapojiť do PC, alebo iných zariadení podporujúcich štandardné 3.5mm jacky.

Balenie vám ponúkne samotný headset s náušníkmi z jemnej kože, rovnako kožený je aj hlavový most vystlaný penou a podopretý hliníkovým rámom. Dopĺňajú to výmenné zelené látkové náušníky, pripájateľný mikrofón, predlžovací kábel na zapojenie k PC s dvomi jackmi - mikrofón a slúchadlá. Všetky káble sú samozrejme potiahnuté látkou. Celé to môžete skryť v praktickom púzdre, v ktorom headset uzatvoríte, či už na prenos, alebo na to, aby sa naň neprášilo. CloudX tak ponúka headset vyššej kvality, nakoniec je to nová verzia veľmi dobre hodnoteného Cloud headsetu.

O samotný zvuk sa starajú dva 53mm reproduktory s neodýmovými magnetmi, frekvenčným rozsahom od 15 do 25 000 Hz, impedanciou 60 ohmov. Citlivosť je 98 dB/mW pri 1kHz. Pripojiteľný mikrofón je elektretový kondenzátorový má smerové snímanie s elimináciou šumu, frekvenčným rozsahom 50-18000 Hz a citlivosťou -39 db. Čo znamená kvalitný zvuk, a viac menej štandardný headsetový mikrofón dostatočný na kričanie po protivníkoch v multiplayerovkách. Ak komunikáciu ignorujete, môžete si ho kľudne odpojiť. Či už úplne alebo ho zakážete na ovládači na kábli, kde si zapínate a vypínate mikrofón a aj nastavujete hlasitosť.

S hmotnosťou 309g nebude ťažký a na hlave sedí veľmi dobre. Hlavový most je nastaviteľný a náušníky sú dostatočne veľké aj na väčšie uši, takže by vás nemali tlačiť. Oboje látkové a koženné náušníky sú mäkké a príjemné a celé to veľmi dobre izoluje okolitý zvuk.

HyperX CloudX dostanete za cenu okolo 100 eur. Čo na kvalitu nie je vôbec zlá cena a ak chcete oficiálny headset k Xbox One určite ho zoberte. Aj keď, ak by ste chceli headset primárne do PC (ktorý ide aj na Xbox One a PS4), tam môže byť Hyper X Cloud II ešte lepšia voľba, má rovnaký dizajn a za podobnú cenu už má aj 7.1 zvuk a možnosť USB pripojenia.



PROJECT SCORPIO - 6 TFlopový XBOX

Microsoft na svojej press konferencii na E3 ohlásil ďalší Xbox zatiaľ s kódovým označením Project Scorpio. Bude to najrýchlejšia konzola doteraz.

Bude mať znovu 8 jadrový procesor, ale výrazne výkonnejšiu grafiku a to 6 Teraflopov. Konzola tak bude umožňovať skutočné 4K hranie a aj virtuálnu realitu. Aj keď nemusí to byť výlučne konzola, vzhľadom na prepájanie Xboxu a PC to kľudne môže byť oboje.

- AMD APU s 8 jadrami
- 6 Tflop grafický výkon
- 12GB pamäte (zrejme GDDR5X)

Scorpio vyjde na jeseň 2017. Microsoftu ju oficiálne ohlasuje preto, aby mohli začať vývojári pracovať na svojich hrách.

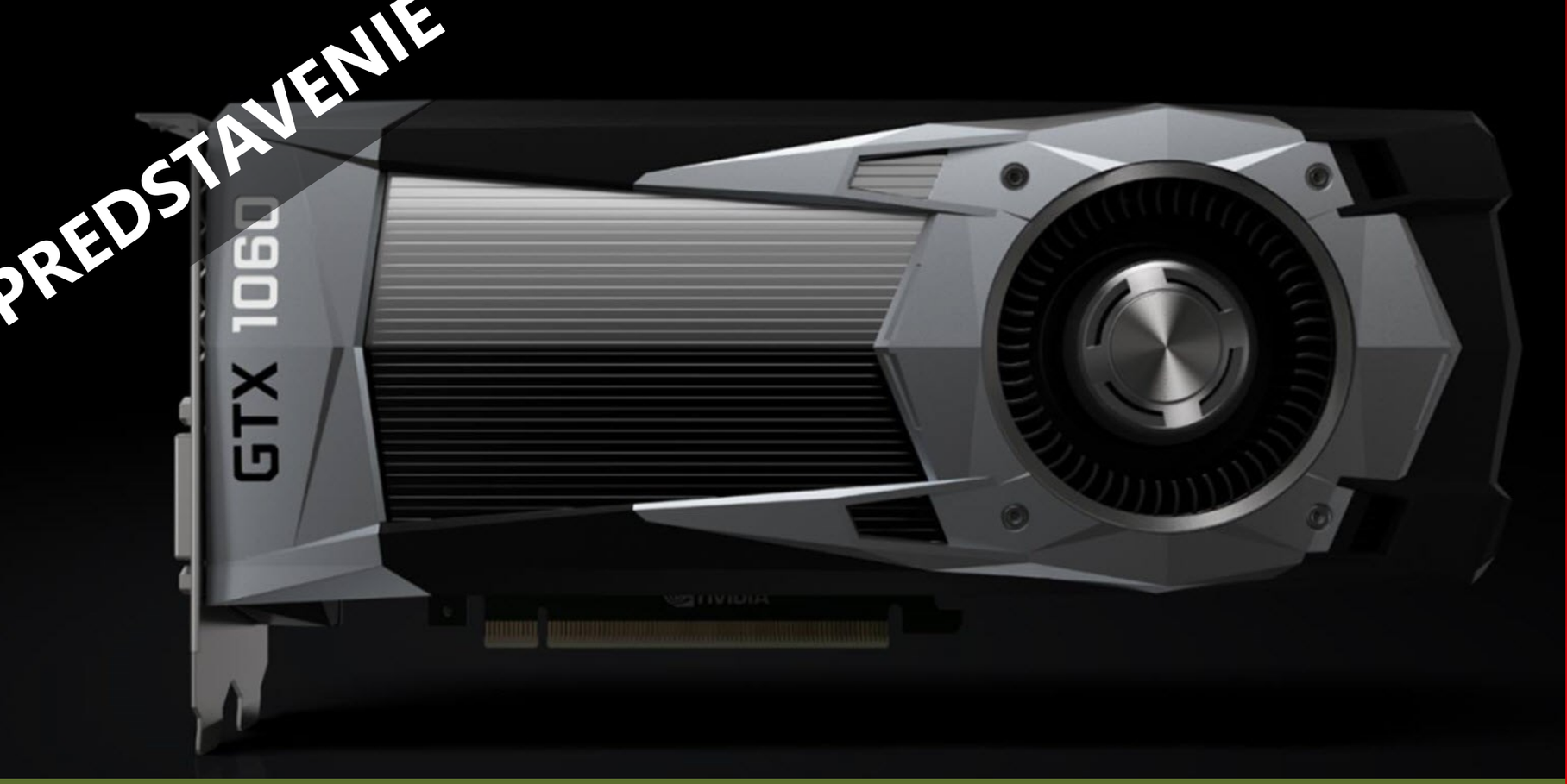
Konzola bude konkurovať novej Playstation 4 Neo konzole, ktorá tiež ponúkne vyšší výkon ako pôvodná Playstation 4, ale oproti Scorpio bude pomalšia. Podľa špecifikácii má mať okolo 4Tflopy. Stále to však Sony môže zmeniť a konzolu odložiť, aby mohlo konkurovať Scorpiu.

Obe konzoly budú len upgradmi starých konzol a budú plne kompatibilné a hry pôjdu vždy na oboch verziách. Len na nových verziách konzol samozrejme rýchlejšie.

Konkrétne Microsoft pri Scorpio sľubuje plnú 4K grafiku aj keď bude záležať od autorov či ju využijú, alebo radšej pôjdu do vyšších detailoch a 1080p rozlíšenia. Bude to na nich. Chýbať nebude ani HDR podpora, tak ako pri Xbox One S a samozrejme autori teraz vzhľadom na výkon dostanú možnosť podpory VR zariadení. Konkrétne tu Microsoft plánuje spoluprácu s Oculus Riftom ale ani iným virtuálkam nezatvára dvere.

6Tflopov bude na to ponúkať dostatok výkonu a ak by sme to porovnali s PC tak nám to vyjde zarovno s R9 390X kartou, tá má 5.9 Tflopu. S novou generáciou kariet to už bude stredná trieda PC a na hranie v 1080p/1440p je to plne postačujúce, veľa hier funguje aj v 4K pri 30 fps. Na konzole z toho vytiahnu autori aj viac.

Ďalšie detaily ohľadom Scorpio budú ešte nasledovať.



NVIDIA GTX 1060 PREDSTAVENÁ

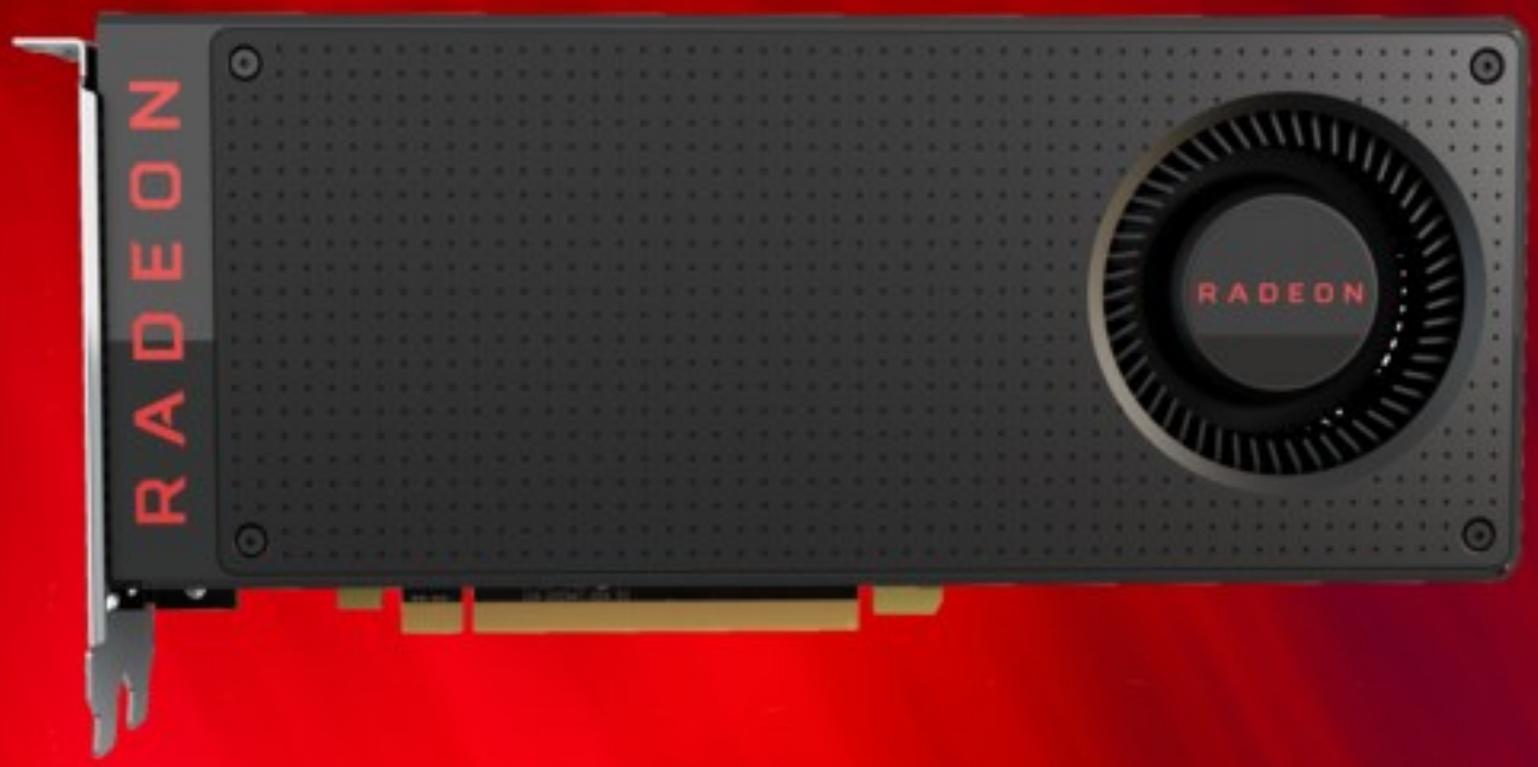
NVIDIA oficiálne predstavila GTX1060 kartu, ďalšiu karty z ich novej Pascal série Nvidie. Výkonovo ju Nvidia posadila na úroveň GTX980 a teda nad konkurenčnú RX 480. Na finálne benchmarky si ešte počkáme, ale zrejme nie dlho keďže karta vyjde tento mesiac a to už 19. júla.

Cena bude od 249 dolárov a s tým, že Founders edícia bude za 299 dolárov. Teda u nás od 300 eur hore. Karta bude mať 6GB pamäte,. 16nm GP 106 čip s 1280 CUDA jadrami a 80 TMU. Základný takt bude na 1506 Mhz, boost na 1708Mhz. Zbernica bude 192bitová a taktovanie pamätí okolo 8Ghz. Maximálna spotreba bude 120W.

Celkovo bude karta o 10 dolárov drahšia ako AMD konkurencia v podobe RX480 ale podľa čísiel, ktorá dala Nvidia priemerne o 15% výkonnejšia a o 75% efektívnejšia v spotrebe. Zároveň má o 2GB pamäte menej, stále však bude 6GB dostatok na túto kategóriu grafík.

Nvidia teraz ohlásila len 6GB verziu 1060 karty, kde zrejme spomínaná 3GB verzia bude skôr GTX1050 karta, ktorú uvidíme neskôr, možno už budúci mesiac.

CUDA CORES	1280
BOOST CLOCK	1.7GHZ
MEMORY CONFIG	6 GB GDDR5
MEMORY SPEED	8 GBPS
POWER CONNECTORS	6-PIN
TDP	120W
DISPLAY CONNECTORS	3X DP1.4, HDMI 2.0B DL-DVI



AMD RX 480 OTESTOVANÁ

RX480 karta od AMD vyšla tento mesiac a testy nám potvrdzujú jej výkon okolo GTX970 a medzi R9 380X a R9 390. Teda v DX11 hrách je buď pomalšia, alebo mierne rýchlejšia ako GTX970, v DX12 je niekde okolo 380X a 390 kariet. Prekvapivo v Ashes of Singularity nepredbieha R9 390, async výkon sa zrejme výrazne nezvýšil.

Odber je mierne vyšší ako sa čakalo, ale stále v štandardoch, konkrétne odber v idle je okolo 15W, v maxime 166W, teda mierne nad výkonnejšou GTX1070. Výkon na watt je tak ďaleko pod úrovňou novej Nvidia série, ale AMD si tu aspoň mierne prekonala svoje Fury karty a dotiahla sa na efektivitu Titan X. Oproti tomu pomer ceny a výkonu je najlepší a teda prekonáva aj GTX950, kde 8GB verzia je tesne nad ňou a 4GB je vďaka 199 dolárovej cene s veľkým náskokom. Samozrejme to je pre US, u nás sú ceny minimálne zatiaľ navýšené a pomer ceny a výkonu je viac podobný starým GTX970 a R9 390 kartám.

Konkrétne u nás ide 8GB verzia okolo 300 eur, najlacnejšia je zatiaľ za 290 eur a 4GB verzia okolo 260 eur.

Ak plánujete kupovať v tejto kategórii tak sa RX 480 cenovo určite oplatí. Aj keď, treba brať ohľad aj na to, že jej výkon už teraz nie je v niektorých hrách dostatočný na 1080p a 60 fps a ak chcete kupovať kartu aj do budúcnosti, počkajte na vyššiu verziu.

1920x1080 (1080p)	RX 480	R9 380	R9 380X	R9 390	GTX 960	GTX 970
Assassin's Creed Unity, Ultra High, FXAA	50.8	35.2	38.3	48.6	29.8	51.3
Ashes of the Singularity, Extreme, 0x MSAA, DX12	47.4	33.3	35.6	52.1	27.2	40.5
Crysis 3, Very High, SMAA T2x	70.1	50.2	54.9	75.4	46.4	72.5
The Division, Ultra, SMAA	54.8	37.0	39.3	49.8	33.8	50.2
Far Cry Primal, Ultra, SMAA	58.7	41.3	43.2	65.1	37.8	56.2
Hitman, Ultra, SMAA, DX12	73.2	53.0	55.8	75.6	31.7	59.0
Rise of the Tomb Raider, Ultra, SMAA, DX12	61.2	42.8	44.8	63.3	45.0	69.7
The Witcher 3, Ultra, Post AA, No HairWorks	61.2	42.6	45.5	55.6	38.9	60.7

FILMY
RECENZIE Z KINEMA.SK

RATCHET A CLANK: STRÁŽCO

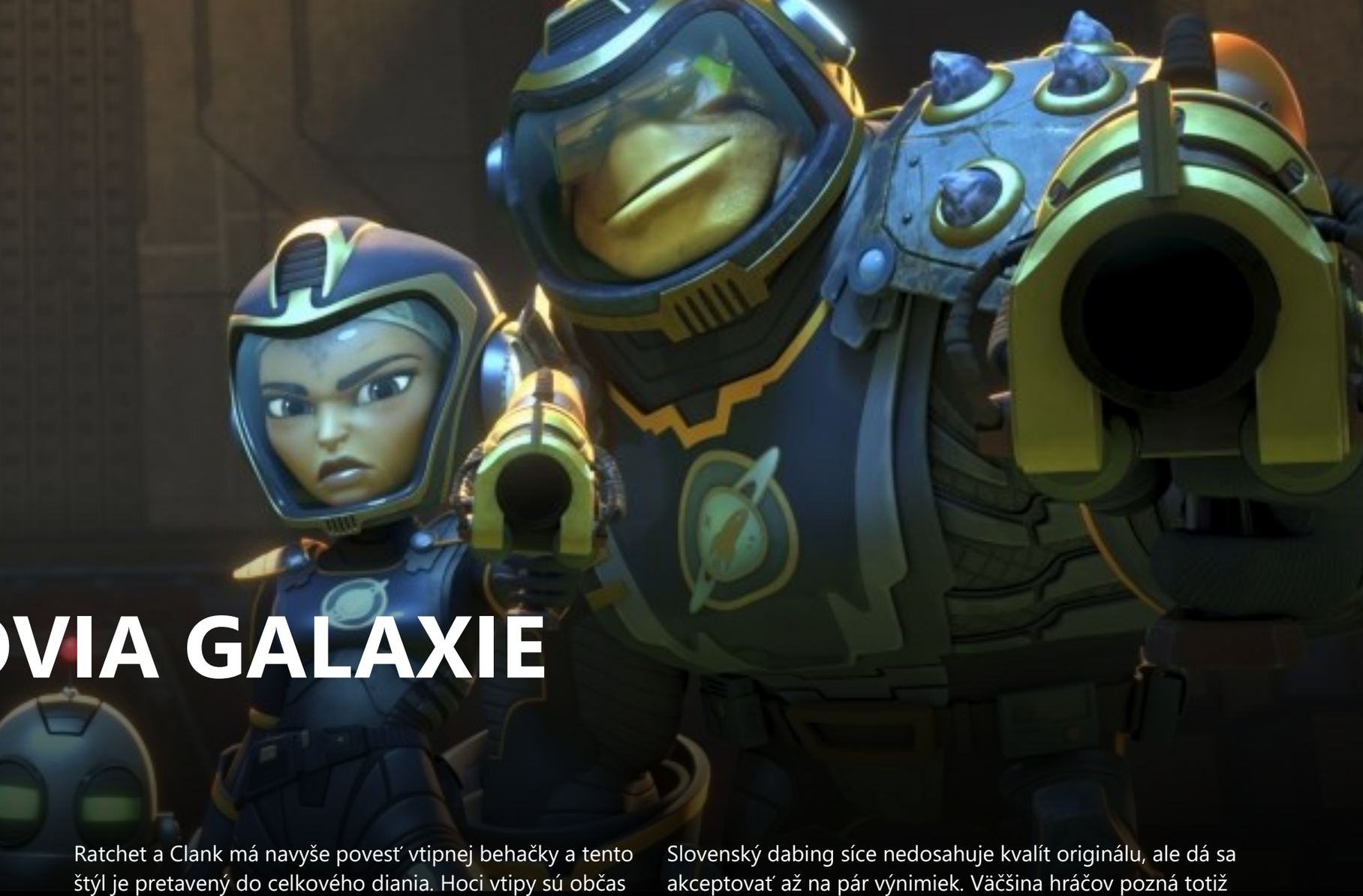
ŠTÝL: ANIMOVANÝ
RÉŽIA: KEVIN MUNROE

Vrece s filmovými adaptáciami videohier je roztrhnuté a dva týždne po Warcrafte sa na nás valí iný film z etablovanej série. Ratchet a Clank je silná značka exkluzívnych Sony behačiek, ktorá od čias PS2 patrí medzi to najlepšie v žánri. Jej potenciál na filmové prevedenie nie je malý: má dobré duo hrdinov, skvelú akciu a netradičné sci-fi prostredia.

Mechanik Ratchet by sa strašne chcel stať členom Galaktických strážcov, ale nemá na to predpoklady – veľkí chlapíci ho nechcú prijať medzi seba. Skormútený odchádza, no krátko na to objaví šikovného robota Clanka. Vzniká nesúrodý pár, no musí začať fungovať naplno ako perfektný tím. Na obzore je jasná hrozba: cudzinec Drek sa rozhodol zničiť každú planétu v Solana galaxii a oni ho musia zastaviť.

Ratchet a Clank nemá ľahkú úlohu, podobne ako Warcraft. Na jednej strane uspokojiť fanúšikov, na druhej sa prihovoriť neznalcom. Súčasne má však ľahšiu pozíciu, toľko hráčov ho nepozná a ostáva solídna miera improvizácie pre debutantov. Lenže sci-fi žáner je na plátne častejšie spracovaný ako fantasy, za posledné roky sme videli kopu komiksov a aj vtipných Strážcov galaxie, ktorí prinášajú aj podobné témy. Máloktorý divák poskočí na sedadle, keď vidí netradičného hrdinu, premávať sa medzi planétami či veľké akčné scény. Nehovoriac o titulnej zbrani ničiacej celé planéty – vďaka Star Wars VII máme iný pohľad aj na túto tému a jej zobrazenie. Ratchet a Clank to majú v roku 2016 ťažšie ako v čase vzniku série. Scénar i remake videohry (vyšiel v apríli) vychádzajú z úplného originálu (2002)

Ako správna jednotka ponúkne uvedenie hrdinov. A obaja sú výborne napísaní a od prvého momentu si ich obľúbite, čo je dobrý recept na ďalší úspech. Ich interakcie sú nezabudnuteľné a v tomto smere napĺňajú aj jadro videohry. Všetky postavy sa správajú zhodne, čo na prvý pohľad znamená, že vládnu ľahko odčítateľné typy, súčasne sa však dokážete baviť na ich správaní. Toto je hromotĺk, tam zloduch a títo chalani sú zase ľahký cieľ. Film rešpektuje videohru naplno – a vhodne sa dopĺňajú, lebo každý má pár scén, ktoré rozšíria kolorit pre fanúšikov, ale súčasne obstojí samostatne pre diváka i hráča.



OVIA GALAXIE

Ratchet a Clank má navyše povesť vtipnej behačky a tento štýl je pretavený do celkového diania. Hoci vtipy sú občas instantné a hrajú na prvotný efekt, zaberú. Hrdinovia, ani hrozby sa neberú príliš vážne – i keď dokážu vytvoriť emócie na správnom mieste a trošku dramatickej hrozby v čase potreby. Skôr sú scény nabité rýchlymi gagmi i premyslenými vtipmi, čo pomáha aj celkovému tempu. Fantázia tvorcov funguje naplno: na plátne sú rozličné príšerky s vygúľanými očami či chápadlami a upútajú.

Akcia pripomína tradičné videoherné scény, akurát ich nemáte pod kontrolou a vidieť menší rozpočet Stále má oveľa lepší záber ako céčková európska produkcia, štýl je jednoduchý a efektný. Je tu veľa farieb, explózií a nechýba rýchly strih – súčasne však neprináša nič objavné, ale skôr osvedčenú reprízu videných zloduchov, odlišných planét a postavičiek. Do toho sa nenápadne hlásia o slovo aj trošku morálne myšlienky priateľstva, tímovosti či hrdinských činov. Paradoxne, nepôsobia nútene ako prehrávajúci hrdinovia mizerne obsadeného Dňa nezávislosti 2...

Slovenský dabing síce nedosahuje kvalít originálu, ale dá sa akceptovať až na pár výnimiek. Väčšina hráčov pozná totiž originálne hlasy a tie im budú chýbať, nehovoriac o možnosti počuť Sly Stalloneho či Paula Giamatiho v jasných úlohách.

Ratchet a Clank nemá obrovské ambície ako Warcraft – a to je možno dobre, lebo vďaka tomu si ide svojou cestou, pretavil vtipnú akčnú sci-fi z PlayStation do kinosály a pobaví. Je to ideálny letný film pre deti, čo chcú skúsiť niečo nové a dospeláci sa nemusia báť krvavej akcie, lebo v tomto smere si autori mieru postrážili. Číselne hodnotenie favorizuje skôr pohľad hráča, ostatní môžu dať bod dole.

Michal Korec

7.0

HĽADÁ SA DORY

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: ANDREW STANTON

Koľko bodov dostal Hľadá sa Nemo? Uff, plný počet. To bude mať Pixar po 13 rokoch riadne ťažké, najmä keď prevára viaceré pokračovania a s výnimkou nových filmov sa zdá, že celková kreativita štúdia trošku klesá. Na vrchole sa nedá byť neustále, o priazeň sa hlásia Minioni a Scrat sa nevzdáva ani po 15 rokoch. Zavolajte späť Andrew Stantona (režisér Nema a WALL-Eho) a doručí silný film.

Malá Dory kedysi plávala v mori s rodičmi a už vtedy trpela stratou krátkodobej pamäte. Jedného dňa sa stratila a odvtedy ich neustále hľadá. Pýta sa mnohých, báda v šírom oceáne, pretĺka sa životom, nájde Nema a o rok si žije ďalej pri koralovom útese. Stratí sa znova a tentokrát sa oranžoví kamoši rozhodnú ísť hľadať na vlastnú päsť, zatiaľ čo Dory objaví v Kalifornii Morské akvárium i nových známych: oranžová chobotnica Hank zdrhá chránencom a vidí sa v Clevelande, krátkozraká veľryba Viera a Bailey sú dôležití radcovia a dôjde aj na pár tuleňov či operencov. Dvojaké hľadanie (Dory i jej rodičov) prináša životné dobrodružstvá pre všetkých zúčastnených. Hľadá sa Nemo je kultový animák, ktorý využil kreativitu Pixaru naplno pri forme (animácia bola vskutku špičková) i obsahu. Akoby sa Andrew Stanton nechcel uspokojiť so zameraním na deti a do svojho animáku vložil perfektné myšlienky pre celú rodinu a všetky vekové kategórie. V tejto snahe pokračuje aj v druhej časti, o čom svedčí už voľba hlavnej postavy Dory a jej esenciálneho problému. Ruku na srdce, ktorý veľký film (nie to ešte animák) je ochotný venovať sa téme straty krátkodobej pamäte. Odložte pár indie pokusov bokom a máte ich spočítané. Stanton však modrú rybičku vykreslí do perfektných detailov, odhaľuje jej charakter od útleho detstva a ak ste ju mali zafixovanú iba ako vedľajšiu postavu, je na čase prehodiť výhybku.

Intro filmu odohrávajúce sa v minulosti totiž veľmi sugestívnym spôsobom načrie do jej detstva a ide k jadru problému, ako trpí stratou pamäte a príde o rodičov. Je to mimoriadne empatická séria scén, aká tu nebola v animáku od čias... asi WALL-E. Stanton však nedoručí iba repete funkčného prístupu, ide oveľa hlbšie. Potrebuje vo vás vzbudiť trochu smútku hneď na začiatku – a potom bude aj zábava. Resp. bude striedať viaceré štýly a pekné emotívne scény si ušetrí aj do druhej polovice.

Žáner dobrodružnej komédie si uchovala aj Hľadajúca Dory. Je to svieži animák, ktorý rýchlo mení lokality a na dobré epizódy netreba čakať dlho. Sú tu vynikajúce nové postavy na čele s chobotnicou Hankom, ktorý má nielen parádnu animáciu (Pixar tvrdí, že je to najzložitejšia postava a netreba sa im diviť, dlho som mu hľadal vôbec, kde má ústa – lebo všade iba pchá chápadlá), ale aj charakter. Je to výborný nováčik, azda jedna z najsilnejších postáv v sérii. Dvojica Viera-Bailey je fajn na pobavenie, najmä vďaka svojmu dabingu (áno, kritik dabingu ako ja tentokrát chváli). Aj ostatné postavičky sem vhodne zapadli. Tulene na kameni či krátkozraký operenec? Budete sa baviť!

Pri sledovaní Hľadá sa Dory nemáte dokonca ani pocit, že ide o typické pokračovanie, čo je skvelá vizitka pre Pixar a pochvala, že ku niektorým hrdinom sa oplatí vrátiť. Na rozdiel od jednotky sa však vytratila určitá celistvosť a celkový scenár nie je taký silný. Hrdinovia iba putujú, zažívajú skvelé veci a dostávajú sa každú chvíľu do novej šlamastiky, ale je to skôr epizódne skákanie na väčšie výzvy. Je tu síce centrálna línia hľadaní, ale na plné skóre je to málo. Zo dva razy som sa prichytil, že to dianie je super, ale neprispieva a naplno nedokáže uspokojiť očakávania.

Samozrejme, po audiovizuálnej stránke je všetko stopercentné, od bohatej animácie po top slovenský dabing. Repete pre Helenu Krajčiovú je vydarené, jej výkon pripomína excelentnú Moniku Hilmerovú vlani v hlave. Lukáš Latinák a Michal Hudák majú fantastické postavy a hlasov sa zhostili super.

Hľadá sa Dory bude jeden z najlepších letných filmov a animákov roka. Lepší ako Zootopia? Je to vzácna remíza, každý uspel inak.

Michal Korec

8.0

RECENZIA

CENTRÁLNA INTELIGENCIA

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: RAWSON MARSHALL THURBER

Calvin Joyner mal pred 20 rokmi všetko. Makal na svojom vzdelaní, bol športovým esom a robil saltá na počkanie. Vedľa seba babu snov, s ktorou tvorili pár na záverečnom plese. No o dve dekády neskôr je priemerným účtovníkom, ktorému teraz ubziklo povýšenie i väčší kancel, manželka ho núti ísť na stretávku a neskôr do manželskej poradne. Zrazu mu na monitore svieti žiadosť o priateľstvo od spolužiaka Boba Stonea a volá ho na pivko. V pube čaká namiesto vypapkaného kamoša hora svalov, čo nosí ľadvinku a zrejme nemá problém nikomu rozmlátiť hubu. Je iný na pohľad, ale vnútri stále podobný. Ťažko odhadnúť, čo robí, ale ide po ňom CIA...

O Centrálnej inteligencii netreba vedieť veľa vopred. Hrá tam hromotĺk Dwayne Johnson a papuľnatý Kevin Hart. The Rock sa točí okolo CIA, buď v nej je alebo bol, Hart je civilista a do akcie sa zapletá náhodou. Scenár nie je príliš objavný, ale dokáže nastoliť solídnu zápletku, ktorá vytvára dobré scény na vyniknutie zúčastnených. Nie je tu jasne vykreslené všetko, celková nevedomosť najmä v prvej polovici ostáva dôležitým faktorom a nahráva vašim tipom – vidíme všetko pripravené alebo sa nás niekto snaží úmyselne obalamutiť v prospech deja? Prečo nie je vopred určený záporák? Ubralo by to z čara neznámeho, ktoré sa nám Centrálna inteligencia ako nová značka snaží predstaviť. Hoci si dokážete tipnúť zaradenie hrdinov, predsa ostáva zaujímavý ich nástup. Či ide o Kevina Harta, ktorý konečne dostáva maximálny priestor na verbálnu improvizáciu ako Zlatý Šíp v dialógoch s manželkou či inými postavami. Hart je špička stand-up comedy a skvelých vystúpení a vybrané scény ho ukazujú v najlepšom svetle. Mimika, dikcia i výber slov, všetko pretaví do kvalitných scén – akurát sa treba pripraviť na černošský humor či rôzne narážky.

Rock hrá prostého chlapíka, pri ktorom dlho neviete, za koho sa vydáva. Je nevinná tvár skutočná alebo je to súčasť jeho expertízy? Búchač rozdá rany na počkanie, ale aká je jeho motivácia, na ktorej strane zákona skutočne stojí? Môže byť dvojitý agent?

Že sa dokáže infiltrovať na rôzne miesta, je príjemný bonus – ale pozor, Dwayne Johnson má aj čo hrať! Jeho postáva získa výborné momenty, kombináciu jednoduchého a premysleného chlapíka – a počkajte na finálne sólo!

Prirodzene, to najlepšie vychádza zo vzájomnej interakcie – Rock i Johnson naplnia správnu chémiu dvoch odlišne vyzerajúcich i správajúcich sa chlapíkov. Ich spoločné scény a neskôr aj akcia pokryje očakávania, veľká huba i správny búchač sú jasne definovaní, a majú prekvapivé momenty. Každý doručí iný typ humoru: Rock najmä vypointuje jednotlivé situácie vďaka pohybu na scéne – Hart je veľká huba, čo zaručí verbálnu stránku. Ak ich spojíte, vznikne napríklad nezabudnuteľná scéna na súkromnom letisku, kde idú obaja naplno svoje roly.

Hoci je tu veľa dialógov a mnohým sa bude zdať film riadne ukecaný (aby obe postavy dostatočne vynikli), nechýba ani akcia. Zaberú najmä prestrelky, úniky v poslednej chvíli alebo výborná chvíľa v lietadle. Sú skôr výplňou ako plnohodnotnou súčasťou, o trošku akcie v Dolby kine neprídete. Kvôli akcii sem netreba liezť, ako menšia výplň medzi inými scénami postačí.

Istým elementom filmu ostávajú aj 90. roky, využívané štylizáciou stretávky i soundtrackom. Výber piesní nie je náhodný, vhodne vypĺňa celý kolorit. Malé scény, čo na pohľad zdržiavajú, sú vítaným spestrením a fungujú aj cameo roličky pre Melissu McCarthy či Jasona Batemana.

Vďaka výslednej stopáži 100 minút bez titulkov sa Centrálna inteligencia dostáva na solídnu úroveň. Má dobré tempo, skvelých hercov, obstojný dej a viaceré nezabudnuteľné scény na pobavenie. Silný základ pre novú sériu – a koho napadlo dať dokopy Johnsona a Harta, si zaslúži metál!

Michal Korec

6.0