SECTOR

#84

DEUS EX MANKIND DIVIDED

WORMS W.M.D., RECORE, NO MAN'S SKY
TITANFALL II, DISHONORED II, VAMPYR
SHADOW WARRIOR 2, HITMAN EP 4
IPHONE 7, PS4 SLIM A PS4 PRO
NHL 17, LOGITECH G PRO
GWENT, MECHANIK II

PREVIEW

TITANFALL 2
GEARS OF WAR 4
DEAD RISING 4
DISHONORED 2
FORZA HORIZON 3
SHADOW WARRIOR 2
VAMPYR
GWENT

RECENZIE

DEUS EX HUMAN REVOLUTION
WORMS WMD
NO MAN'S SKY
BOUND
HITMAN EP4: BANGKOK
MONSTER HUNTER GENERATIONS
RECORE
NHL 17

TECH

PS4 SLIM A PS4 PRO
IPHONE 7 a IPHONE 7 PLUS
LOGITECH G PRO MYŠ
G933 HEADSET
G321 HEADSET

FILMY

MECHANIK 2
STAR TREK DO NEZNÁMA
LOVECKÁ SEZÓNA
STRACHOPUD
SMRTIACI PRÍLIV
VOJNOVI PSI

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

SÚŤAŽ

SÚŤAŽ O ASSETTO CORSA

Spolu s Comgadom sme pre vás pripravili súťaž o konzolové verzie Xbox One a PS4 Assetto Corsa. Hra práve vychádza a vaša otázka znie - **Koľko áut je na obrázkoch v tomto čísle magazínu.** Rátajú sa aj rovnaké vozidlá, nerátajú sa sci-fi vozidlá, ak náhodou nejaké nájdete. Výsledok zadajte na:

http://www.sector.sk/sutaz

PREVIEW

FORZA HORIZON 3

SMER AUSTRÁLIA

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

Horizon podséria začala ako odbočka od hlavnej Forza série pred 4 rokmi a mala zasýtiť hladných arkádových fanúšikov, ktorí vtedy nariekali za strateným Project Gotham Racing. Za hrou vtedy stálo nové britské štúdio Playground Games a ktovie, či autori vtedy vôbec tušili, kam to s touto podsériou nakoniec dotiahnu. Forza Motorsport je vynikajúca pretekárska kolekcia, no Horizon si ihneď podmanila milióny fanúšikov, a dokonca si dovolím povedať, že vďaka skvelej uvoľnenej festivalovej atmosfére ju mám už radšej ako hlavnú sériu.

Už dlho sme vedeli, že nás tento rok čaká Forza Horizon 3. Už pred oficiálnym predstavením bola hra vlastne akýmsi neverejným tajomstvom. Potom sme videli luxusné Centenario ako titulné auto, neskôr na E3 sme sa už dočkali plného predstavenia. V sprievode melódie skladby Wicked Game sme zavítali do prostredia Austrálie, ktorá ponúka všetko, od slnkom zaliatej pláže, cez lesy, až po púštne duny. Tam všade sa preháňali nadupané športiaky, výkonné terénne autá, no a na záver sa ukázali aj špeciálne buginy. Zdalo sa mi, že necelé dve minúty dokonale zhrnuli ponuku hry, jej novinky a aj atmosféru. Na Gamescome som si vyskúšal demo a musím uznať, že som sa mýlil.

V rôznych racingoch ako takých, naprieč prakticky všetkými platformami za viac ako posledné dve dekády, mám najazdených nespočetne veľa hodín. Mnoho z nich som strávil aj v Horizon hrách. Myslel som si, že viem, čo od hry čakať, veď už sa po otvorenom juhu Európy autori nemali kam posunúť. Niekde dole nájdete aj naše gameplay video, ktoré nahrával pri svojom hraní Lukáš, a už z neho jasne vidíte, že predsa len sa autorom podarilo opäť prekvapiť. Ponuka dema možno nebola rozsiahla, ale rozhodne bola veľmi pútavá.

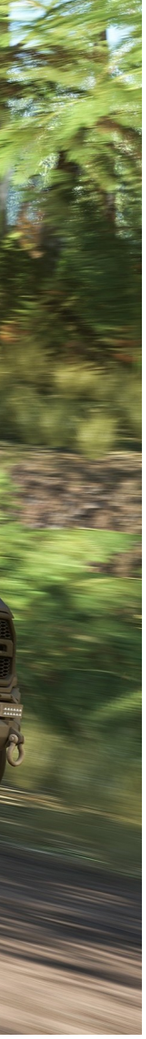
Hneď prvým prekvapením bolo, že som si hru zahral na PC a v 4K rozlíšení. A vyrazila mi dych. Áno, Forza Horizon 3 prichádza okrem Xbox One aj na PC a je to veľká vec. Hra tam dokáže odomknúť svoj plný potenciál a už z letmého pohľadu je zrejmé, že je obrovský. Austrália v Horizon 3 je doteraz najväčším, najrôznorodejším a najpestrejším prostredím. Je bohatá na detaily a je ich tu naozaj veľa. Rovnako aj cesty vedia byť plné a podobne ako v minulých dieloch sa musíte popasovať aj s premávkou.

V deme sme mali na úvod na výber z trojice áut: Centenario, Mustang a M5. V prvej jazde som dal prednosť dravému Mustangu a naozaj pri hraní môžete mať pocit, že auto žerie ešte aj trávu okolo cesty, keď s revom obieha súperov a v zákrute mu ubieha zadok. Všetko z toho cítite a bavíte sa tým. Viete, že to je nedokonalé auto, ktorého úlohou je rozpustiť ľadovce a vycucať všetku ropu tohto sveta a je trochu problém ho zvládnuť. Potom prišiel rad na Centenario, čo je skutočný elegán a v hre ho dokážete zvládnuť oveľa jednoduchšie. Je to ale neporovnateľne rýchlejšie auto, svet okolo vás sa stráca v machuli a spomalíte len v momente, keď prechádzate kalužami vody.

Okrem toho sme sa na trati naháňali s luxusnými kárami, ako Audi R8, Ferrari FXX alebo Dodge Challenger, no tie je zbytočné vypisovať. Zoznam áut už pravdepodobne dávno dobre poznáte a ak nie, zaberie vám to pár sekúnd vo vyhľadávači. Celkovo ich hra pri vydaní ponúkne 350 v rôznych triedach, takže by si takmer každý mal nájsť svojho obľúbenca. Všetky sú navyše detailne prepracované, či už pri pohľade z exteriéru alebo aj interiéru. Nielen preto, aby ste si ich užívali pri jazdení, kedy naozaj pohladia oko, ale aj pri detailnom prezeraní vo Forza Vista režime.

Jeden pretek v deme sa neskladal len z jazdy autom, ktoré som uviedol vyššie. Skôr to bol taký mix zážitkov, aby sme si toho užili najviac. Prišla križovatka, skončila asfaltová cesta a my sme presadli za volant v Baldwin Motorsports #97 Monster Energy Trophy Truck. Kľukaté lesné cesty nás privítali s otvorenou náručou a museli sme na nich skrotiť tisícku plnokrvníkov pod kapotou, pričom sme si počas jazdy užívali lúče slnka dopadajúce na auto cez listy stromov, krásny prejazd jaskyňou, a dokonca aj jazdu po mokrej pláži pri západe slnka, kde táto pasáž skončila. Ovládať takéto auto je opäť niečo iné a nové a chvíľku si naň treba zvykať.

Ani tam ale demo ukážka neskončila. Horizon hry boli známe vďaka svojim Showcase eventom, v ktorých ste sa postavili proti zdanlivo nerovným súperom z inej ríše, či už to bol vlak, práškovacie lietadlo či balón. A tu som si myslel, že už nič zaujímavejšie autori nevymyslia a zrecyklujú tie najvydarenejšie nápady. Playground ale popustili uzdu fantázii a v Ariel Nomad vás postavia proti Jeepu, ktorý je zavesený na lanách helikoptéry. A vy si túto jazdu užívate už len pre ten pohľad, kedy nad vašou hlavou krúži letiaci Jeep, uhýba pomedzi stromy, jazdí po strechách a v jednej chvíli sa aj v efektnom bode počas skoku križujete. Musíte dať zo seba všetko, aby ste ho dokázali predbehnúť a do cieľa dorazili na prvom mieste.



Počas jazdy plníte aj mnoho vedľajších úloh, ktoré už dávno poznáte zo série a ich úlohou je sociálna interakcia s ďalšími hráčmi a vašimi priateľmi, keď sa s nimi predháňate v tom, kto na určitom úseku dosiahne vyššiu priemernú rýchlosť, ďalej doskočí, lepšie driftuje a podobne, pričom nechýbajú ani výzvy. Svet taktiež ponúkne mnoho možností na objavovanie, budete tak môcť nájsť špeciálne drift zóny, či budete za splnenie určitého kúsku odmenení inou formou, keďže niektoré z nich sú ohodnotené stupňom nebezpečenstva, takzvanými Danger Signs.

Zmien sa dočká aj kariéra. Síce sme priamo v deme nemali možnosť skúsiť niečo priamo z Horizon festivalu, takže nevieme, akým spôsobom bude do hry zakomponovaný, no už sa ho nebudete musieť účastniť len sami, ale budete sa môcť do kampane pustiť aj s priateľmi. Spolu môžete hrať na festivale až štyria. Každý môže jazdiť úplne iný pretek, pokojne aj v úplne inom teréne, stačí sa len spojiť a už idete spolu. Synchronizujú sa ďalšie vaše dáta, ako denná doba, počasie a aj Drivatari. Tí sú už neoddeliteľnou súčasťou série Forza a predstavujú umelú inteligenciu, ktorá sa má učiť jazdiť od samotných hráčov a zároveň je to ďalší zo sociálnych elementov, keďže v hre vašich priateľov online vás reprezentuje váš Drivatar. Jazdením si tiež odomknete perky, ktoré predstavujú bonusy pri vašom hraní.

Prostredie Austrálie je naozaj bohatšie a detailnejšie, výkon aktuálnych konzol ale nie je nafukovací a kým v oblasti herného sveta došlo k veľkému posunu vpred, samotná grafika oproti dvojke neprešla až takými zmenami. Niektoré veci sú vylepšené už na prvý pohľad, autá stále vyzerajú skvele, ale veľký krok vpred to rozhodne nie je. Skvelý je priestorový zvuk, ktorý vás zdvihne zo sedačky a rozpumpuje vám krv v žilách. Hudba je veľmi príjemná, skvele podtrháva atmosféru letného festivalu a opäť sú k dispozícii tematické rádiá so širokou ponukou skladieb.

Forza Horizon 3 vychádza na Xbox One a PC už 27. septembra a ak si hru kúpite na jednej platforme, budete ju môcť hrať aj na druhej, pričom okrem cross -platformových pretekov ponúkne aj funkciu cross save. O zhruba mesiac sa tak na cesty Austrálie bude môcť vydať hromada hráčov a je to naozaj festival, na ktorý sa skutočne môžete tešiť. Playground Games nepoľavili, práve naopak, nastavenú latku zdvihli ešte vyššie. A uvidíme, či nás pri vydaní plnej verzie hry prekvapia ešte niečím ďalším.

TITANFALL 2

NÁVRAT NA OKRAJ

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

Aj keď sa na túto hru možno až tak veľmi nepamätáte, prípadne ste ju možno ani nehrali, Titanfall bola výborná multiplayerovka. Mala svoje chyby a taktiež jej chýbal aspoň nejaký príbeh, ktorý by využil potenciál sveta, no aj tak zaujala zábavnou akciou, prepracovanými pohybmi a manévrami, no hlavne možnosťou privolať si na bojisko Titana, do ktorého kokpitu ste sa jednoducho dostali a mohli rozpútať peklo na bojisku pre svojich nepriateľov. Aj preto mnohí fanúšikovia jednotky očakávajú jeseň, kedy na trh príde Titanfall 2.

Dajme teraz bokom trošku nešťastnú stratégiu EA, ktorá vydá svoje dve najsilnejšie jesenné hry s odstupom necelého mesiaca. Aj keď ich nemá zmysel porovnávať, keďže je každá zameraná na iné spektrum mutliplayerového FPS publika, budú si navzájom konkurovať. Dôležitejšie je, že možno aj práve toto prinútilo štúdio Respawn, aby do hry investovalo ešte viac úsilia.

Vývojársky tím sa poriadne rozrástol a hra nakoniec prinesie aj príbehovú kampaň v singleplayeri, na ktorú hráči čakajú už od predstavenia jednotky. No a veľkých zmien sa dočká aj multiplayer.

O zmenách už pravdepodobne viete aj vy, ak ste sa zapojili do víkendového testu a poznáte pôvodnú hru. Ak nie, pokúsim sa vám ich ilustrovať na tom, čo sme si mohli sami vyskúšať na nedávnom Gamescome. K dispozícii sme mali režim Bounty Hunt na mape nazvanej Boomtown, ktorá predstavovala menšie mestské prostredie, ktoré však už bolo zničené. Pohybovali sme sa tak pomedzi ošarpané a nižšie budovy na mape, ktorá bola menšia ako tie v pôvodnej hre, no mali sme to bližšie do akcie a dostali sme sa k nej už pár chvíľ po oživení.

A už tu autori prezentujú ich nové zameranie s dvojkou. Ako sa už aj sami vyjadrili, chceli zobrať svoj koncept a trošku ho orezať, aby sa dostali k čo najčistejšej hrateľnosti. Tú v hre tvoria piloti a Titani a ich možnosť zasiahnuť do rýchleho boja. Aj preto sú mapy hustejšie a menšie, aby ste sa naučili viac pracovať s jednotlivými mechanizmami ako bežných postáv, tak aj mechov. Musíte sa naučiť kryť, využívať prostredie a situácii prispôsobiť taktiku. Akcia síce budí dojem, že je neustála, avšak rozhodne nie je bezhlavá a nemôžete len jednoducho utekať vpred a dúfať, že sa vám zadarí. Mapy sú naozaj bohatšie, takže s tým musíte počítať.

Ďalšou zaujímavou zmenou je čiastočné odstránenie umelou inteligenciou kontrolovaných vojakov, ktorí boli výraznou súčasťou prvej hry. Rovnako ako automatická pištoľ aj oni pomáhali nováčikom dostať sa do hry. Rýchlejšie ste sa tak na nich mohli naučiť hrať a nedostávali ste len výprask od skúsenejších hráčov. Zároveň na väčších mapách vypĺňali priestor, keďže akcia bola viac rozťahaná.

Ani jedno z toho teraz už nebude v takej miere treba. AI vojaci tak teraz zostanú už len v jednom z režimov. Automatickú pištoľ sme si zatiaľ vyskúšať nemohli.

Aj napriek tomu sa dá do hry stále veľmi rýchlo ponoriť. A aj keď má veľmi veľa špecifík, hráčom akčných hier to nepotrvá dlho a už budú rozdávať jeden headshot za druhým. Môže za to najmä intuitívne ovládanie a vlastne aj spracovanie herných mechanizmov. Vracia sa jetpack, ktorým prekonávate výškové prekážky a pomáha rozširovať vertikálnu hrateľnosť, pričom umožňuje niekoľko pre hru dôležitých manévrov. Rovnako sa vracia aj behanie po stenách, ktoré nielen dobre vyzerá, ale napomáha rýchlosti hry a sú na tom postavené rýchle presuny po mape, napríklad do úkrytov pred nepriateľskou streľbou.

Ak ste hrali tech test, určite ste si všimli, že je jednou z noviniek aj hák, ktorý tiež používate na presun po mape. No v jeho prípade nejde len o zbytočné duplikovanie možností pohybu. Do konceptu hry totiž pekne zapadá vedľa jetpacku a behu po stenách ako ďalšia alternatíva, ktorá sa hodí do určitých situácií. Avšak oproti ostatným dvom si na hák treba dlhšie zvykať. Musíte správne pochopiť hybnosť, ktorú vďaka háku a pritiahnutiu získate a taktiež to, ako ju využiť vo svoj prospech. Zo začiatku je tak možné, že sa s ním nedostanete tam, kam sa dostať chcete, no časom sa to poddá. Taktiež pridáva nové možnosti pri obrane a aj útoku na Titanov. Bleskovo vás odtiahne priamo z rany, no ojedinele vás aj dokáže dostať priamo na mechov.

Toto sú všetko veci, ktoré bohato využijete pri Bounty Hunte. V určitých bodoch zápasu oba tímy dostanú nejakú úlohu, napríklad zničiť Titana druhého tímu a podobne. Splnenie týchto úloh vám postupne pridáva peniaze k vašej odmene. Tie ale dostávate aj za zabíjanie nepriateľských pilotov. V určitom momente sa potom na mape otvorí „banka“, ku ktorej sa tímy snažia prebojovať a vybrať si tam svoju odmenu. Na záver vás ešte čaká ďalšia úloha, podľa toho, ako sa vám darilo. Jeden z tímov musí uniknúť. Druhý má zas za úlohu utekajúcich hráčov zastaviť a zabrániť im v úteku.

Akcia je stále veľmi zábavná a jasne v nej badať poriadne modernizované korene z prvej časti. A čo je najlepšie, stále máte skvelý pocit aj z Titanfallu. Keď hráte zápas, postupne zbierate body, ktoré vám umožňujú na mapu povolať svojho Titana. A ten moment, kedy tak spravíte, je opäť zážitkom.

Zvolíte miesto, nasleduje krátke odpočítavanie a už len sledujete, ako kovový gigant padá z oblohy a máte možnosť doň naskočiť. Počkáte na načítanie používateľského rozhrania a idete do boja, pričom skutočne cítite tú silu v rukách.

Ani Titanov však nemôžete povolávať bezhlavo. Vedia vám zachrániť krk, no často ich dokážete privolať aj zbytočne, keďže aj keď disponujú veľkou palebnou silou a obrannými mechanizmami, môžete to pokašlať a piloti majú nástroje na to, aby vás zlikvidovali. Vyberáte si z niekoľkých dostupných Titanov, pričom v deme sme mali k dispozícii dvoch – silnejšieho a pohyblivejšieho. Postupne si ich môžete výrazne upravovať a využívať aj špeciálne schopnosti, nie iba dvojicu hlavných zbraní. Osobne som si veľmi obľúbil laserovú pascu, kedy okolo svojho Titana môžete vytvoriť akési pole, ktorého lúč chráni váš stroj pred tým, aby ho niekto prepadol, no môžete ním aj lapiť nepriateľských Titanov.

Dve zbrane, granáty a nejaké tie špeciálne schopnosti (cez perky) má vo výbave aj každý z pilotov, pričom aj v tomto prípade Respawn zapracovali na možnostiach úpravy vybavenia a výzbroje pilotov, takže aj tentoraz máte veľa priestoru na realizáciu. Navyše v hre funguje aj akési minilevelovanie, čo je asi najlepšie označenie toho, že si jednotlivé zbrane v zápasoch postupne zlepšujete. To ešte viac podtrháva dôležitosť vyladenia vášho pilota. Navyše musíte počítať aj s tým, že sa iné režimy hrajú rozdielne, takže sa treba prispôsobiť aj tomu.

Vizuálne to s Titanfallom 2 zatiaľ nevyzerá na veľký progres oproti predchádzajúcej časti, no to neznamená, že by sa na hru pozeralo zle. V porovnaní s takým Battlefieldom 1 tak bude hra ťahať za kratší koniec, ale neurazí. Príjemne poteší časticovými efektmi, ktorých si do sýtosti užijete pri výbuchoch, prípadne aj pri páde Titanov. To je moment, kedy vás usadí aj zvuková stránka, takže to celé zvýrazňuje majestát obrovských mechov padajúcich z orbity. A o tom je celá hra. O tom pocite, ktorý zažijete, keď do už aj tak zábavného boja povoláte svojho kovového pomocníka a užívate si chvíle strávené na bojisku s ním.

Matúš Štrba

GEARS OF WAR 4

PO 20 ROKOCH....

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

Aj keď stoja na opačných stranách barikády, majú toho veľmi veľa spoločného. Hovorím o akčných sériách Gears of War a Uncharted, ktoré toho zdieľajú viac, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Obe odštartovali minulú generáciu konzol a stali sa ich symbolom. Stanovili latku pre ostatné hry vo svojich žánroch a získali si popularitu aj v multiplayeri, pričom uviedli do herného sveta ikonické postavy. A spoločné majú aj to, že sa tento rok obe vracajú v zdanlivo rovnakej situácii. Už ich tu nie je treba, užili sme si ich v niekoľkých hrách predtým, no aj tak sa vrátia s približne rovnakou hrateľnosťou, no príbehom viac zameraným na vzťahy.

Na začiatku leta sme sa tak pozreli na neľahký vzťah dvoch bratov, ktorý ocenili hlavné tí, ktorí sami majú súrodenca. Na jeseň sa v Gears of War 4 pozrieme na neľahký vzťah syna a otca.

Z hry ste si už aj vy mohli vyskúšať nejaké tie multiplayerové zápasy, no na Gamescome sme si prvý raz zahrali príbehovú kampaň a trošku viac nazreli za jej oponu. Zavedie nás totiž 25 rokov do budúcnosti, kedy už locusti nie sú problém a COG zriadili komunity ľudí, ktorých riadia a snažia sa zachovať svoju civilizáciu. Nie každému však vyhovuje byť neustále pod vplyvom riadenia zhora. Vzniká tak skupinka outsiderov, ktorá žije mimo týchto komunít.

Niektorí z týchto ľudí sa ale tajomne začali strácať a medzi nimi bola aj matka Kait, jednej z nových hlavných postáv. Na cestu za jej záchranou ide so svojimi priateľmi, medzi ktorými je najmä JD Fenix, syn hlavného hrdinu pôvodnej série. Ten je kľúčovou postavou štvorky a v jeho koži zisťujete, že za únosmi je nová a skrytá sila. Noví nepriatelia dostali názov Swarm a pomaly odkrývate, čo robia s unesenými ľuďmi. Nemáte veľa času a aj preto sa hra odohráva behom jedného dňa. Do kariet vám však nehrá ani to, že je planéta po novom sužovaná neľútostnými vrtochmi počasia a smrteľnými búrkami. A jednu takú sme zažili aj my.

Autori nám odprezentovali jednu časť hry, ktorá je pravdepodobne hneď z úvodu. My sme si potom sami odohrali ďalšiu pasáž, zrejme tiež úvodnú, v 20 minút dlhom deme. V prezentovanej časti sa JD a jeho partia v starom sídle stretáva s Markusom, ktorý je starý, protivný a medzi ním a jeho synom badáte jasné napätie.

Aj napriek tomu však pomôže. Opäť sa ako jeho hlas vracia John DiMaggio a opäť to je parádny výkon. Ako JD tu sekunduje herec Liam McIntyre (Spartacus). Kvalitne obsadené sú aj ďalšie úlohy: Del (Eugene Byrd) a Kait (Laura Bailey).

Pasáž v Markusovom sídle je akčnou jazdou bez prestávky, ktorá dokonca tu a tam pripomínala posledného filmového Mad Maxa. Prakticky sa tu nezastavíte. Ako idete vpred, stále na vás útočia ďalší nepriatelia a dávajú vám poriadne zabrať. Sídlo je navyše obrovské a ponúka mnoho rôznych prostredí. Nechýba tajný tunel a celé je to zakončené veľkolepou prestrelkou v skleníku, po čom prichádza aj tornádo ako jeden z nových efektov počasia a celá partia sa nakoniec na poslednú chvíľu zachráni pred pádom lietadla.

Na Gamescome autori predstavili aj nový typ nepriateľov, ktorí sú nazvaní DB. Sú to vyzbrojení roboti, ktorí sú v službách COG a partii hrdinov idú po krku. Boj s nimi je úplne iný ako so Swarmom. DB majú 4 triedy, medzi ktorými je aj malý prieskumný droid a štítom chránený lietajúci robot. Vo väčších počtoch vedia narobiť naozaj veľké problémy a občas musíte aj ustúpiť a vrátiť sa späť. Na rôzne triedy platí rozdielna taktika a nie je nič nezvyčajné, že sa poškodený DB rozbehne oproti vám, aby výbuchom tesne pred vami napáchal čo najväčšie škody.

Našťastie je proti robotom stále veľmi účinný klasický Lancer. Pochopiteľne ale v ich prípade má iný účinok. Režete kov a poriadne pritom iskrí, pričom robotov ani zďaleka nedokážete rozrezať celých. Ale aj tak to stačí na to, aby ste ich zničili. DB ale majú aj vlastné zbrane a po ich zneškodnení si ich môžete pokojne zobrať a použiť pre vlastnú potrebu. Videli sme napríklad Enforcer, čo je zbraň na štýl SMG, taktiež brokovnicu Overkill, ktorá je neuveriteľne silná. Taktiež sa predviedla aj nová snajperka, no keďže DB nemajú tradičné oči, nemá optiku. Na druhej strane ale umožňuje viac výstrelov bez nabíjania.

V boji proti všetkým druhom nepriateľov sú účinné aj iné prostriedky, napríklad ich môžete pretiahnuť cez prekážku/kryt k sebe a uštedriť im poriadnu ranu či zásah. Vracajú sa aj obľúbené popravy a je ich ešte viac druhov. Medzi novými zbraňami je aj píla Buzzkill, čo je vlastné malá cirkulárka, ktorá strieľa kotúče a tie sa ešte vedia odrážať od stien. Zamilujete si ju, krásne porciuje nepriateľov. V deme sme si taktiež vyskúšali aj Dropshot, čo je ďalšia novinka a nepriateľov prekvapí útokom spod zeme.

Práve v deme sa potvrdili slová autorov o tom, že sa snažia o rôznorodosť nepriateľov. Videli sme DB a Swarm, no obe frakcie majú niekoľko typov jednotiek. Pri základných a mladých nepriateľoch Swarmu je zaujímavé to, že autori nimi chcú hráčov vlastne naučiť hru hrať.

Doteraz sa im totiž sťažuje veľa hráčov, ktorí v multiplayeri neustále zomierajú pod hlavňami brokovnice. Títo nepriatelia sú preto slabí, no veľmi rýchli a pohybliví, pričom neraz lezú po stenách a stropoch, takže vám nezostáva nič iné, len na nich vytiahnuť brokovnicu. Jednotky Swarm sa menia tým, ako starnú. Mladí sú rýchli a pohybliví. Starší sú už silnejší a aj odolnejší, pričom uvažujú viac takticky. Snažia sa obchádzať vás, postupne zbierajú zbrane (aj viackrát) a kryjú sa tak, aby ste na nich nemohli priamo zaútočiť. Musíte si navyše dávať pozor aj na zámotky. Niektoré časti levelov sú nimi priam posiate a ak ich nechtiac rozstrieľate, vylezú z nich nepriatelia. Bojovali sme aj proti silným a rýchlym minibossom, pri ktorých museli postavy spolupracovať, lebo osamote sa proti nim šlo veľmi ťažko. Stále v nich ale cítiť narážku na locustov a bude zaujímavé sledovať, či je s nimi Swarm v nejakom výraznejšom spojení.

Aj podľa popisu pravdepodobne tušíte, že Gears of War 4 ponúkne zväčša známu hrateľnosť a je to pravda. Prináša však aj novinky, nové postavy a vlastne aj nový svet, ktorý vyzerá úplne inak ako v predchádzajúcich hrách. Je spracovaný úplne inak a v deme sa nám ukázal jasne temnejší, občas možno až hororový. Pripomínal skôr tie najtemnejšie levely z prvej časti. Chodby boli plné mŕtvol a aj zámotkov, na ktoré ste si museli dávať pozor. Oproti prezentovanej ukážke bolo aj demo pomalšie a nebola to len neustála akcia, ale stavalo na atmosfére. Dokonca vás prehnalo cintorínom, čo postavy nezabudli správne cynicky okomentovať.

Okrem toho sa zdá, že hra ponúkne aj zaujímavý príbeh a do jedného dňa toho vopchá naozaj veľa. Uvidíme odkazy na minulosť, dokonca aj na obdobie pred Emergence Day. Taktiež uvidíme udalosti medzi pôvodnou sériou a novou hrou, ktoré uvedú širšie súvislosti vo vzťahu JD a Markusa. A hlavne nám hra ponúkne aj úplne nový pohľad na hrdinu starej trilógie. Veľkou vecou je tiež to, že hra vyjde aj na PC s Windows 10 vďaka Play Anywhere, pričom už teraz autori sľubujú napríklad podporu 4K rozlíšenia. A kým hra sa rysuje veľmi nádejne, aj keď neponúkne už nič prelomové, musíme dúfať, že PC verzia sa podarí lepšie ako Ultimate Edition pri jej vydaní. Hru sme hrali a videli v PC verzii v 4K, vyzerala a bežala parádne, no nevieme, aké železo sa dnu skrývalo.

Matúš Štrba

DEAD RISING 4

WILLAMETTE ČAKÁ

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

Zombíci na hernej scéne nie a nie vymrieť. Skutočne dávajú za pravdu svojej povesti a aj keď sa ich už mnohí hráči dávno prejedli, stále si tu zombie hry medzi nami hnijú. Dokonca prichádzajú mnohé ďalšie a nové. Zväčša sú to však vážne zamerané tituly, či už si spomeniete na The Walking Dead, The Last of Us alebo aj DayZ. Málokto sa na túto tému pozerá z tej svetlejšej a vtipnejšej stránky. A najviac medzi týmito ojedinelými vývojármi vyniká Capcom so svojou sériou Dead Rising, ktorá sa na nič nehrá. Alebo vlastne hrá. Hrá sa na zábavný simulátor zombie masakrovania, ktorý vám umožňuje vybrať si ktorúkoľvek z mnohých šialených zbraní a rozpútať na nemŕtvom obyvateľstve genocídu.

My sme sa na Gamescome bližšie pozreli na hru Dead Rising 4, ktorá bola ohlásená len nedávno, no zato štýlovým a vianočne ladeným trailerom. Dočkáme sa jej už tento rok a opäť sa v nej na scénu vracia Frank West. Ani tentoraz sa nebude brať vážne a znovu zavíta do obrovského nákupného centra, no aj mestečka, v ktorom opäť vypukla zombie nákaza. Okrem demo ukážky sme sa tiež porozprávali s dvomi tvorcami z Capcom Vancouver.

Viac o hre nám prezradili Joe Nichols a Geoff Coates. A hneď na úvod nám nezabudli pripomenúť, že hra príde aj na Windows 10.

V Dead Rising 4 chcú autori ponúknuť nebezpečnejších nepriateľov, ktorí sa teraz budú deliť na 3 základné typy a podľa toho sa bude odvíjať aj ich správanie. Nájdete tu typických zombíkov, ktorí útočia vo veľkom množstve a sú pomalí. Taktiež aj čerstvo infikovaných, ktorí sú ešte rýchli. No a nakoniec to budú vyvinutí zombíci, ktorí vedia napáchať poriadnu škodu a dajú vám zabrať. Ale ak ste už predtým hrali niektoré Dead Rising hry, asi už tušíte, že to nejako zvládnete. Veď máte predsa poruke kvantum rôznych šibnutých zbraní, ktoré vám s tým pomôžu.

Joe nám dokonca prezradil motto, ktorým sa riadili pri tvorbe zbraní do hry: „Ak to je skutočne hlúpe, mali by sme to spraviť." A niektoré prezentované novinky medzi zbraňami tieto slová jasne podporovali. Zbraní tu bude naozaj veľká hromada a môžete ich mať pri sebe naozaj kedykoľvek. Nepýtajte sa, kam ich do svojich vreciek dokáže Frank napchať. Taktiež sa môžete spoľahnúť na účinné kombá. Veľa zbraní znamená veľa kombo útokov, keďže snáď každá z nich nejaké má. A taktiež si zbrane budete môcť vyrobiť sami, no len na základe plánov, ktoré musíte najskôr získať.Jednu takúto poskladanú a aj poriadne uletenú zbraň sme videli aj priamo v akcii. Netuším, či to je oficiálne meno, no autori povedali, že ju volajú Gandalf. A vám určite stačí len tento názov, aby ste už jasne vedeli, čo to bude za zbraň.

Je to vlastne palica, ktorou môžete likvidovať nepriateľov a má aj svoj magický efekt – konfety. A veľmi dobre viete, že má aj jednu špeciálnu schopnosť, kedy ňou udriete do zeme a zakričíte, že nepriatelia cez vás nemôžu prejsť. A poviem vám úprimne, aj keď to bolo vtipné aj hlúpe zároveň, ešte to nebol vrchol toho, čo sme mohli vidieť.

Štvorka do svojho akčného mixu pridá nové exo obleky, ktoré na seba Frank môže hodiť a získa tak ďalšiu ničivú silu a schopnosti. V prvom rade je oveľa silnejší a dokáže s oblekom zdvíhať a používať veci, ktoré sú na bežného človeka príliš ťažké. Napríklad sa tak prechádzate pomedzi zombíkov a zrazu na zemi leží semafor, tak ho zoberiete a mlátite ich hlava nehlava. Exo obleky tiež umožňujú používať vlastné popravy a zakončovacie údery. A môžete ich spájať do ďalších kombinácií, napríklad so strojom na ľadovú triešť. Nepriateľov tak jedným útokom zmrazíte a druhým zničíte. A to je ešte len poriadne vtipné a hlúpe. Treba si ale dávať pozor, keďže sa obleky môžu aj poškodiť.

Capcom o Dead Rising 4 nechce hovoriť ako o hre s otvoreným svetom. Obaja autori nám prízvukovali, že preferujú označenie „open sandbox game“. Svet v hre má zhruba rovnakú rozlohu ako ten v trojke. Vývojári nevideli dôvod, aby ho zväčšovali, respektíve by to hre nemuselo priniesť nič navyše. A opäť obsahuje obchodné centrum, ktoré je väčšie a postavené na mieste toho pôvodného z prvej hry. Tento svet ponúkne aj množstvo skrytých miest a odkazov. Navyše autori zdôraznili, že tu bude veľa miest, na ktoré bude ťažké sa dostať. To preto, lebo ponúknu väčšiu časť príbehu či nejaký bonus.

Aby ste sa dostali na tajné a skryté miesta, budete tu a tam potrebovať nájsť kľúč, ktorý vám odomkne dvere či len zamknutú skrinku so zbraňami. A keďže je Frank fotograf, môžete na to využiť špeciálne objektívy jeho fotoaparátu. Jeden vám umožní vidieť v tme, do ktorej sa dostanete neraz. Videli sme napríklad pasáž z hry, ktorá vás zavedie do temných kanálov plných nástrah. Ďalší objektív ponúka spektrálny analyzér, ktorý vie zas zvýrazniť dôležité stopy, ktoré by ste inak mohli prehliadnuť.

Zatiaľ to môže znieť tak, že je to len samá neviazaná zábava a neustála akcia. Síce sme takú pasáž nevideli, no musíme veriť slovám autorov o tom, že hra ponúka aj miesta, kde výrazne spomalí, aby mohla vyrozprávať ďalšiu časť príbehu. Pravdepodobne aj preto tu nenájdete žiadny časovač, ktorý by vás hnal dopredu. Svet hry je dynamický a okrem mŕtvych tiel, ktoré po vás na uliciach zostávajú, sa tu veľa vecí mení. A ani tými mŕtvolami si nemôžete byť vždy istí. Predtým ste mohli ignorovať preživšieho, ktorého napadol zombík. Keď pôjdete najbližšie okolo, jeho mŕtvola môže vstať a ísť vám po krku. Dynamickosť sveta sa odráža aj na neustálom konflikte. Nie je to len o vás a zombíkoch. Je tu veľa ľudí, ktorí prežili a občas potrebujú vašu pomoc. Taktiež tu sú aj lokálni obyvatelia, ktorí si v tomto nebezpečnom prostredí žijú svoj život. A do tretice je tu aj armáda, ktorá má vlastné plány. Tieto tri frakcie spolu často bojujú, či sa dostanú do kontaktu a medzi nich sa môžete, ale aj nemusíte zapliesť. Od toho sa odvíja vzťah ostatných k vám. Za niečo môže byť odmena, no ak pred zombíkmi zachránite nesprávneho, môže vás hneď potom napadnúť.

Frank má svoj fotoaparát neustále pri sebe a okrem pomocníka je to aj prostriedok zábavy. Svet okolo seba môžete fotiť. A nechýbajú ani obligátne selfie fotky, ktoré si môžete robiť v zamorenom svete. A dokonca aj priamo so zombíkmi. Za každú takúto fotku ste ohodnotení. A je tu aj taká vec ako selfie poprava zombíkov, ku ktorej sa nedá dopracovať jednoducho, no vznikajú naozaj vtipné zábery.

Okrem toho všetkého Dead Rising 4 zahrnie aj online kooperáciu až štvorice hráčov, ktorá ale oproti bežnej príbehovej kampani ponúkne vlastné pravidlá. Napríklad vráti do hry časovač, ktorý vás bude naháňať. Poskytne aj vlastné misie, ktoré budú špeciálne navrhnuté a úplne oddelené od základnej hry. Musíte však zabudnúť na lokálne hranie s priateľmi. Je ale fajn, že hra ponúkne dva na mieru šité rozdielne zážitky. 6. decembra sa dozvieme, ako to nakoniec celé dopadne.

Matúš Štrba

DISHONORED 2

CORVO SA VRACIA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: BETHESDA
ŠTÝL: AKČNÁ

Pamätáte si skvelý gameplay trailer z Dishonored 2, ktorýv dvoch minútach ukazoval hrateľnosť za Emily Kaldwin? Bol len zostrihom jednej misie, ktorú sme mali možnosť na Gamescome v Kolíne zažiť. Bethesda si nás pozvala za zatvorené dvere, kde sme sa dozvedeli viac o dvojici jej najväčších pripravovaných hier na najbližšie obdobie. Prey sa budeme venovať neskôr, dnes vám predstavíme, čo všetko sme mali možnosť vidieť práve v meste Karnaca v pokračovaní stealth akcie od Arkane Studios.

Autori už kedysi dávno priniesli veľmi dobrú RPG Arx Fatalis, no u hráčov veľkolepo zabodovali až v Dishonored pred štyrmi rokmi. Ponúkli to, čo moderný remake série Thief len sľuboval a Eidosu tak vypálili rybník. Inšpiráciu starými Thief hrami neskrývali, k tomu ponúkli viktoriánsky ladený, no zároveň moderný svet a zaujímavú hlavnú postavu, ktorou bol Corvo Attano. V jeho koži ste postupne rozplietali nitky zložitého príbehu, v ktorom musel očistiť svoje meno, keďže bol považovaný za vraha cisárovnej. Všetko sa nakoniec ale dobre skončilo (aj keď záleží na tom, aký koniec ste svojim hraním získali), no Emily a Corvo sa dlho netešili.

Pätnásť rokov po udalostiach z prvej hry začína dvojka, kde sa autori chytili konca s Emily na tróne. Dlho tam ale nevydržala, pripravili ju oň a teraz sa nachádza na okraji spoločnosti, pričom je prenasledovaná. A čo je veľká novinka, je aj hrateľnou postavou. Respektíve jednou z dvoch hrateľných postáv. Vracia sa, samozrejme, aj Corvo, avšak to je už dobre známa tvár a autori mu až toľkú pozornosť nevenujú. Nám prezradili len toľko, že v dvojke dostane nové schopnosti a bude mať nové možnosti. Oveľa zaujímavejšia ako hlavná mužská postava je Emily, ktorá musí získať späť svoj trón, a tak sme sa rovno vrhli na demo s ňou.

Emily v demo verzii disponovala trojicou veľmi zaujímavých schopností, ktoré jej pomáhajú v boji aj pri tichom a opatrnom postupe, pričom v hre ich bude mať viac. So Shadow Walk sa zmenila na prikrádajúcu sa temnú bytosť, akýsi prízrak skrytý pred zrakmi ostatných, no schopný ich roztrhať. Druhou schopnosťou bola Domino. Vďaka nej môžete previazať niekoľko postáv spolu a prepojiť ich. Čokoľvek spravíte jednej, udeje sa aj ďalším. Poslednou schopnosťou bola Doppleganger a prostredníctvom nej Emily premietla svoj klon, ktorým zmiatla nepriateľov - či už v boji alebo aj mimo neho.

A všetky tieto schopnosti (rovnako ale aj Corvove) si v hre budete môcť postupne levelovať vďaka rozsiahlemu stromu schopností. Napríklad pri vylepšení Shadow Walku budete mať možnosť zaútočiť viackrát. Pri vylepšení schopnosti Domino môžete zase pospájať viac postáv a zbaviť sa niekoľkých naraz.

Vhodné je tieto schopnosti aj kombinovať. Doppleganger a Domino spolu fungujú priam ukážkovo, keď spojíte niekoľko nepriateľov a pošlete ich za svojím klonom. Takto ich môžete nenápadne obísť alebo ak chcete, tak sa ich aj elegantne zbaviť.

Prvé nasadenie týchto schopností sme videli v leveli Clockwork Mansion a jeho názov je naozaj výstižný. Dostanete sa do až absurdne mechanického sídla, ktoré vďaka tomu pôsobí takmer surrealisticky. Žiadna miestnosť nemusí zostať taká, ako keď do nej vstúpite. Všetko sa mení, nebezpečenstvo môže číhať všade. A prečo by ste do takéhoto sídla vôbec mali vkročiť? Žije v ňom vynálezca a konšpirátor proti Emily, ktorý ale, zdá sa, bude mať v príbehu výrazné miesto, keďže v deme ukázal, že vie veľa o nej aj o jej otcovi. Jeho dom je vlastne bludisko, hádanka a pasca v jednom.

Ako takéto niečo prejsť? Veľmi padne vhod Shadow Walk, ktorý vám umožní pohybovať sa relatívne nepozorovane, no rovnako aj nepozorovane útočiť. Domino využijete menej, predsa len sa stráže až tak často hneď vedľa seba nepohybujú. A zväčša budete aj tak čeliť mechanickým vojakom, ktorých na vás poštval váš nepriateľ. Vtedy sa ale hodí Doppleganger, aby ste od seba odlákali pozornosť. Musíte mať ale na mysli, že vám protivníci dajú poriadne zabrať a najlepšie spravíte, ak ich zbavíte hlavy. Pri úteku pred nepriateľmi zas viete veľmi šikovne využiť šmyk. Okrem zaujímavej akcie a možností ale táto misia pravdepodobne ponúkne aj pohľad hlbšie do príbehu. Predvedie sa aj Emily, ktorá má možnosť nezabiť svojho nepriateľa, aj keď je toho schopná.

Druhým levelom bol Royal Conservatory, v ktorom ste sa mali dostať do konzervatória, ktoré ale už na prvý pohľad pôsobí až desivým dojmom a ihneď vidíte, že tu niečo nesedí. Je to miesto, kde bývajú bosorky, na ktoré si pri svojej ceste musíte dať poriadny pozor. Využijete napríklad aj nazeranie cez dierky, len aby ste zbytočne neprišli do priameho nebezpečenstva. Skvele využijete Domino schopnosť, ktorá vám

umožní útočiť na viac bosoriek súčasne. Svoje využitie tu ale nájde aj Shadow Walk, ktorým sa môžete pomaličky presúvať, či tiež aj so svojimi zbraňami porciovať nepriateľov. Zaujímavé je v tomto prípade práve prepojenie Dishonored 2 a Prey, keďže Emily vo svojej Shadow Walk forme občas vypadá ako Mimic z Prey.

Pekne bolo na oboch misiách vidno, že autori si chcú naozaj stáž za svojimi slovami v tom, že každý level vlastne ponúkne vlastný otvorený svet. Situácie, ktoré som vám to opísal, sú často len možné, nie nutné. Pokojne ich tak sami môžete riešiť po svojom. Nepáči sa vám, že som často písal o akcii a likvidácii nepriateľov? Dá sa to riešiť pokojne aj bez toho. Autori dokonca na Gamescome sľúbili, že bude možné hru prejsť aj bez zabíjania. Alebo ju pokojne môžete hrať, ako sa vám práve páči. Len musíte mať na pamäti, že v jednotke bol na základe vášho postupu ovplyvnený koniec hry.

Zároveň v demo ukážke vynikol naozaj skvelý dizajn herného sveta. Ten vás ihneď pohltí a aj keď ste práve zaneprázdnení plnením nejakej misie, môžete sa aspoň na chvíľku zadívať niekde do diaľky, kde je zvyšok mesta. Naskytne sa vám naozaj krásny výhľad, ktorý si jednoducho musíte užívať. Je to niečo, čo iné hry neponúkajú. Jasne dokážete identifikovať svet Dishonored. A aj v ňom to žije kontrastmi, ktoré skvele predviedol aj mechanický a bohatý svet sídla oproti zdevastovanému a temnému konzervatóriu.

Vizuálne hra pokračuje v trende nastúpenom v prvej hre, a teda balansuje na hrane realistického zobrazenia s jemným kresleným nádychom, aby zachovala rovnakého ducha, ako to bolo v prípade jednotky. A svedčí jej to. Veľmi dobrá sa javí aj hudba. Pamätám si, že v niektorých pasážach z konzervatória mi z nej naskočili zimomriavky. No a dabing je priam skvelý, pričom sa autorom podarilo zabezpečiť niekoľko obrovských hereckých mien, ako Rosario Dawson, Sam Rockwell alebo Vincent D'Onofrio. Vynikala však Erica Luttrell ako Emily.

Dishonored 2 sa javí byť jednou z najsilnejších hier tejto jesene a tohtoročný Gamescom nám to len potvrdil. Bethesda na výstave ponúkla odpovede na mnohé otázky hráčov a predviedla to, čo by sme mali dostať. Na druhej strane však aj otvorila nové otázky. Čo sa napríklad deje s Corvom v momentoch, ktoré sme zažili? Na tieto odpovede si ešte nejakú dobu počkáme, konkrétne do 11. novembra, kedy hra vyjde na PC a konzolách. Je to ale čakanie, ktoré sa oplatí podstúpiť, aby sme hru dostali v tej najlepšej forme.

Matúš Štrba

DOJMY

VAMPYR

V TEMNOM LONDÝNE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: FOCUS
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

Od vydavateľstva Focus sme vám už z tohtoročného Gamescomu priniesli viacero informácii, napríklad aj novinku ohľadne rozpracovaného titulu The Surge. Okrem toho sme sa ale dostali ale aj na prezentáciu ďalšej pripravovanej hry, ktorá ma osobne zaujala viac, a tou je Vampyr. Autori sú známi svojimi schopnosťami a zručnosťou pri podaní príbehu a v tomto titule je to jasne vidieť.

Dostaneme sa do povojnového Londýna roku 1918. Akoby nestačilo, že sa ľudia ešte stále zotavujú z vojny, mesto navyše prepadla smrteľná epidémia.

Ako doktor máte plné ruky práce a snažíte sa zachrániť, koho len môžete. Po útoku záhadnej osoby sa ale celý váš život otočí naruby. Ráno sa zobúdzate so zvláštnymi myšlienkami. Chcete krv, potrebujete ju a tomuto nutkaniu neviete odolať. Čo sa to s vami deje? Celý váš život sa zaoberáte liečením a pomáhaním ostatným, no zrazu vás prenasledujú predstavy ich smrti a toho, ako im pijete krv. Byť upírom veru nie je jednoduché a vaša postava sa tak dostáva do neľahkého rozpoloženia, pretože ošetrenie obyčajnej odreniny už nikdy nebude ako predtým.

V hre bude mať hráč úplne voľné ruky a záleží len na ňom, akým upírom sa stane. Môžete pokojne postupne vyvraždiť aj celé mesto – vďaka smrteľnej chorobe máte perfektné alibi. Na druhej strane ale nemusí umrieť čo i len jeden nevinný občan, pretože ako potrava vám postačia lovci upírov, ktorých zabijete v „sebaobrane". Nemá ísť ale len o vnútorný pocit dobra či zla, no zabíjanie má priamo ovplyvniť aj náročnosť hry. Za každé zabitie dostávate skúsenostné body, ktoré zvyšujú level a tým aj obťažnosť. Ak sa vám teda bude hra zdať príliš ľahká, jednoducho si na niekom pochutnáte. Verzia, kde vykántrite celé mesto, má byť teda akýmsi hardcore, nightmare variantom, ktorý zvládnu iba pravoverní fanúšikovia Twilightu.

Mierne nás sklamalo, že sa má celá hra odohrávať v noci. Možno to koniec koncov nebude veľmi prekážať, no už sme si akosi zvykli na tie denné-nočné cykly z iných titulov. Cez deň vaša postava oddychuje a venuje sa nudným starostiam každodenného života, no počas tmy sa zas nepokojne prebúdza. Príbeh má byť silný, hlboký a prezentovaný cez zabehnutý dialógový systém. Vaším primárnym cieľom je zistiť a vedecky vysvetliť, čo sa to vlastne s vami stalo a či to náhodou nejako nesúvisí so smrteľnou epidémiou. Okrem vás budú ulicami nočného mesta pobehovať aj nižšie formy upírov, ktorí ale na rozdiel od vás majú rôzne mutácie a navonok vyzerajú neprirodzene. No a vaším úhlavným nepriateľom budú lovci, ktorí vám budú neustále v pätách.

Pri boji, ale aj na pohyb po meste využijete svoje schopnosti. Na presun medzi balkónmi a inými objektmi vo výške autori šikovne využívajú teleport na krátku vzdialenosť. Po pár sekundách sa teda v kúdole čierneho dymu presuniete, kam len chcete, bez toho, aby ste museli niekam loziť, či skákať (pozn. – viď. schopnosť Reapera v Overwatch). Nazriete tak aj do dverí rôznych domov a iných zákutí, kde odhalíte ďalšie čriepky príbehu a aj nazbierate predmety. Boj sme videli iba okrajovo, no vyzeral akčne a okrem úderov postava používala aj ďalšie „magické" schopnosti, pričom na záver obeť svojsky uhryzla do krku.

Každý civilista v meste má svoj život, rodinu, charakter, príbeh... Svoje obete si budete môcť podľa toho dopredu vyberať a informačná obrazovka vám o nich poskytne aj ďalšie údaje, napríklad aký je ich zdravotný stav. Ako doktor sa, samozrejme, môžete rozhodnúť pomôcť im pripravením vhodnej medicíny. To spravíte buď nezištne, alebo skôr z vypočítavosti, keďže čím je obeť zdravšia, tým viac skúsenosti z nej dostanete. Viete si tak postupne vychovávať dokonalé obete a strategicky sa zbavovať celých rodín. Avšak na vstup do obydlia potrebujete mať pozvanie. Prihovoríte sa tak napríklad otcovi chorého syna, ktorý vás celý šťastný zavolá k sebe domov. Po pár stretnutiach je na tom chlapec zdravotne omnoho lepšie, až kým sa jednej noci záhadne nestratí. Pri zabíjaní si navyše vypočujete spomienky vyhasínajúceho človeka, akúsi rekapituláciu jeho života, ktorá vám ešte viac napovie, o koho vlastne šlo.

Všetky postavy majú byť naozaj prepracované a svojské. Navštívime trebárs aj farára, ktorému sa môžeme vyspovedať zo svojich hriechov. Hlavný hrdina po celý čas viditeľne trpí a nechápe, čo sa s ním deje. Pod pokrývkou bezmyšlienkového vraždenia sa tak má ukrývať pomerne zložitá psychika človeka, do ktorej sa môžu hráči ponoriť. Neexistujú dobré a zlé rozhodnutia, len má všetko ovplyvniť priebeh hry a viesť k inému záveru.

Okrem liekov budeme môcť vyrábať aj zbrane a iné vybavenie. Počet úkonov počas jednej noci nebude nijako limitovaný, keďže má byť nekonečná. Pri otázke či je teda možné celú hru dohrať za jednu noc, sme autorov na okamih zaskočili. Následne nám však vysvetlili, že bude nutné aspoň trikrát sa vyspať - bude to vyžadovať samotný príbeh. Inak je ale obecne dobré raz za čas si oddýchnuť, keďže vždy počas dňa sa prejavia dôsledky vašich činov - napríklad sa zistí, kto umrel a svet sa tomu prispôsobí. Počas ďalšej noci tak budete vidieť žiaľ rodiny obete, pohreby a podobne.

Graficky hra nevyzerá najmodernejšie, no neurazí. Osvetlenie nočných lámp vie vytvoriť aj niekoľko pôsobivých scenérii. Titul Vampyr nás ale zaujal hneď z niekoľkých dôvodov. Tešíme sa na kvalitný príbeh a zaujímavé postavy. Taktiež po stránke hrateľnosti to vyzerá nádejne, veď predsa do kože upíra sa nedostaneme každý deň. Vnútorný rozpor hlavného hrdinu sa postará o svojskú atmosféru. No a vo výbere obete a rozhodnutí, či vôbec zabiť nevinného civilistu, nielenže odkryjeme svoju hráčsku identitu, no zároveň to má ovplyvniť náročnosť postupu. Dátum vydania nie je známy, no má to byť niekedy budúci rok a ak teda máte radi kvalitné príbehové hry a ani upírska tematika vám nie je cudzia, určite sa máte na čo tešiť.

SHADOW WARRIOR 2

KRVAVÝ BOJ POKRAČUJE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: DEVOLVER DIGITAL
ŠTÝL: AKČNÁ

Nestáva sa v hernom biznise často, že vzkriesenie nejakej klasickej značky dopadne na výbornú. Dupľom nie, ak takáto klasika spí 20 rokov. Pôvodný Shadow Warrior vyšiel v zlatej a ešte stále ranej ére FPS žánru, kedy sa formovali jednotlivé výrazové prostriedky. V roku 2013 sa hra dočkala moderného remakeu od poľských Flying Wild Hog, ktorí sa predtým slušne uviedli akciou zo starej školy Hard Reset. A už v októbri nám prinesú svoje pokračovanie Shadow Warriora, kde sa ale vzdialia nielen od pôvodnej legendy, ale sčasti aj svojho moderného prepracovania.

My sme si zahrali zhruba polhodinu z hry a musím sa priznať, že to bola naozaj parádna krvavá jazda.

Už prvý dotyk s hrou ale jasne naznačil, že kým brutalita zostáva, niektoré ďalšie veci sa výrazne menia. Hrateľná ukážka totiž nezačínala žiadnym nahrávaním či výberom misie, začínala na rozsiahlom priestore s niekoľkými rôznymi NPC postavičkami, ktorý fungoval ako základný hub, v ktorom sme s týmito postavami mohli interagovať, kupovať si zbrane a vyberať si questy od zadávateľa. Shadow Warrior 2 je stále akciou, no tento element si prepožičal z RPG. Dostanete nejakú úlohu, rozhodnete sa ju splniť a idete na to. Buď sadnete za volant a preveziete sa, alebo sa tam môžete neskôr teleportovať, čo vás naučí nová čarodejnica. A toto nebude jediná veľká zmena, ktorú hra prinesie.

Oproti predchádzajúcej časti sa poriadne rozrastie herný koncept. Hru môžete hrať v singleplayerovej kampani sami, no ponúkne aj kooperáciu v kampani pre štyroch hráčov, na čo je hra po novom aj priamo stavaná. Každý z hráčov pritom v príbehu sám seba vníma ako Lo Wanga, hlavného hrdinu. Ostatných vidíte ako anonymných ninjov, ktorí vám pri hraní pomáhajú. Na Gamescome sme si ale vyskúšali hru len sami, bez ostatných hráčov. Možno je vtedy trošku ťažšia, no inak nijako neprekáža, že ste sa do nej pustili sólo a nie s ostatnými hráčmi. Autori pôvodne uvažovali o tom, že by každú postavu spravili samostatne a dali im rôzne schopnosti, no neskôr od toho upustili.

Ďalšou veľkou zmenou v prípade hry je stavba jednotlivých levelov, do ktorých sa dostanete. Tie sú po novom náhodne generované, no nie tak úplne. Autori pripravili základné kúsky máp tak, aby ponúkali čo najzaujímavejší dizajn. Taktiež nastavili základné pravidlá toho, akým spôsobom má generovanie fungovať. No je už na hre samotnej, ako tieto základné kúsky poskladá do finálnej mapy, kde sa nachádza vaša úloha. Tá istá misia tak vždy môže byť na inej mape, no prostredie bude známe a možno aj niektoré jeho prvky.

Mapy sú teraz navyše oveľa väčšie a menej priamočiare. Ak mám byť úprimný, nie som veľký fanúšik nejakých šípok, ktoré majú ukazovať smer. Takže som ich v hre na minimape ignoroval. Po chvíli hrania som sa však stratil a na správnu cestu k cieľu ma musel naviesť jeden z vývojárov. A zdá sa, že sa autori chcú zviezť na vlne, ktorá do hier preniká v niekoľkých posledných rokoch. Aj Shadow Warrior 2 ponúkne výrazne rozšírenú vertikálnu hrateľnosť a úrovne sú tak rozsiahle nielen rozlohou, ale aj výškou a členitosťou. Tomu tvorcovia prispôsobili aj niektoré nové mechanizmy. Lo Wang teraz dokáže loziť po stenách, používať dvojskok, no a v leveloch nájdete rozmiestnené napríklad aj teleporty, ktoré vás dostanú niekam vyššie.

Je to zaujímavý krok z hľadiska dizajnu a pre hráčov predchádzajúcej hry to môže byť trošku šok. Vracia sa z nej mnoho známych elementov, no tieto nové celkový ráz hry výrazne menia a kvôli tomu je rozdielna aj hrateľnosť. Ako prvé vás pravdepodobne nenapadne, že je váš cieľ 3 teleporty od vás smerom nahor. Môžete sa tam skúsiť vybrať aj „manuálne", no vtedy musíte počítať s výrazne silnejším odporom zo strany nepriateľov. Zároveň ale širšie levely umožňujú viac taktických možností. V jednotke vás hra uzavrela pokojne aj do uličky proti výraznej presile. Teraz na vás môžu nepriatelia útočiť zo širšieho priestoru, no to isté vám dokáže aj pomôcť.

Svet dvojky je rozhodne veľmi zaujímavý a mieša sa v ňom démonický a reálny svet. Prelínajú sa súčasne a ich výsledkom sú naozaj podivné kúty, ale aj stvorenia. Nie je tak nič nečakané, že sa môžete z japonsky štylizovanej záhrady dostať do akoby kybernetického prostredia plného robotických nepriateľov, ktorých ale kúskujete katanou a oni na vás útočia podobne. Má to ale svoj štýl a vytvára to fajn vizuálny dojem, aj keď si na tieto mixy možno bude treba chvíľku zvykať.

Teraz ale k tomu najdôležitejšiemu: akcia je rýchla, poriadne krvavá a najmä zábavná. Presekávate a prestrieľavate sa desiatkami nepriateľov, ktorí sú

naozaj pestrí a vedia vám dať aj poriadne zabrať. A pri tom všetkom využívate hlavne viac ako 70 zbraní, ktoré ale pokojne môžete mať pri sebe. Je to naozaj úctyhodné číslo a dizajn minimálne tých, ktoré som si mohol vyskúšať, bol naozaj skvelý a nápaditý, pričom mali svoj význam aj po stránke herného dizajnu. Je tu, samozrejme, veľa variácií na ten istý typ, ako katana, brokovnica, SMG a podobne. Vracia sa niekoľko kúskov z prvej časti a pribudlo veľa nových, napríklad Sawkatana, čo je mix katany a motorovej píly, ktorý vám umožní efektne a efektívne porciovať nepriateľov.

Niektoré zbrane sú vybavené aj elementom. Videli sme štvoricu oheň, ľad, toxicita a elektrina. Okrem bežného poškodenia tak zbraň spôsobuje aj špeciálne poškodenie a je extrémne efektívna proti nepriateľom, ktorí majú na daný element slabosť. Takže aj pri nich si musíte najskôr všimnúť to, či nejakú slabosť nemajú. Pomocou je v tomto prípade aj prostredie, v ktorom sú často sudy a aj iné pasce, ktoré môžete využiť. Napríklad tak môžete partiu na oheň citlivých ninjov odpáliť pomocou sudov.

Z predchádzajúcej časti sa vracajú aj špeciálne schopnosti vašej postavy, takže v závislosti od tlačidla a pohybu dokážete spraviť nejaké pekné kombo a napríklad zaútočiť Sawkatanou v kruhu okolo seba. Okrem lekárničiek sa navyše liečite špeciálnou schopnosťou rovnako ako v jednotke. A taktiež sa vracia aj levelovanie postavy a vašich schopností. Výrazne vyššie množstvo zbraní ale so sebou prináša aj obrovskú variabilitu pri používaní ich špeciálnych schopností.

Čo sa týka technickej stránky, vzhľadom na dátum vydania v októbri sa zdá, že už autori nejaké veľké pokroky s hrou neodkážu spraviť. Na druhej strane vôbec nevyzerá zle a hýbala sa taktiež veľmi slušne. Otázne ale je, na akej PC zostave sme ju skúšali. Stroj strednej triedy to určite nebol. Prostredia sú však naozaj bohaté na detaily a aj na efekty, hra vyzerá veľmi príjemne a nesekala ani v momentoch, keď krv striekala všade navôkol a okolo nás lietali končatiny. Rovnako fajn je aj zvuk a hudba, dabing je rovnaký ako v prvej časti s niekoľkými novými postavami. Autori mi na mieste nevedeli povedať, či sa v nejakej podobe vráti aj skladba The Touch.

Shadow Warrior 2 si zachoval aj humor prvej časti. Nie inteligentný humor, ale poriadne prízemný a možno aj prvoplánový, no v rámci hry funguje. Preto sa ani nebudete diviť, keď sa celý level ženiete cez nepriateľov za tajomnou relikviou, otvoríte truhlicu a tam nájdete démonický penis. A keďže hra ponúkne viac ako 70 misií, určite v nej bude veľmi veľa priestoru na podobné vtipy, ktorými autori trošku okorenili zábavnú akciu zo starej školy tonou naozaj rôznorodých a občas aj strelených zbraní.

Matúš Štrba

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

ZAKLÍNAČ KARIET

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: CD PROJEKT
ŠTÝL: KARTOVÁ

Ak som to správne spočítal, na tohtoročnom Gamescome mi rukami prešlo zhruba 40 pripravovaných hier. Boli medzi nimi väčšie aj menšie hry, najsilnejšie tituly tejto jesene a aj niekoľko kúskov, ktorých sa dočkáme budúci rok. Dalo by sa povedať, že som si vyskúšal naozaj poriadnu časť výstavy a najlepším titulom bola bývalá minihra. V Gwent: The Witcher Card Game je naozaj vidno, aké množstvo úsilia a aj lásky do hry vývojári z CD Projekt Red vkladajú. Nebude to len samostatná verzia toho, čo ste už hrali v zaklínačských krčmách. Tento Gwent bude úplne iný.

Sami sa o tom budete môcť presvedčiť v uzatvorenej bete, ktorá sa spustí 25. októbra (Xbox One, PC), no my sme si hru vyskúšali už na Gamescome vo vzájomných súbojoch proti ďalším novinárom. Najskôr nás ale čakala krátka prezentácia o tom, ako Gwent vznikal. Autorov najskôr zaujalo to, ako skvele na hráčov zapôsobila minihra v Zaklínačovi. Hráči sami si samostatný Gwent žiadali, no ani to neznamenalo, že hra vznikne. Autori sa s touto myšlienkou síce začali pohrávať, no trápili sa tým, či je tento koncept uskutočniteľný. Zároveň chceli s hrou priniesť wow efekt a to aj napriek tomu, že sú karty v nej vaším jediným zdrojom. A neskôr by možno chceli osloviť aj eSports sféru.

To sú ciele, ktoré je veľmi náročné dosiahnuť. Zvlášť ak má hra vyjsť vo free-to-play podobe. Z ukážky sme ale jasne videli, že takáto F2P hra tu rozhodne ešte nebola. A taktiež sa musíte rozlúčiť s hrou, ktorú poznáte zo Zaklínača. Veľa hráčov si myslí, že autori len prinesú to isté, možno trošku krajšie a lepšie vybalansované. To je omyl. Je to nová hra a je prepracovaná vôbec po prvý raz, od podlahy. Hrá sa tu na dve víťazné kolá a oveľa viac ako kedykoľvek predtým je kľúčom k víťazstvu stratégia a klam.

Hra ponúkne ako singleplayerové kampane, tak aj naozaj výrazné multiplayerové partie. Podľa slov autorov to je tak zhruba 70 ku 30 v prospech multiplayeru. To ale neznamená, že sa v ťažení nezabavíte. Každá z kampaní by mala ponúknuť viac ako 10 hodín hrania, čo je veľmi slušné číslo. Navyše v prípade kampaní si tvorcovia mnoho vecí požičiavajú z veľkých hier so zaklínačom. Prím tu stále hrajú karty, no na rozdiel od iných podobných hier tu máte aj dojem zo skutočného a veľkého dobrodružstva. Medzi kartovými bitkami sa totiž presúvate po mape otvoreného sveta.

Je len na vás, kam sa vyberiete. Autori priamo nabádajú k tomu, aby ste skúmali prostredie. Musíte ale počítať s tým, že vaše rozhodnutia budú mať aj svoj dopad. A to dokonca aj také rozhodnutie, či sa rozhodnete niektorej postave pomôcť alebo nie.

Skúmanie vám ale môže priniesť nové príbehy, postavy, a teda aj karty. Každá singleplayerová entita v hre predstavuje samostatnú kartu, a to ako na vašej strane, tak aj na strane vašich súperov. Vaša partia je taktiež reprezentovaná kartičkami.

Príbeh je rozprávaný statickými a pekne animovanými obrazovkami. Kým obraz je v tomto prípade trošku v úzadí, dabing jednotlivých postáv sa dostáva do popredia. Fanúšikov zaklínača určite poteší, že Geralta si v angličtine opäť zopakuje Doug Cockle. No aj ostatní herci odvádzajú veľmi dobrú prácu, minimálne podľa ukážky. Zaujímavým prvkom je, že postavy do deja vstupujú prostredníctvom rozprávača. Ak si pamätáte staršie rozhlasové hry nášho rozhlasu (napríklad Pána prsteňov), dojem z hry je veľmi podobný – teda vynikajúci. Čo sa týka kampane, aby bola hra naozaj vyvážená, odmeny (karty a podobne) sú pre kampaň a multiplayer oddelené.

Čo sa týka samotných kariet, tie sa tiež oproti pôvodnej verzii v hernej sérii Zaklínač dočkali veľkých zmien. A to v oblasti dizajnu, možností, schopností a aj efektov. Už len v nich je ten spomínaný wow efekt. Je radosť s nimi hrať, ukladať ich na stôl a sledovať, čo robia. Všetky totiž majú svoje schopnosti, ktoré ovplyvňujú herné pole alebo ostatné karty a autori sa s týmito efektmi pekne pohrali. Prémiové verzie kariet (nie prémiové karty, toto autori prevádzkovať nebudú) sú navyše plne 3D animované objekty. Môžete si ich pekne natočiť a vidíte postavu či monštrum z iného uhla. Osobne mi ale zatiaľ trošku prekážala jedna vec. Kartičky sú často plné informácií a bez tutoriálu a nejakého vysvetlenia bolo ťažké sa v tom všetkom občas orientovať.

Hra ponúka štyri balíčky, z ktorých si môžete vyberať karty: Skellige, Northern realms, Scoia'tael a Monsters. Každá z frakcií má trošku iný herný štýl, napríklad monštrá sú najsilnejšie. Musíte si tak sami nájsť tú, ktorá vám pri hraní bude vyhovovať najviac. Vyskúšal som ich viacero a herný štýl je skutočne dostatočne odlišný. Na kartičkách nájdete známe tváre, no aj monštrá, takže si môžete vyberať aj podľa svojich

obľúbencov. Ďalej sa delia na bežné karty, Hero karty (Geralt, Ciri...) a vrcholom vo vašej zostave je Leader karta.

Ak ste nemali tú česť s Gwentom a neviete, ako sa hrá, je to trošku osobitý štýl a líši sa od iných kartových hier na videohernom trhu. Karty ukladáte do troch radov podľa funkcie. Prvý rad je pechota, druhý rad sú lukostrelci (ranged postavy) a tretí rad je artiléria. Okrem útočných kariet môžete používať tiež obranné a podporné. Môžete tak negovať účinky súpera, povolať svoju kartu zo záhrobia, posilniť svoje jednotky, či využiť jeden z mnohých iných efektov. Karty majú svoje body a vyhráva ten z hráčov, ktorý má na konci kola viac bodov.

Možno to tak niekedy nevyzerá, ale súboje vedia byť naozaj veľmi tesné. Hra je výrazne strategicky zameraná a pri niektorých ťahoch sa zapotíte. Môžete sa pokúsiť súpera oklamať, nielen poraziť hrubou silou. Takto môžete pustiť prvé kolo, aby si na vás vystrieľal všetky svoje silné karty. V druhom mu už asi dôjde, o čo sa pokúšate a vyhráte ho relatívne hladko. V treťom, keď už máte obaja málo kariet, to už je o šikovnosti a prešibanosti oboch hráčov. Musíte vtedy vedieť správne nasadiť vhodné karty, aby ste prebili body svojho súpera. Aj keď teda prvé kolo výrazne vyhral jeden a druhé zas druhý, záver vie byť veľmi tesný.

Veľmi pekný dizajn okrem kariet poskytuje aj samotné hranie na hracom stole. Ten je síce pomerne jednoduchý, no zároveň účelný a pôsobí veľmi dobre. Ako vidíte aj na okolitých obrázkoch, vyzerá úplne inak ako to bolo v Zaklínačovi. Poteší napríklad aj taká drobnosť, akou je prehadzovanie žetónu z jednej strany na druhú, čo označuje ťah hráča. Trošku zamrzí, že autori nemajú pripravené žiadne ďalšie vizuály stolov. Minimálne teda nie na launch hry, možno sa však dočkáme neskôr, no zatiaľ to v pláne nemajú.

Všetku tú lásku k novému Gwentu ale badať aj na iných miestach. Hudba v súbojoch je úžasná a buduje skvelú atmosféru. Keď ste v lobby, hra vám vypíše, že pre vás hľadá dôstojného oponenta. A už sa pripravujte aj na poriadne multiplayerové nasadenie, keďže sa v hodnotených zápasoch môžete dostať do PRO ligy. Zatiaľ to má CD Projekt rozbehnuté na výbornú a nedivili by sme sa, ak by sa nakoniec Gwent zaradil medzi tie najlepšie free-to-play hry. Všetko ale nakoniec aj tak bude o tom, ako autori tento model zvládnu. Zatiaľ sľubujú, že to vo výsledku nebude pay2win, no až čas ukáže, či mali pravdu. Prvý raz sa o tom presvedčíme v októbri. Vidíme sa v krčme pri stole, priatelia.

Matúš Štrba

DETROIT PD
CAUTION

RECENZIE

RECENZIA

DEUS EX: HUMAN R

NÁVRAT DO TEMNEJ BUDÚCNOSTI

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

Päť rokov od vydania Deus Ex: Human Revolution sa opäť môžeme ponoriť do lákavej, no v tomto prípade nie veľmi pozitívnej budúcnosti. Adam Jensen sa po rokoch opäť hlási do služby a tentokrát sa vydáva poriadne ďaleko od svojej rodnej krajiny.

Deus Ex: Mankind Divided bolo oficiálne odhalené začiatkom apríla minulého roka, pričom len pár dní pred oznámením sa von dostali obrázky, ktoré nám približovali svet, v ktorom sa bude hra odohrávať. Pre nás však mali obrázky ešte pridanú hodnotu, pretože jasne ukazovali, kam nás titul zavedie.

Adam sa totiž v ďalšom dobrodružstve dopravil až do Prahy. A to má hneď dve lákadlá pre bežného hráča - zvedavosť ako sa autori dokázali popasovať s rečou našich susedov, a zároveň to, ako si dizajnéri v hlavách vytvorili predstavy o hlavnom meste Českej republiky v roku 2029.

Ak ste hrali predošlý Deus Ex, môžete kliknutím odštartovať nový príbeh, no ak nie a chceli by ste byť v obraze, čo vlastne aktuálnym udalostiam predchádzalo, autori pripravili niekoľkominútové video, ktoré je akýmsi zhrnutím a zasvätí vás do všetkého, čo by ste mali vedieť.

Samozrejme, video si pozerať nemusíte, no ak by ste si to náhodou neskôr rozmysleli, dá sa spustiť dodatočne z menu. Fanúšikovia Deus Ex si ešte na úvod môžu zvoliť režim ovládania v Mankind Divided, kde figuruje aj schéma z Human Revolution. Ak vám teda vyhovovalo ovládanie v Human Revolution a nechcete si zvykať na nič nové, máte k dispozícii aj túto možnosť. Ešte predtým ako sa vydáte do ulíc Prahy, pozriete sa o niečo viac na východ, konkrétne do Spojených arabských emirátov a slávneho veľkomesta Dubaj. Tam na vás čaká vaša prvá akcia a kontakt s novým svetom, hrou a dobrodružstvom - prvé prestrelky, prvé nezhody, prvý kontakt s hackovaním.

Ak máte o svete Deus Ex aspoň aké-také informácie, viete, čo je pointou celej hry - budúcnosť, ľudia vylepšení technikou, ilumináti a teroristi. No a nakoniec vy, čo kráčate vpred s jasným cieľom, odhaliť všetky spiknutia a vytiahnuť zlo z pôdy aj s koreňmi. Výlet do Dubaja je ale iba ochutnávkou, rýchlym kontaktom s tým, čo vás v najbližších hodinách čaká.

„Následující stanice..." - a je to tu, vo vlaku sa vám prihovárajú v českom jazyku! Deus Ex: Mankind Divided sa síce odohráva v Prahe, no kontakt s českým jazykom tu nie je úplnou samozrejmosťou. Civilisti alebo polícia hovoria skôr v angličtine, a teda aby ste natrafili na niekoho, kto sa k vám prihovorí v jazyku, ktorému väčšina z nás rozumie, musíte sa trochu nachodiť. Iné je to však z rádia či televízie, tam je to presne naopak a najnovšie informácie sa k vám dostanú pekne zrozumiteľne. Text je na tom však výrazne horšie. Tu je vidieť, ako si autori hry dali záležať na korektných názvoch a práci pri preklade. Pri dabingu prekladu očividne venovali viac času a robil ho niekto, kto po česky vie. S textami to ale viditeľne fungovalo úplne inak. Dizajnéri či tvorcovia textúr si vety hodili pravdepodobne iba do prekladača a tým to pre nich skončilo. Občas tak narazíte na preklad, ktorý dáva zmysel, no pri väčšine sa len pozastavíte a začnete až pochybovať sami o sebe, či náhodou nemáte veľké medzery v češtine.

Chyby v textoch však dajme bokom. Podstatná je atmosféra, ktorá z celého mesta srší. Bohužiaľ, na žiadne známe pamiatky si brúsiť zuby nemôžete a dizajn mesta je od základov fiktívny. Do neho sú však vložené prvky, ktoré nám majú pripomínať prostredie Prahy. Konkrétne mám na mysli štýl spracovania budov, ulíc, dopravné značky a podobne. Staré známe „pomáhať a chrániť" na policajných autách tu tiež jednoznačne nemôže chýbať. Kombinácia historickej Prahy a futuristických technológií z neďalekej budúcnosti, ktoré nemusia byť až také nereálne, vytvárajú naozaj veľmi dobrú atmosféru, ktorá vás pohltí. Navyše nemusíte mať ani strach zo stereotypu. Praha síce nie je nejaká veľmi rozsiahla a zastávok metra máte na mape iba zopár, ale pozriete sa aj na ďalšie miesta. Jedno z nich je dokonca hneď pri Prahe a vyzerá úplne odlišne. Z vášho káblami prepleteného tela si budete musieť dávať dole tiež sneh a neobídete ešte jedno veľkomesto.

Pri Deus Ex je hodnotenie hrateľnosti veľmi ťažké. Teda aspoň podľa mňa, pretože z môjho pohľadu sa nováčikovia musia dostať cez určitý bod, aby mali hru radi. A to, samozrejme, nemusí fungovať u každého. No vo všeobecnosti, ak ju dostanete do prstov, začnete zisťovať, že je veľmi dobre vyladená. Skúseným hráčom Deus Ex asi ani nemusím hovoriť, že jedna z kľúčových vlastností hry je možnosť vyriešiť (takmer) každú situáciu viacerými spôsobmi. To, samozrejme, platí aj tu, čiže ak chcete ísť do boja v štýle Ramba, nie je to problém, stačí vytiahnuť zbraň a môžete začať páliť vôkol seba. Síce vyvoláte rozruch a nepriatelia sa na vás začnú hrnúť z každej strany, no aspoň ide o poriadnu výzvu.

To isté však platí aj o tichom spôsobe prechádzania. Skryte sa za stôl, roh steny, gauč a nepriateľa môžete dať na lopatky pekným hmatom. Tieto útoky sú riešené formou animácií, ktorých je niekoľko a striedajú sa. Máte ale na výber či chcete nepriateľa iba uspať nejakým tým nepríjemným úderom, alebo ho rovno naporcujete. Prvé riešenie má miernu nevýhodu v tom, že sa po chvíli môže prebrať alebo keď spravíte rozruch, prídu jeho kolegovia a zobudia ho. Tu sa doslova žiada spomenúť umelú inteligenciu. Tá nie je vyslovene zlá, no mohla byť predsa o čosi vyspelejšia. Niekedy reaguje prehnane, inokedy vám zas nepriatelia naskáču pekne do pasce a vy ich pokojne dávate po jednom dole.

Rovnaká sloboda je vám poskytnutá aj počas príbehu. Nájdete tu množstvo dialógov, možno by som sa odvážil tvrdiť, že až príliš veľa. Niekedy som mal naozaj chuť preskočiť všetky videá a ísť späť do hry. Bál som sa priblížiť k označenej postave, pretože si potom zase môžem dať niekoľkominútovú prestávku, kým skončí ďalšia zdĺhavá diskusia. Korunku tomu nasadzuje Adamov tón hlasu a celkový prejav, ktorý je v každej situácii maximálne pokojný, vyrovnaný a najmä pomalý. Na druhej strane Deus Ex je o príbehu a treba tak vnímať celú hru.

Počas už spomínaných dialógov dostávate klasické možnosti, ktorými môžete upravovať smer konverzácie - čo sa spýtate, ako zareagujete a či vôbec chcete pokračovať v rozhovore. Čiže týmto si autori doslova vynucujú vašu prítomnosť pri rozhovoroch. Najdôležitejšie rozhodnutie prichádza síce až na konci, no s vašimi reakciami počas rozhovorov dostávate prístup k vedľajším úlohám, ktoré je zábavné plniť. Prežijete to aj bez nich, no bolo by hlúpe nevyužiť ich a nezobrať pridanú hodnotu všetkými desiatimi, keď ich hra doslova ponúka. Pri niektorých dialógoch vás hra navyše sama upozorní, že ak spravíte dané rozhodnutie, aktuálne vedľajšie úlohy sa permanentne zrušia a už sa k nim nedostanete.

Deus Ex: Mankind Divided je ako celok určite zaujímavá záležitosť pre každého, kto má rád túto sériu alebo žáner. Hru som však hral na PlayStation 4 a tak nejako som postupom času prichádzal na to, prečo mi miestami beží na 5 fps. Nechcem robiť žiadne závery, ale príchod PlayStation 4 Pro možno bude prinášať aj takéto horšie optimalizácie hier na staršiu a stále aktuálnu PS4. Samozrejmosťou je, že sa autori snažili priblížiť k 30 fps, no od prvého momentu zistíte, že ide iba o márnu snahu. Snímkovanie kolíše pod 30 fps a prichádzajú veľmi často momenty, kedy prudko padá dole. Občas som si dokonca začal myslieť, že hra zamrzla. Vývojári tu neodviedli veľmi dobrý kus práce, no ako sa vraví, na všetko sa dá zvyknúť. Je to určite chyba, ktorá sa nedá prehliadnuť, no za behu (doslova), pohltení atmosférou mesta a premýšľaním nad príbehom si tak nejako na tento nedostatok zvyknete.

Čo ďalšie neuniklo môjmu oku, tentokrát z grafického hľadiska, sú slabšie animácie tvárí. V kombinácii s veľkým počtom dialógov ide o niečo, čo si jednoducho nie je možné nevšimnúť. Nejde pritom o nový nedostatok, ktorý tvorcovia mohli odstrániť.

Veľkou motiváciou v hre je menší RPG doplnok. Adam má ešte viac možností vylepšovania svojich robotických schopností, a tak za určitý počet získaných skúseností sa vám odomkne jeden bod, ktorý môžete vymeniť za niektoré z globálnych vylepšení.

K dispozícii sú úpravy prakticky všetkého, čo má Adam na tele, od očí, cez možnosť byť neviditeľný, až po schopnosť hackovať na diaľku či, samozrejme, lepšie znášať zranenia. Široká škála možností však nie je dimenzovaná na Adamovo telo, a tak niekedy musíte obetovať istú funkciu, aby sa mu náhodou nič nestalo a jeho systém sa neprehrial. Ďalej si tu dokážete vyrábať predmety alebo upravovať už pozbierané zbrane, ktorým môžete napríklad zmeniť druh nábojov. Čo sa hodí najmä vtedy, ak máte plný inventár iného typu nábojníc a nemáte ich ako využiť.

Ak žijete sériou Deus Ex, nad Mankind Divided ani nemusíte premýšľať. Ponúka všetko, čo by ste od Deus Ex čakali - skvelú atmosféru, dlhé hodiny zábavy a ako bonus príbeh, ktorý sa odohráva u našich susedov, čo pre nás hre dodáva ešte väčšiu hodnotu. Nováčikovia by si mali dať pozor na niekoľko nedostatkov spomenutých vyššie (nielen v mínusoch), ak ale máte tento žáner radi, zrejme nebudete sklamaní.

Play3man

8.5

+ spracovanie prostredia futuristickej Prahy
+ skvelá atmosféra
+ RPG prvky, vylepšovanie postavy, úprava zbraní
+ možnosť rozhodovania v dialógoch
+ vedľajšie úlohy
+ rôzne konce

- technické problémy v PS4 verzii
- AI by mohla byť vyspelejšia
- slabé animácie mimiky

WORMS WMD

VOJNA ČERVÍKOV POKRAČUJE

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: TEAM 17
ŠTÝL: STRATÉGIA

Pri sériách, ktoré sú na trhu už viac ako dve dekády, je občas naozaj ťažké prísť s nejakými veľkými novinkami alebo zmenami. Je to ešte oveľa náročnejšie, ak je takáto séria založená na jednoduchom koncepte, ktorý je zdrojom jej slávy. Červíky od Team17 tento rok oslavujú 21 rokov svojho vzniku a sú ideálnou ilustráciou presne takéhoto prípadu. Veľké zásahy do systému hry nemajú zmysel, už tu také pokusy boli a nevyšlo to. No bez zmien by sme hrali stále to isté a aj keď je tento koncept zábavný, predsa len sa z neho ťaží už veľmi dlho.

Pred vývojármi tak bola neľahká úloha. Museli priniesť hru, ktorá je oslavou série, bude zábavná, no zároveň nová a svieža. Priniesli nám Worms W.M.D (už si sami vyberte, ktorý z významov skratky sa vám najviac páči) a my im to opäť radi spapáme. Prečo? Lebo sú to starí dobrí Worms. Zároveň ale prinášajú aj niečo nové, takže keď si s priateľmi sadnete k hre, máte možnosť a aj chuť objavovať nové cesty a spôsoby, ako si dať virtuálne do držky, lebo o tom to aj vždy bolo. A koniec koncov štuchnutie palcom z útesu rovno do vody je stále tým najpekelnejším spôsobom, akým sa dokážete svojho nepriateľa zbaviť.

Ak ste mladší a so sériou ste sa zatiaľ nestretli, tak vedzte, že ide o multiplayerovú 2D stratégiu, v ktorej sa vlastne hráte na artilériu. Na náhodne generovanej mape sa ocitne niekoľko tímov červíkov, ktorí sú až po zuby vyzbrojení a pália po sebe rôznymi, občas aj poriadne uletenými zbraňami. Vyhráva ten, kto na bojisku zostáva posledný, no slávu si často získajú aj tí najkreatívnejší, ktorí svojich súperov na druhý svet odprevadia netradičným, extrémne brutálnym či len nečakane šťastným spôsobom. A škodu dokážete napáchať aj po svojej smrti. Červík, ktorý prišiel o život, sa totiž vždy rituálne odpáli a vznikne malý pomníček alebo hrobček. Smola pre protihráča, ktorý stojí tesne vedľa vás, no možno práve on vám zasadil smrteľný úder. Worms si vždy zakladali na multiplayeri, hlavne na tom „gaučovom“, kedy sa do seba pustia hráči hneď vedľa seba. Vtedy je to aj najväčšia zábava a inak to nie je ani v tomto prípade. Avšak hra podporuje aj online hranie, takže ak nemáte nikoho po boku, môžete sa vydať vraždiť do online vôd. Prípadne ak patríte medzi vlkov samotárov, W.M.D ponúka aj sólo hranie, čo je však len akýsi pokročilejší tréning, ktorý vám v desiatkach misií postupne predstavuje rôzne scenáre boja a aj prostriedky. Oplatí sa to skúsiť predtým, než sa online pustíte do hodnotených zápasov, kde vám už ide o umiestnenie v rebríčku. Ak by vám ani to nestačilo, môžete sa ešte pustiť do rôznych výziev, ktoré si pre vás hra taktiež pripravila.

Worms séria v posledných rokoch trošku viac experimentovala, aj keď to zdanlivo hrala na istotu. Bola verná 2D hrateľnosti, no zároveň prinášala aj novinky. Niektoré z nich u hráčov bodovali viac, iné zas menej. Tu sa ale autori rozhodli pre rázny krok - krok späť. Aj keď je séria úspešná, už nejakú dobu sa jej u hráčov nedarilo bodovať tak, ako to bolo v časoch titulu Armageddon a častiach okolo neho. A práve Armageddon si teraz Team17 vybrali za svoj vzor. Snažili sa hrateľnosť W.M.D čo najviac priblížiť tejto klasike a zdá sa, že sa im to podarilo. Hra je tak trošku jednoduchšia, možno priamočiarejšia, stále ale musíte majstrovsky zvládať je fyziku. Najmä ak chcete raketometom trafiť súpera na druhom konci mapy a ešte k tomu stojí proti vetru.

Jadro hrateľnosti sa naozaj zjednodušilo, aby ste sa k zábave dopracovali okamžite, nie až cez odhaľovanie rôznych princípov, tried a podobne.

Aj napriek tomu ale hra ponúka slušnú hĺbku, s ktorou sa dá veľmi dobre pracovať a kým na to domáce hranie s priateľmi často stačia len základy, v napínavých online súbojoch už ide do tuhého. K tomu si znovu muste pripočítať sadu aktuálnych noviniek, ktoré opäť trochu menia pravidlá, no pri snahe zachovať čo najjednoduchšiu hrateľnosť. Preto v prvom rade slúžia hlavne akcii.

Séria Worms bola vždy najmä o zbraniach. Či už to boli obyčajné kúsky, ako brokovnica, samopal, granát a dynamit, alebo aj tie odviazané, ako napríklad superovca, svätý granát či fanúšikmi milovaná aj nenávidená banánová bomba. Ako séria postupovala, vykryštalizovali sa tie najpopulárnejšie kúsky, ktoré to nakoniec dotiahli až sem. Okrem zbraní ale padnú vhod aj rôzne pomôcky (jetpack, lano, zbíjačka...) či defenzívne predmety, medzi ktorými zas nájdete teleport alebo trám, ktorým sa môžete chrániť.

Nová inkarnácia ponúka celkovo zhruba 80 rôznych zbraní a medzi novinkami je poškodená mobilná batéria, nechcený darček, elektrická ovca, OMG strike, agilná stará pani a mnoho ďalších. Už podľa názvov môžete usúdiť, že autori opäť výrazne popustili uzdu svojej fantázii a v mnohých prípadoch to tak skutočne je. V niektorých iných zas dostanete do rúk obmenu už známych kusov, ako je napríklad Mega Bunker Buster. Veľkou novinkou vo W.M.D je výroba zbraní. Najskôr musíte získať časti na nové zbrane, napríklad rozobratím tých starých, či ich nájdete v niektorej z krabíc na mape.

Potom si vyberiete zbraň podľa dostupných častí a vyrobíte tak novú obmenu známej zbrane, ktorá má ale nejaké špeciálne ničivé efekty navyše.

Ďalšou novinkou, ktorá výrazne ovplyvňuje štýl hrania na mape, sú vozidlá a stacionárne zbrane. Na mape sa po novom náhodne spawnujú aj takéto veci a vy do všetkých môžete nasadnúť a využiť ich schopnosti, pričom tiež podliehajú pravidlám hernej fyziky. Medzi vozidlami je to napríklad tank, mech alebo helikoptéra. Medzi zbraňami zas mortar, snajperka alebo plameňomet. Všetky sa navyše dajú zničiť a môžu v nich zničiť aj vás. Každý z týchto strojov totiž znesie len určitú dávku poškodenia. Hru spestrujú naozaj zaujímavým spôsobom a ak hráte s dobrou partiou, sú zárukou obrovskej zábavy. Sadnete si za plameňomet a vidíte v očiach svojho súpera, ako vás súčasne preklína a aj prosí o milosť.

Zdrojom zábavy je aj to, ak niekto nesprávne odhadne správanie vozidla a napríklad nezvládne ovládanie helikoptéry a zrúti sa. No, bohužiaľ, vozidlá prinášajú aj niekoľko nepríjemností. Jednou z nich je to, že sa po mape rozmiestňujú náhodne, takže nie vždy to je ideálne a fér. A potom sú tu bugy. Šanca, že sa vyskytnú, je síce malá, no aj tak to nepoteší. Raz sa nám napríklad stalo, že jeden z nás dynamitom odpálil toho druhého, ktorý sedel v tanku. Tank sa zasekol v stene, ale nezničil sa. Červ v ňom však zomrel. V tanku sa ale nedokázal odpáliť a tým pádom hra nedokázala preskočiť na ťah ďalšieho hráča.

Posledná novinka rozširuje taktické možnosti v hre a pomáha skôr s defenzívou. Po prvý raz v sérii sa dá vstupovať do budov, kde sa môžete nadlho počas súboja pohodlne skryť a s jedným červom prečkať krviprelievanie medzi nepriateľmi. Keď sa všetci navzájom takmer vyvraždia, nastúpite na scénu a dorazíte ich. Do budovy sa dá totiž nazrieť len vtedy, ak do nej vstúpi aktívny hráč. Ak vás tam hra umiestnila, súperi o vás nemusia vedieť, kým tam nevkročia, či kým tento váš červ nie je na ťahu. A ak sú na ťahu ďaleko od vás, musia len slepo bombardovať budovu, keďže je malá šanca, že vás v nej presne zasiahnu. Worms hry vždy ponúkali rozsiahle možnosti úprav. Môžete si vytvárať vlastné tímy, meniť im vizuálne vlastnosti (skiny, hrobčeky a podobne) a taktiež im dávať hlasy a hlášky. Je to o tom, aby ste sa v multiplayeri naozaj prejavili a ukázali vlastnú kombináciu. Pritom si postupným hraním odomykáte stále nové predmety a vlastnosti. Osobne mi však v hre veľmi chýbala možnosť vytvoriť vlastnú mapu. Práve v Armageddone ste tým mohli stráviť veľa času. A tu by to s vozidlami a budovami mohlo byť ešte zaujímavejšie, aj keď zároveň aj trošku náročnejšie, aby ste mapu správne vyvážili.

Worms hry nikdy nepotrebovali miliardy polygónov a najnovšie technológie, aby vyzerali dobre. V rovnakom štýle sa nesie aj nová časť, ktorá stavila na pekný a jednoduchý 2D vizuál, ktorý má svoje čaro, aj keď vzhľad červíkov sa trošku zmenil. Grafika je ale pestrá a naozaj pekná. Navyše sa zdá, že aj na starších a slabších PC zostavách hra beží dobre, na konzolách s chodom tiež nemá problémy. Taktiež celá zvuková stránka je tradičná a ponúkne príjemné melódie, známe efekty a tiež vtipné hlasy postavičiek.

Hovorí sa, že ak niečo nie je pokazené, neopravujte to. V tomto prípade to neplatí. Worms počas svojej histórie drvivú väčšinu času pokazení neboli, a aj keď je základný koncept stále veľmi zábavný, v každej novej inkarnácii musí ponúknuť aj svieže novinky. Vo Worms W.M.D sa to autorom z Team17 podarilo a hra ponúkne opäť dlhé hodiny zábavy - najmä s dobrou partiou (spolu/proti)hráčov. Zmeny prinášajú nový twist hrateľnosti a sú prínosom. Bohužiaľ sa ale hra nevyhla aj určitým chybám. Niektoré prekážajú menej, iné trošku viac. Vo výsledku sa ale aj tak jedná o kvalitnú zábavku, ktorú si užijú noví aj starí hráči.

Matúš Štrba

8.0

+ príjemný vizuál
+ vtipné zbrane
+ stále chytľavá hrateľnosť a skvelý multiplayer
+ stacionárne zbrane, budovy a vozidlá pridávajú nový twist

- chýba editor levelov
- bugy
- hodilo by sa viac možností úprav

NO MAN'S SKY

PRE KOHO JE TÁTO HRA?

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: HELLO GAMES
ŠTÝL: SCI-FI SANDBOX

Nekonečný vesmír s vizuálom trošku vylepšeného šetriča obrazovky starých Windows. Menia sa farebné spektrá hmlovín, milióny svetielok predstavujúcich hviezdy a planéty, po prvej aktualizácii sa pri niektorých začali objavovať maličké názvy. Ešte som v No Man's Sky neodohral ani minútu, ale už sa dívam ako uhranutý.

Vesmír ma baví a podľa popisu práve začínam hrať hru, ktorej základným princípom je objavovanie planét, ťaženie surovín, vylepšovanie lode, prieskum, pomenovávanie vecí, čo objavím, a stretávanie sa s „ufónmi". Niekedy vo veľmi ďalekej budúcnosti by som sa mal dostať do stredu vesmíru, respektíve do stredu

galaxie alebo do stredu hviezdokopy, jednoducho kamsi do stredu, ale absolútne netuším kam, ba dokonca pri predstave nekonečného vesmíru sa mi o strede uvažuje veľmi ťažko. Ale toto neriešme, aj tak by to nikam neviedlo.

Úvod, tutoriál, začiatok. Sme kdesi na planéte pri vraku vesmírnej lode.Tú treba opraviť, k čomu treba vyťažiť suroviny. Zatiaľ zmätok nad zmätok a neuveriteľne veľa okien, chlievikov a tabuliek s výbavou, podporou zbraní, surovinami, vylepšovanie obleku, energia, štíty... Informačná záplava, ktorá sa nedá zvládnuť okamžite. Naopak veci treba objavovať postupne, keď na ne príde rad. Ideme objavovať planétu... Alebo nie.

Keď som No Man's Sky začal hrať úplne prvýkrát, chcel som len tak rýchlo skúsiť, čo to vlastne prišlo za kus. A teda veru nič extra. Prvá hodina hrania ma skôr frustrovala, ako bavila, lebo už-už som chcel začať a to sa mi vlastne stále nedarilo. Len som sa tak motal na začiatku a metódou pokus-omyl skúšal, čo to hra odo mňa vlastne chce. To kvôli tomu FPS pohľadu, ktorý mám generačne jednoducho spojený predovšetkým s akčnými hrami. Keď sa raz začnem na videoherný svet dívať z pohľadu prvej osoby a v rukách mám zbraň, automaticky hľadám ciele. V No Man's Sky to boli také potvory, zvieratá, „chobotnatce". Pár som ich zložil a objavili sa lietajúci roboti, s ktorými som bojoval až do okamihu, kým sa mi vybila zbraň. Im to bolo, samozrejme, jedno a pokračovali, až ma napokon zabili a mne došlo, že toto predsa len FPS nebude. Samozrejme, ak by som o No Man's Sky vopred čosi vedel, mohol som si nejaký ten čas ušetriť. Teraz naopak premýšľam, ako to zariadiť tak, aby som si na hranie No Man's Sky vyčlenil aspoň päť hodín v týždni - uvidím, dokedy ma to bude baviť.

Podľa momentálneho stupňa nadšenia to vidím tak na desať rokov, respektíve si viem predstaviť, že No Man's Sky už nikdy hrať neprestanem. Vôbec ma totiž nezaujíma, ako to dopadne, kam to smeruje a či to má koniec. Jednoducho ma baví lietať z planéty na planétu, dívať sa, ťažiť a tak ďalej.

Ja viem, ono to vlastne môže byť hráčska verzia pekla, uviaznutie v slučke, v ktorej sa síce stále deje to isté, len to vyzerá inak. Ale tu asi viac ako v iných prípadoch platí, že hra je práve taká dobrá, ako komu sadne jej hrateľnosť. A tá je v No Man's Sky vlastne veľmi, veľmi, veľmi jednoduchá - alebo sa zatiaľ taká javí - a neustále sa opakujúca. Vesmír, loď, planéta, objavovanie, vylepšovanie vecí, ťažba surovín, nákup a predaj, neustály problém s nedostatkom miesta ako na lodi, tak v obleku, nedostatok jednotiek – teda peňazí, miestnej vesmírnej meny - zakliaty kruh, z ktorého sa nedá vymaniť a niekomu sa ani nechce.

V No Man's Sky má človek pocit nekonečného osamotenia, hoci sa vlastne nikdy neocitne na planéte, na ktorej by už ktosi nebol - nie nejaký hráč. Ale tak je to jednoducho nastavené v tom základnom algoritme, ktorý všetko to prostredie generuje. Vždy nové, inakšie, farebné, čudesné tvary a tak, ale vždy celkom jasne poskladané z rovnakého základu, respektíve na rovnakom princípe. Tá samota je preto skôr akýmsi existenciálnym pocitom sterilnosti a pustoty vo všetkej tej výtvarnej bohatosti a v konečnom dôsledku je to práve ona, čo ma k No Man's Sky tak priťahuje. Je to hra, ktorú budem hrávať, ale neplánujem dohrať, dokončiť, vyhrať. Je to vlastne banalita, ale také to obyčajné pomenovávanie vecí, čo človek objaví, rastlín a živočíchov, má neskutočnú silu. Nájdete „hadojaštericu", nazvete ju „Tusombolprvyja" a ona už by sa v tej hre tak mala volať nastálo.

Na adresu No Man's Sky som si prečítal neuveriteľné neznášanlivé poznámky a podobne neuveriteľné oslavy a úžasné je, že to všetko sedí. Hráči vraj očakávali multiplayer a vraj im bol sľúbený a v hre zatiaľ nie je, čo je veľký a zásadný problém. Na druhej strane by to s multiplayerom bola celkom iná hra. Išlo by totiž už o akési súperenie a spoluprácu, teda o konflikt a vzťahy, čo ale v hernom modeli zdieľaného a spolu definovaného vesmíru stráca zmysel. Lebo ak by som mal teraz, len tak z brucha napísať, o čom No Man's Sky je, bez váhania napíšem, že práve o spoluobjavovaní čohosi, čo existuje ako algoritmus, ale konkrétnu podobu to dostáva až v každom jednom hernom akte. Stratený vo vesmíre, doslova a do písmena, čo môže na človeka doľahnúť ako ten najťažší balvan alebo ho to môže nekonečne oslobodiť.

No Man's Sky je mizerná hra, ak ju človek plánuje hrať a dohrať, ak mu prekážajú nezodpovedané otázky, ak nepozná kontext a vôbec, ak mu prekáža, že jedinou istotou je stereotypná neistota. A presne kvôli tomu je No Man's Sky geniálna, dokonalá hra, lebo pripúšťa, ba dokonca priamo predpokladá, že žiadny príbeh nie je nikdy skutočne celý, žiadna otázka nie je celkom zodpovedaná a žiadna hra nekončí.

No Man's Sky je azda v tomto štádiu naozaj viac polotovarom, v hre sa dá toho robiť neuveriteľne veľa, hoci vlastne stále to isté, len nie je jasné prečo. Prečo mám zbierať suroviny? Na začiatku je to zrejmé - aby som si opravil loď. Prečo si mám ale opraviť loď? Aby som sa dostal ďalej, do vesmíru, na inú planétu. No dobre, ale prečo by som sa mal dostať do vesmíru a na inú planétu, prípadne do inej sústavy, prípadne čiernou dierou kamsi fakt ďaleko, bližšie k mýtickému stredu. Prečo?

A tu už odpovedať neviem, ale vlastne ma odpoveď ani nezaujíma. No Man's Sky je ako obrovské ihrisko, fakt veľké, najväčšie, dokonca ihrisko s pravidlami, len nie je jasné, akú hru na sa ňom máme hrať.

No Man's Sky je skutočne rozporuplný titul, ktorý je ťažké jednoznačne ohodnotiť nejakou známkou. Už preto, že pôsobí skôr ako rozpracovaná hra, ktorá sa ešte stále formuje. A preto sme jej nepridelili konkrétne číselné hodnotenie a posúdenie výsledných kvalít nechávame na vás.

Ak vás vizuálne príťažlivé univerzum oslovilo, tolerujete jeho nedostatky a veríte prísľubu autorov, že sa situácia do budúcnosti zlepší, môžete ju oznámkovať vysoko, pokojne aj deviatkou.

Ak vás však sklamal nedostatočný obsah hry, jednoduchá hrateľnosť a nepraktické ovládanie na PC, môžete ju pokojne degradovať aj na trojku.

Pinkie

+ nekonečnosť
+ nápaditosť
+ forma

- nemožné dohrať
- repetitívnosť
- kontroverzný obsah

BOUND

ČAROVNÝ VÝLET DO RÍŠE FANTÁZIE

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: PLASTIC STUDIOS
ŠTÝL: ARKÁDA

Detská predstavivosť je úžasná vec. Dokáže vytvárať obrovské svety plné podivných stvorení s vlastnými pravidlami. Len si zaspomínajte na dobu, keď ste boli malí a čo všetko vaša imaginácia dokázala z ničoho postaviť. Je bohatá a skutočne bez hraníc, čo určite dokazuje nejedna vaša kresba, ak ich ešte niekde vyhrabete zo starých krabíc. Zároveň, aj keď to tak možno nevnímate, je detská fantázia aj akýmsi obranným mechanizmom, ktorý ich chráni. Detská myseľ je citlivá a nie každému dieťaťu sa podarí vyrastať v dokonalom prostredí. Hádky, týranie, šikanovanie, smrť či rozvod sú veci, ktoré dokážu doživotne traumatizovať.

Aby sa dieťa pred týmto uchránilo, vytvorí si vlastný svet alebo predstavu, do ktorej sa pred traumou z toho skutočného utieka. Dievča sa môže napríklad stať princeznou vo vlastnom kráľovstve, kde si nažíva s matkou a žije život, aký v skutočnosti mať nemôže. V kráľovstve, ktoré je abstraktné a konkrétne zároveň. Forma sa v ňom premieňa zo sekundy na sekundu a platia v ňom vlastné pravidlá. Až kým sa v ňom neobjaví nečakaná hrozba, ktorá ho môže zničiť. Vtedy kráľovná posiela princeznú na cestu za záchranou kráľovstva, na ktorej musí čeliť nástrahám a aj svojmu strachu.

Bound je vlastne jedna veľká alegória traumatického detstva a vyrovnávania sa s ním. Hra sa skladá z troch segmentov. Jeden predstavuje skutočný svet dospelej ženy, ktorá čaká dieťa a rozjíma o svojom živote. Druhý predstavuje fragmentové spomienky, do ktorých sa postupne potápate, aby ste zistili viac o jej minulosti. Posledným segmentom je vlastne aj najväčšia časť hry, v ktorej sa ponárate do fantazijného sveta a bojujete v ňom so silou, ktorá môže zničiť vaše kráľovstvo. Celkový obraz o hre si vytvárate spojením všetkých týchto troch segmentov, ktoré sa snažia podať jeden osobný príbeh.

Vzhľadom na náročnosť témy je veľmi jednoduché skĺznuť do vôd citového vydierania. Je naozaj silná, emotívna a osobná. Autori z poľského štúdia Plastic s ňou ale pracujú jemne, opatrne a s gráciou, vďaka čomu ponúkajú naozaj vyvážený pohľad, pri ktorom možno niekomu v závere stečie po líci nejaká tá slzička, no oblúkom sa vyhýbajú lacnému a prvoplánovému hraniu na city. Bound je v tomto ohľade naozaj inteligentnou hrou. Aj keď je alegóriou, výpoveďou, snahou o veľmi osobné a unikátne rozprávanie, stále je aj hrou.

Bound je vlastne netradičnou 3D skákačkou, v ktorej putujete bohatým a veľmi unikátne navrhnutým prostredím a prekonávate v ňom prekážky. Nie príliš náročné, hra sa snaží mať neustále čo najlepší flow, aby ste si súčasne mohli užívať krásny svet, naráciu v ňom a aj hrateľnosť. V skutočnosti sa tak v nej snáď nikdy nestratíte či nezaseknete. No aj tak sa tu a tam zastavíte, aby ste sa poobzerali, porozmýšľali nad tým, či sa za rohom neskrýva alternatívna cesta, prípadne sa musíte porozhliadnuť, aby ste našli spôsob, ako ďalej postupovať.

Bound rozhodne nie je hrou pre každého, no to nie je jej chyba a ani to nemôžete považovať za nedostatok. Čo už však chyba je, to je trošku horšie vnímanie hĺbky prostredia a z veľkej časti fixná kamera (máte možnosť ňou hýbať, avšak nie v plnom rozsahu). Tieto dve veci majú za následok, že zvlášť v neskorších fázach hry tu a tam pri skokoch spadnete, lebo neviete dobre odhadnúť skoky napríklad po jednotlivých schodoch, medzi ktorými vás čaká len dlhý pád a smrť. Našťastie si to ale autori pravdepodobne uvedomili a viete si zapnúť jednak ochranu pred okrajmi a taktiež vás po páde hra vráti späť na miesto, z ktorého ste spadli. Teda vás nečakajú žiadne vzdialené checkpointy.

Bound ale nie je len taká obvyklá netradičná hra. Je zvláštna ešte aj na pomery netradičných hier a opäť to vychádza z jej fantazijnej stránky. Jej výrazným prvkom je totiž tanec, konkrétne balet. Spomínaná princezná je zároveň baletkou a tanec je tým, čo jej pomáha v tomto svete prežiť. Tanec tak predstavuje akýsi základný súbojový mechanizmus, no nemyslite si hneď, že vás v hre čakajú nejaké poriadne súboje. Tanec skôr okolo vás vytvorí ochranný štít, ktorý vás chráni pred nebezpečenstvom z okolia, ktorému musíte tu a tam čeliť.

Okrem toho sa tanec vo veľkom prenáša aj do celkového konceptu a vizuálneho poňatia hry, a tak každý jeden pohyb, ktorý v hre vaša postava vykoná, je inšpirovaný tancom a baletom, na čo sa výborne pozerá. Napríklad keď sa musíte tesne popri stene pretlačiť ponad nebezpečný zráz, vtedy dievča jemne cupitá po špičkách a vy až v ovládači cítite tú ladnosť a ľahkosť. Alebo pasáže na konci každého z „levelov“, kedy sa postavíte na dráhu a necháte sa sami navádzať za zvukov malebnej hudby týmto úžasným svetom a len si to užívate - ten výhľad, tú hudbu. Môžete pritom robiť aj niektoré baletné pózy a takto si túto jazdu skrášliť.

V jednotlivých úrovniach musíte zbierať aj drobné úlomky a celé sú postavené na tom, aby ste dali dokopy svoje spomienky a mohli im čeliť v rôznych rovinách. Reálne pasáže na pláži slúžia ako úvod do týchto spomienok, ku ktorým sa dostávate cez listovanie svojou knihou kresieb a výnimočné na tom všetkom je aj to, že hrou nemusíte prechádzať lineárne v určenom poradí. Je len na vás, na ktorej stránke v knihe sa zastavíte a ponoríte sa do nej. Rovnako je len a len na vás aj to, ako nakoniec hru ukončíte.

Bound je krásnym príkladom audiovizuálnej symbiózy, kedy hranie, grafika a hudba tvoria jeden ucelený zážitok. Zvlášť tanečná povaha pohybov je výrazne naviazaná na hudobný sprievod hry, v ktorom sa kombinuje klasická hudba s retro filmovou hudbou založenou na syntetizátoroch. A výsledný dojem z nej je výborný, keďže sa ňou veľmi radi necháte unášať. O vizuálnej stránke je veľmi náročné písať. Viem povedať len to, že ma úplne uchvátila. Pozrite si video či zábery z hry naokolo. Jej svet je očarujúci, rovnako aj to ako sa neustále mení a ako naň nazeráte. Ak vaša postava vojde do chodby, nazeráte na ňu cez stenu, ktorá sa pred vami otvára a za vami zas zatvára.

Som vďačný za podobné hry a je úžasné, že Poliaci v priebehu jedného roka dokázali prísť s dvomi takými unikátnymi projektmi, akými sú Superhot a Bound. Oba úplne búrajú zaužívané postupy v narácii a aj hrateľnosti a prinášajú nové a neopozerané zážitky. A kým akčne zameraný Superhot je zameraný skôr filozoficky, Bound sa orientuje výrazne emocionálnym smerom. A robí to výborne. Hra je síce opäť kratšia (podľa jednej z trofejí by malo byť možné dokončiť ju aj za hodinu), no dokážete sa do nej pustiť znova. Pokúsite sa o rýchlostný rekord, či pobavíte s foto režimom, s ktorým dokážete vykúzliť naozaj úžasné zábery, ktorými si radi spestríte plochu.

Bound rozhodne nie je hrou pre každého, no u mňa sa „Plastici" trafili do čierneho. Dokázali, že hry môžu byť aj niečím viac a dokážu ponúknuť zaujímavý presah do silných a náročných tém, ktoré neraz nie je jednoduché zvládnuť. A cení sa to o to viac, že to autori ponúkli v zaujímavej a zábavnej podobe. Bound je tak aktuálne asi najlepšou hrou, o ktorej nikto nehovorí a málokto vie. Zároveň je jednou z naozaj vydarených hier pre PS VR, aj keď táto verzia ešte nie je dokončená.

Matúš Štrba

9.0

+ inteligentne zvládnutá narácia zložitého príbehu
+ hudba
+ vizuál a tanečné prvky
+ ihneď vtiahne

- pády pri skákaní po husto rozmiestnených schodoch

HITMAN EP. 4 BANGKOK

ĎALŠIE ÚLOHY PRE Č.47

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: IO INTERACTIVE
ŠTÝL: AKČNÁ

IO Interactive usilovne pracujú na novom obsahu pre svojho epizodického Hitmana a cez leto priniesli dve rozšírenia. Jún vynechali, ale minulý mesiac ponúkli dve bonusové misie v starších lokalitách, aj keď zatiaľ len pre majiteľov kompletnej edície a tento mesiac dodali štandardnú štvrtú epizódu. Tá nás zavedie do Bangkoku a znovu mierne pokročí v príbehu.

Bonusová epizóda

Čo sa týka misií v bonusovej epizóde, tie sú zatiaľ dve, ale ešte k nim pribudne ďalšia, ktorá ju uzatvorí a rovno ponúkne na stiahnutie aj hráčom, ktorí si hru nekúpili kompletnú a platia za epizódy postupne.

Všetky bonusové misie sa odohrávajú mimo hlavného príbehu a zatiaľ sme sa dostali do nočnej Sapienzy a rovnako nočného Bangladéšu. Zatiaľ čo Bangladéš sa príliš nezmenil, len sa ponoril do tmy a zadal dva nové ciele, Sapienza ponúka úplne zmenené prostredie a upravený level.

V meste sa totiž natáča sci-fi film a postavili tam preň masívnu scénu s gigantickým robotickým pavúkom. Všade okolo je štáb, ľudia, ochranka a vy máte zlikvidovať hlavnú postavu filmu. Musíte sa tak dostať na dôležité miesta a buď to celé nastražiť ako nehodu, alebo cieľ zlikvidovať priamo a následne sa vysporiadať so svedkami, aby ste mohli utiecť. Je to pekný a zábavný level. Nie je až taký taktický ako pôvodná Sapienza, ale dobrý na oživenie prostredia.

Bangladéš je oproti tomu skôr nudný. Síce ponúkne známe prostredie v inom čase, ale len málo ďalších zmien. Má pár nových taktických možností, ale v zásade je to len slabšia vedľajšia misia. Napriek tomu obe bonusové misie pekne rozširujú obsah hry. Autori prišli na to, že nemusia vždy priniesť aj novú mapu, aby ponúkli nový zážitok. Je však škoda, že stále nedoplnili do hry editor misii, kde by si hráči mohli nadefinovať osadenie celého levelu.

Stále môžete určiť len postavy z davu, ktoré je potrebné zlikvidovať. Misiu môžete následne zdieľať s priateľmi.

Epizóda 4 - Bangkok

Štvrtá epizóda je plnohodnotný nový prídavok, ktorý ponúka ako novú lokalitu, tak aj nový útržok príbehu. Teda znovu ďalší kúsok z minimalistického príbehu postupne sa skladajúceho po každej epizóde. Tentoraz príde malý zlomový bod, ktorý naznačí nové smerovanie misií agenta 47. Niečo sa deje a agentúra na čosi prišla, udalosti konečne naberajú spád. Predtým nás však čaká ešte misia v Bangkoku.

Presnejšie sa dostaneme do pekného a pokojného prostredia v Bangkoku, ktoré ponúkne jeden luxusný, ale malý hotel. Štýlom tak misia pripomína Paríž, ale je menšia ako rozmerovo, tak aj počtom ľudí. Čakajte teda komornejšiu misiu v dovolenkovom hoteli, kde sa momentálne usídlil váš primárny cieľ - rockový spevák a jeho právnik. Obaja ututlali smrť ženy, ktorá bola zhodená z balkóna. Súdy a polícia sú podplatené rodinou speváka, a tak ostáva vyrovnanie účtov len na vás. Máte na to ideálnu príležitosť - spevák nahráva svoj album, oslavuje narodeniny, lieta v drogách, alkohole a nehody sú doslova na spadnutie.

Prichádzate tak do hotela ako nový hosť a ako v každej misii si môžete hľadať príležitosti, ktoré vás dovedú k špeciálnym likvidáciám cieľov alebo ak nemáte radi pomalé cesty, môžete ísť priamo za nimi a použiť vlastný spôsob zabitia. Bude na vás, ako si misiu s pascami vychutnáte. Systém nakoniec už poznáte z predchádzajúcich epizód a tu sa nič nezmenilo. Nebude tak chýbať množstvo prezliekania, obiehanie popri spomalenej AI a prípadne útek, ak vás zbadajú.

Osobne ma mapa sklamala. Hotely bývajú v Hitmanovi veľmi kvalitné, ale toto ani nie je hotel, je to skôr séria pospájaných rozmanitých izieb v štýle nahrávacieho štúdia s klubom. Zároveň na prvý pohľad pekná exotická lokalita nie je veľmi využitá. Namiesto toho, aby vás autori vypustili von do plážového prostredia, zavrú vás v malom hoteli, ktorý presnoríte krížom-krážom za chvíľu len preto, aby ste zistili, že je chaotický a chýbajú mu rozmanitejšie možnosti na únik. Nechýbajú však rozmanité možnosti na zabíjanie.

Ak sa zameriate na likvidácie, môžete niekoho prehodiť cez zábradlie a použiť zelektrizovanie mikrofónom. Dajú sa napríklad aj zhodiť kokosové orechy z palmy na hlavy ľudí alebo použijete sekery, katany a nechýba snajperka, bomby, pokazené auto. Celkovo len štandard v ponuke - ako nakoniec celá misia. Ešte aj nevýrazný Bangladéš sa mi zdal lepší, aj keď za všetko môže parádna Sapienza, ktorá nastavila latku veľmi vysoko. Na druhej strane môže komorný Bangkok zachutiť.

Je však škoda, že autori priamo v hre nemenia prakticky nič. Epizódy mohli slúžiť práve na pridávanie možností a upravovanie hry podľa reakcii hráčov, ale na to je hra príliš statická, a dokonca autori neupravili ani AI, nie to ešte optimalizáciu. Znovu tak framerate v hre skáče od 30 do 60 fps, ako chce (ak teda nemáte niektorú hi-end kartu) a niekedy klesne aj na menej, keď narazíte na neoptimalizované miesta. Podobne ako v prechádzajúcich epizódach aj tu sú priestory, na ktoré keď sa dostanete, framerate spadne aj na 20 fps, a pritom nie je okolo vás nič nezvyčajné.

Celkovo je Bangkok len slabším prídavkom do ponuky misii. Zvonku je síce lokalita veľmi pekná, ale vo vnútri až príliš obyčajná a statická. Celá je malá a stiesnená, aj keď prekvapenia pre vaše ciele sú rozmanité a ak sa vyžívate v hľadaní všetkých možností zabitia cieľov, nebudete sklamaní. Ak sa pozrieme aj na bonusovú epizódu, tak bokovka v Marrákeši je obyčajná, ale zachránila to kvalitná bonusová misia s filmovým štábom v Sapienze. Prázdninová ponuka Hitmana tak obsahovo nekončí zle, ale dosť nevýrazne.

Keď si zhrnieme kompletný obsah, spolu už má hra štyri veľké epizódy, dve menšie misie v bonusovej epizóde a dve tréningové misie. Obsah sa pomaly zapĺňa a hra už začína vyzerať masívnejšie. Škoda však len minimalistického príbehu a absencie hlbšieho prepojenia medzi misiami. Jediné previazanie je totiž v získavaní XP bodov, chýba napríklad nadväznosť na upgrady postavy, niečo kvôli čomu by sa vám oplatilo zamerať sa na zbieranie bodov. Ešte nás v tejto sezóne čakajú minimálne dve epizódy, a to v Amerike a Japonsku, plus autori už potvrdili, že plánujú ďalšie dve sezóny plné misií. Môžeme sa teda tešiť na pravidelné, postupne dodané prídavky do hry po dobu dvoch rokov. Len dúfajme, že okrem pridávania misii začnú autori vylepšovať aj herný základ.

Peter Dragula

6.5

+ vizuálne veľmi pôsobivá lokalita z vonkajšieho pohľadu
+ dostatok možností na likvidáciu nepriateľov
+ prvý zlom v minipríbehu hry
+ bonusové misie pridávajú rozmanitosť do starších lokalít

- len menší level, ktorý dostatočne nevyužíva svoju exotickú lokalitu
- žiadne iné novinky v hre

MONSTER HUNTER GENERATIONS

NOVÉ VÝZVY A NOVÉ MONŠTRÁ

PLATFORMA: 3DS
VÝVOJ: CAPCOM
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

Ikonická séria pre PSP a 3DS sa dočkala nového pokračovania, hoci našinec sa už asi čiastočne stráca, koľký diel to vlastne je. Nový domov núka priestor nielen pre číslované časti, ale aj odlišné iterácie, príbehové spin-offy (Stories v Japonsku vyšiel, západ čaká). Generations je vyladenie existujúceho konceptu, hoci nemá číslovku (berte ju ako päťku) a súčasne sa opäť snaží priblížiť sériu nováčikom. Jadro ostáva naďalej tuhé, ale niektoré mechanizmy sú zjednodušené v prospech všetkých hráčov.

Náplň hry ostáva rovnaká a tu autori nemajú čo vyšpekulovať. Ako tuhý lovec prichádzate do dedinky pomôcť s náporom beštií tam vonku. Svoj čas rovnomerne delíte medzi pobyt v pokojnej zóne, kde sa staráte o suroviny, výrobu zbraní a využívanie nájdených materiálov i samotný boj v teréne. Za bránou dediny čakajú rastliny, menšie potvory i veľké kreatúry, ktoré nepadnú ľahko, ale z nich padajú cenné chuťovky vhodné pre kováča či iných majstrov ochotných dodať vám lepšiu výzbroj. Začarovaný kruh stále potvrdzuje, že Japonci holdujú pravidlám grindu a náplň je neskutočne opakovaná: ísť von, dať v časovom limite dole bossa, pár potvor alebo nazbierať cenné predmety. Vrátiť sa do dediny, využiť nálezy na tvorbu lepších zbraní a s tými sa vydať na ešte ťažšie tvory. Vašou motiváciou je snaha plniť misie, ktoré sú vynikajúco štruktúrované a počet hviezdičiek jasne prezrádza ich obťažnosť.

V čom sa dá koncept zlepšovať, kam ísť ďalej a ako osloviť nových hráčov i veteránov? O Monster Hunter sa roky píše ako o hre typickej pre Japoncov, no západ si s ňou nevedel dať dlho rady, preto sem niektoré diely ani neprišli (napr. Monster Hunter 3 pre PSP). Kultúrny mix prvkov, postup naprieč herným svetom a najmä jadro hrateľnosti sú odlišné. Nemáte pestré misie, ale väčšinou zhodné úlohy. Dokonca ani svet nie je obrovský a spojitý, ale načítava si pekne mapky medzi jednotlivými časťami. Putujete medzi nimi a v každej misii dostanete výlet do jednej máp, ktorú sa postupne učíte naspamäť.

Opakovanie, grind, tie isté miesta, tuhá obťažnosť - čo môže byť lákavé na tomto mechanizme? Pre milovníkov Dark Souls (čo využíva rovnaké prvky) prakticky všetko. Je to PZP – pocit z postupu. Síce sa meria maličkými krokmi, ale je viditeľný – a preto sú výborne štruktúrované misie také nápomocné. Jasne viete, či už máte na zdolanie misie so štyrmi a nie piatimi hviezdičkami alebo ako na bossa. Je to suplovanie iného cenného atribútu v RPG – tým, že Monster Hunter neleveluje svoju postavu, prenáša gradáciu na iné miesta: zbrane, výbavu či bojové štýly. Plus sledovanie efektov či elementov, ktoré sa dokážu podpísať pod vaše zosilnenie či oslabenie nepriateľa. Hrubá sila dlho nefunguje, taktika áno. A trpezlivosť. Misie trvajú spravidla 30 až 60 minút - úvod tvorí cesta k bossovi a zvyšok samotný boj.

Monster Hunter by si zaslúžil isté vylepšenia, napríklad opäť sa nekoná veľkolepý príbeh, čo je škoda a hráči by si ho po rokoch už aj vymodlili. Rovnako budete škrípať zubami pri niektorých menu či celom interface. Nedá sa nič robiť, Japonci ho milujú a vy si musíte zvyknúť. Na druhej strane Generations doručí obohatenia na iných frontoch a pre hrateľnosť dosť podstatných. Napríklad nebudete mať iba jednu, ale rovno štyri dediny, čo je veľké plus a celkové rozšírenie sveta. Odpadá čiastočne stiesnený pocit z absencie objavovania sveta, lebo sa máte na čo sústrediť. Znalci série nájdu vo štvorici miest a ich okolí povedomé postavy i monštrá. Generations sa totiž snaží využiť potenciál celej série, brať tie najlepšie prvky a pretaviť ich do pestrého mixu. Štvorica dedín vás teda vytrhne z doterajšieho spôsobu fungovania v jednom domove a pozornosť sústredí na kvarteto, okolo ktorého sa motajú veľké držky. Niektoré si budete pamätať, iné menej a čakajú vás tu aj legendárne.

Nielen bojom je lovec živý, ale aj zbieraním surovín a predmetov, čo si uvedomíte pri počte úloh, ktoré od vás nechcú skalpovať beštie, ale nabaliť určitý počet korienkov či iných druhov. Našťastie sa autori podujali čiastočne uľahčiť proces zbierania. Takže očakávajte zjednodušený zber, branie viacerých kúskov naraz a najmä mačací druh Feline, ktorý vám v misii pomôže s nahromadeným nákladom a odnesie ho do dedinky. Napohľad sú to drobnosti, ale oceníte ušetrené výlety do dediny, čo stoja cenné minúty.

Väčším obohatením je však uvedenie štýlov. Monster Hunter má stále 14 zbraní a rozličných herných spôsobov, ale teraz ich ešte násobí, lebo štvorica štýlov sa správa inak a umožňuje ešte aj použiť nové kombá. Guild Style rešpektuje doteraz naučené mechanizmy, ocenia ho veteráni série s nevôľou meniť. Striker Style pracuje s kombami veľmi zvláštnym spôsobom – niektoré obetuje, iné predstavuje a môžete sa viac venovať odlišným útokom z diaľky. Aerial Style vás posiela do luftu: budete viac skákať, štverať sa na monštrá a útočiť zvrchu.

Napokon Adept Style je vhodný pre defenzívnych taktikov, ktorí sa neboja brániť a skúšať výpady za cenu lepších útokov. Ale vyžaduje si poriadnu mieru trpezlivosti a práce so všetkými kusmi výzbroje i znalosťou bojiska či oponentov. Pre veteránov želajúcich si nové výzvy je to však ideálna voľba. Takzvané Hunter Arts predstavujú nové kombá a útoky, využívate ich náramne pri Striker Style, no dostanete sa k nim aj inde. Obťažnosť hry však neklesá, iba si inak rozkladáte útoky. Pre všetkých milovníkov kombinácií, ktorých už 14 zbraní začalo trošku nudiť, to bude parádna vec. Toľko možností na vyskúšanie ešte nemali a vybrané štýly či kombá sa neraz presadia ako najlepšia cesta na porazenie veľkého monštra. Nebojte sa meniť, hra vás chce dostať preč z komfort zóny...

No Generations predsa len má aj malé zjednodušenie pre nováčikov, keď ich nechá hrať v úlohe pomocníka v Prowler móde. Kamoška Felyne sa môže rozbehnúť do terénu a hoci nebojuje naplno ako vy, prvotriedny lovec, môže vám veľmi pomôcť práve pri zbieraní predmetov. Má nekonečnú staminu, deväť životov, takže si vystačí dlhší čas a pomôže doručiť do tábora peknú výbavu. Skúsi aj ľahšie boje, nemusí a nemôže používať predmety, buď sa dostane k surovinám skôr, alebo vôbec. Najlepšie jej ide zber, rybolov či dolovanie zo skál. Môžete ju levelovať a meniť sa na ňu ako na hrateľnú postavu – a je to obohacujúci zážitok, ktorý by ste si nemali nechať ujsť. A neskôr ho využijete vo svoj prospech. Grafika sa vyžíva najmä vo štvorici dedín a pri najväčších bossoch a 3DS sa zatiaľ drží so cťou. Lepší je zvuk a hudobná produkcia, ktorá dokáže ohúriť a oplatí sa hrať so slúchadlami, nie iba tak. Od čias Monster Hunter 4 Ultimate platí, že sa oplatí hrať skôr na New 3DS kvôli rýchlejšej grafike, ale najmä druhej analógovej páčke – a je to skutočne lepší zážitok.

Monster Hunter: Generations spája najlepšie prvky a beštie série, pridáva pár noviniek a hoci nie je ešte tou revolúciou, ktorú by sme radi videli, rozširuje paletu 3DS hutných hier o ďalší kúsok. Zatiaľ to stále stačí, lebo je to chytľavá hra na desiatky hodín.

Michal Korec

8.5

+ výborný herný systém
+ súboje a získavanie výbavy
+ nové herné štýly a kombá
+ štvorica dedín a stovky misií
+ bohatý svet, grafika a hudba
+ Prowler mód

- stále príliš opakované
- občas neintuitívne menu

RECORE

VSTÚPTE NA PÚŠTNU PLANÉTU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE
VÝVOJ: ARMATURE STUDIOS
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

Keiji Inafune (Megaman, Resident Evil) a Mark Pacini (Metroid Prime) pripravili pre Microsoft nový titul Recore. Ten prináša niečo nové do ich ponuky, a to spojenie RPG prvkov so skákaním a otvoreným prostredím. Je to zaujímavý, neobohraný štýl, ktorý tvorcovia zasadili do púštneho prostredia planéty Far Eden. Planéta mala byť rajom pre ľudstvo, novou kolóniou. Nie všetko však šlo podľa plánu.

Joule Adamsová sa preberá na planéte, ale nič nie je také, aké má byť. Planéta mala byť už teraformovaná a čakať svoju posádku, ktorá spí na obežnej dráhe.

Niečo sa ale stalo, kolonisti spadli skôr a roboti, ktorí sa o všetko mali starať, sú nepriateľsky naladení. Úlohou Joule je teraz zistiť, čo sa stalo a zachrániť, čo sa dá. Pomáhať jej v tom bude verný robotický pes Mack, ktorého energetickým zdrojom je veľká svietiaca guľa.

Tieto gule sú vlastne základom mechaniky celého sveta hry. Poháňajú ako robotov, tak aj mechanizmy v zariadeniach. Vymyslel ich otec Joule, ktorý jej zanechal video odkazy a bude ju viesť pri prvých krokoch na planéte. Letel však inou loďou, a preto s ňou, žiaľ, nemôže byť. Možno je niekde na obežnej dráhe s ostatnými. Ona je tu sama, odkázaná len na svoju zbraň a psa.

Hlavná hrdinka spoznáva rozsiahle územie hry vytvorené z niekoľkých prepojených oblastí, ktoré sa postupne odomkýnajú a odhaľujú svoje tajomstvá. Zo začiatku síce ide priamou príbehovou cestou, ale po chvíli sa prostredie plne otvorí, sprístupnia vedľajšie úlohy, nové možnosti a pribúdajú ďalší spoločníci. Budete sa s nimi prebíjať púšťami zaplnenými troskami a časťami pôvodnej teraformovacej automatickej stanice a obraňovanej svojou pôvodnou posádkou - robotmi.

Roboti však neplnia svoju úlohu. Niečo sa im stalo a útočia na všetko a keďže ste tu s Joule a jej psom jediní, útočia na vás. Joule tak musí zobrať do rúk svoju energetickú zbraň a začať rad-radom likvidovať nepriateľov. Nebudú ich síce záplavy, ale vždy sa proti vám postaví niekoľko silných protivníkov. Keďže boje nefungujú na systéme headshotov a sú v RPG štýle, každá rana im bude uberať z ich energie. Je to ako štýl Borderlands, na ktorého kolekcii Armature štúdio aj robilo, a tak je inšpirácia jasná. Joule tu ale musí sledovať, aká farba nepriateľa je proti nej a použiť patričnú zbraň - teda modrú, žltú, červenú a neutrálnu. Ak sedí farba s koloritom nepriateľa, energia sa mu bude míňať rýchlejšie. Niektorí k tomu majú aj štíty, ktoré treba prestrieľať najskôr, každý má svoje špecifické zbrane a Joule musí skákať, uhýbať sa a hlavne strieľať. Plus ak energia nepriateľa klesne na určitú úroveň, môže ho zlikvidovať vytiahnutím jeho energetickej gule. Stačí hodiť hák a pomaly ťahať. Ak sa to podarí, nepriateľ je mŕtvy a guľa je vaša. Ak ho zabijete úplne bez vytiahnutia gule, dostanete z neho samostatnú energiu a rôzne materiály.

Toto všetko spolu s vykrádaním krabíc a ich rozstrieľaním vám prináša rôzne časti zariadení alebo aj plány na výrobu časti, ktorými môžete vylepšovať svojho psa a neskôr ostatných robotov, ktorých získate. Budete im vyrábať hlavy, končatiny, telá a zvyšovať im silu. Pomáhajú vám totiž v bojoch. Je to pekne hlboko zapracované a čím viac budete chcieť grindovať, tým viac materiálov na vylepšovanie získate. Pritom popri každom boji sa vám leveluje ako postava Juole, tak aj vaši pomocníci.

Čím vyšší level majú, tým lepšie upgrady im môžete dať, rovnako čím vyšší level má Joule, tým odhodlanejšie sa môže postaviť nebezpečnejším nepriateľom a vstúpiť do náročnejších vedľajších misii. Osobne sa mi zdali aj tie vyžadujúce aspoň rovnaký level ako som práve mal dosť ťažké. Neustále umieranie bolo základom mojej hry. Napriek tomu hrateľnosť je zábavná a opakovania nezachádzajú do extrémov, kedy by znechutili.

Ak to budete chcieť všetko obehať, pripravte si desiatky hodín času. Je to skutočne rozsiahla hra, kde hlavný príbeh rátajte na 10-15 hodín a raz toľko na ostatné veci, možno aj viac. Všetko záleží od toho, ako vám pôjdu boje a skákanie. Skákacie scény sú totiž druhým veľkým pilierom hry a často musíte hľadať cestu, rozmýšľať, ako sa na dané miesto dostať alebo aj ktorého robota použiť na presun. Základ skákania totiž tvorí kombinácia jetpacku a trysiek, kde správna kombinácia rýchleho pohybu vpred a raketových výskokov vás dokáže premiestniť aj na miesta, ktoré sa zdajú nedosiahnuteľné. Ale ak nie sú k dispozícii plošiny, musíte využiť niektorého z vašich ďalších robotov a napríklad nechať sa pavúkom vyviesť rôznymi rebríkmi, potom skákať a v kilometrových výškach hľadať ďalší rebrík. Okrem pavúka a vášho psa dostanete aj pásového robota, lietajúceho robota a veľkého silného robota. Kombinácii bude dosť a v leveloch to aj náležite zužitkujete. Aj keď tu vidieť nevyužitú príležitosť viac zapracovať robotov do náročnejších puzzle prvkov.

Väčšinou sú úlohy len jednoduché a hra vám aj naznačuje, ktorého robota kde potrebujete použiť.

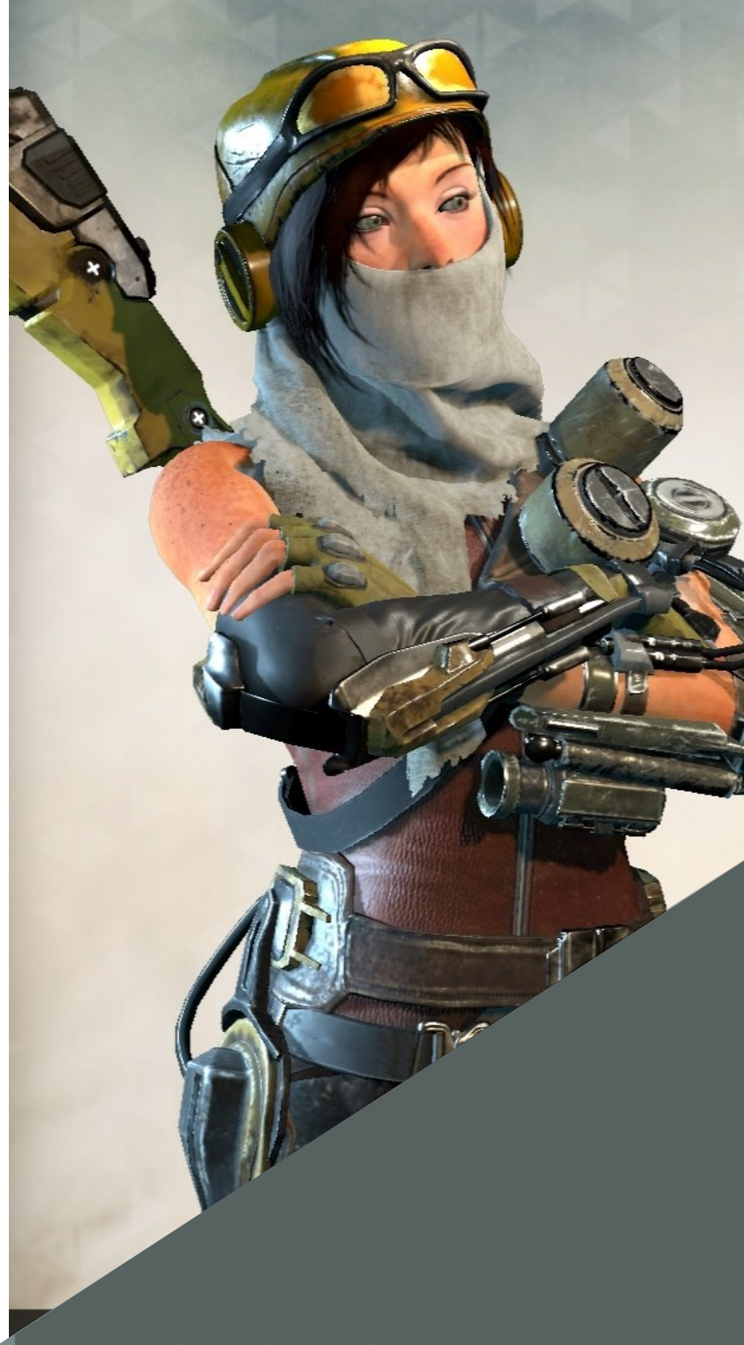
Rovnako sú roboti rôzne užitoční aj v bojoch, kde špeciálne pri bossoch je dobré vybrať si toho správneho robota, keďže vám môže výrazne pomôcť. Boss boje sú totiž náročné a pomoc je viac ako vhodná. Bossov vždy zabijete len vytiahnutím energetickej gule a musíte to spraviť v pravom čase, inak si znovu regenerujú energiu a môžete to skúšať znovu. Samotná Joule má svoju energiu, ktorá sa síce tiež obnovuje, ale nie je to rýchlo a musíte si dávať pozor na zásahy, inak reštartujete buď daný boj, alebo celú úlohu s niekoľkými bojmi, čo môže trvať aj desať minút. Občas dôjde energia aj vášmu robotickému spoločníkovi, ale toho vždy môžete znovu oživiť.

Vizuálne je hra prekvapivo pekná, čakajú vás nádherné výhľady na púštnu krajinu a vydarené animácie mechanických zvierat. Efekty sú rovnako pôsobivé. Po umeleckej stránke veľmi dobre postavené. Po technickej stránke je to tak na polovicu. Na Xbox One sa hra poväčšine hýbe pekne plynule, ale miestami vidieť pády framerate, PC je prekvapivo stabilné. Tam nemáte problém ísť na 60 fps s GTX970, a to aj v 1440p. Pekne sa tam autori pohrali s nastaveniami grafiky, kde si môžete napríklad zmenšiť aj HUD a doladili aj ovládanie myšou. Na rozdiel od gamepadu myšou primárne zameriavate manuálne. Síce si viete prepínať ciele, ale s manuálnym mierením je hra náročnejšia a aj zábavnejšia.

Framerate nie je primárnym problémom, ale čo bude vadiť, to sú na Xboxe dlhé loadingy, na PC zase prekážajú slabé textúry, ktoré síce pri oddialení v bežnej vzdialenosti sú dostačujúce, ale pri prestrihových scénach vidieť nedostatočnú kvalitu. Nakoniec hra má 10 GB, čo aj naznačuje, že tam vysokú kvalitu detailov nemôžete čakať. Rovnako ešte mohli autori ešte vylepšiť tiene a nebolo by zlé odstrániť drobnosti, ako je občasné prejdenie psa cez stenu alebo opraviť niektoré veci vznášajúce sa nad zemou. Pri rozsiahlosti hry sú to detaily, ale vidieť, že rôzne malé doladenia a vychytanie chýb sa žiadajú všade. Môžu sa vám objaviť chyby aj v skriptoch, kde bude potrebné reštartovať misiu alebo v extrémnom prípade aj celú hru. Je to škoda, lebo táto nedotiahnutosť sťahuje pocit z celej hry dole a aj hodnotenie. Možno to bolo maximum, ktoré autori vedeli dosiahnuť, a preto je aj hra za nižšiu cenu. Čo však ešte z grafickej stránky vyčnieva, to sú animácie, špeciálne animácie jednotlivých robotických spoločníkov. Každý má svoju osobnosť, špecifické pózy, zabáva sa, predvádza a svojsky oživuje hru, zatiaľ čo vy s Joule hľadáte, ako sa posunúť vpred. Tvoria aj veľkú časť prestrihových scén, v ktorých Joule postupne odkrýva pozadie planéty, problémov a aj detaily celej výpravy.

Recore síce nie je dokonalá hra, ale je oveľa rozsiahlejšia, ako by ste usúdili podľa prezentácií. Nie je to jednoduchá priamočiara akcia, je to sandboxová RPG skombinovaná so skákačkou, pri ktorej strávite aj desiatky hodín. Je to predovšetkým grindovačka a čakajú vás vlny nepriateľov a množstvo strieľania. Ale celkovo ponúka veľmi dobre vyváženú hrateľnosť, v ktorej sa mixuje akcia, skákanie, vylepšovanie, plus rozsiahle prostredie plné možností. Určite to však chcelo ešte pred vydaním zapracovať na technickej stránke hry, ktorej viditeľne chýba finálny beta test a na hre sa to podpísalo. Autori však ponúkli špecifický štýl, ktorý môžu v pokračovaniach ďalej rozvíjať a celé to vylepšovať. Plány na to už sú.

Peter Dragula



6.5

+ vizuálne pôsobivé prostredie
+ otvorený sandboxový štýl hry
+ dobrý mix RPG akcie so skákacími prvkami
+ dlhá herná doba
+ dobrá optimalizácia na PC

- niekedy neprehľadné zadania úloh
- textúry mohli byť vo vyššej kvalite, hlavne v PC verzii, loadingy kratšie v Xbox verzii
- nedotiahnuté technické detaily v každej oblasti

NHL 17

KAŽDÝM ROČNÍKOM LEPŠIA

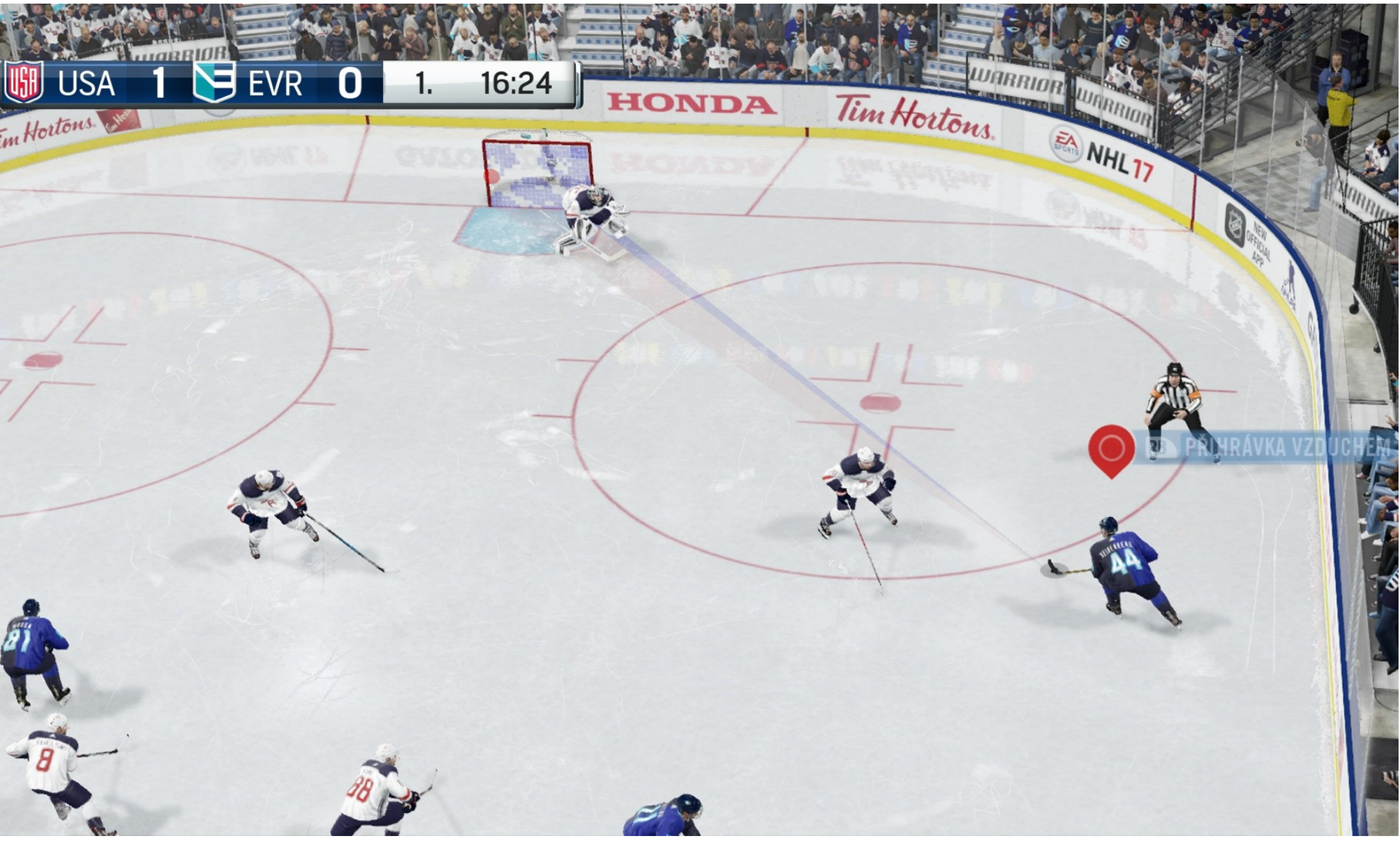
PLATFORMA: XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: EA SPORTS
ŠTÝL: ŠPORT

Svetový pohár v hokeji síce ešte nezačal, no ja už dobre viem, ako skončí. Vyhral som. Naozaj. Vybral som si tím Európy a aj keď je starší a nezohratý, v skupinových zápasoch sme sa oťukali a aj keď bol prvý zápas ťažký, zo skupiny sme sa dostali z prvého miesta. V semifinále to schytali Rusi a vo finále to bol urputný boj proti americkým mladíkom, no zvládli sme to a na koniec sme nad hlavu zdvihli trofej. Presne takto to dopadne.

Ale pre istotu si podľa toho nepodávajte tikety. Predsa len NHL 17 aj keď prináša vylepšenia a hokej je opäť o krôčik hokejovejší, hra pravdepodobne budúcnosť nepredpovedá.

Je to už otrepaná pesnička - EA Sports na hokejovom poli nemá konkurenciu, stále robí kvalitný a zábavný hokej, ale stále to nie je to, čo by to mohlo byť. Trošku predbehnem, ale presne to isté platí aj tento rok. Po drobných krôčikoch autori sériu pomaly a postupne na aktuálnej generácii hardvéru posúvajú ďalej, ale rapídneho skoku sme sa opäť nedočkali. A ak mám byť úprimný, osobne mám s hrou ešte jeden problém. Akoby sa EA stále nevedeli spamätať z prechodu na aktuálny hardvér a aj keď NHL baví, cítiť v ňom nevyužitý potenciál a občas máte dojem, že ste sa možno na predchádzajúcich konzolách bavili viac a lepšie.

Čo ale EA Sports nemôže absolútne nikto uprieť, to je skutočne vypiplaná prezentácia. A celkovo NHL 17 prináša mnoho veľmi príjemných vylepšení, ktoré sa ale netýkajú priamo hrania, čo je možno trochu paradox. Váš celkový používateľský zážitok (ani nie tak hráčsky) je ale neporovnateľne lepší ako v prípade predchádzajúcej časti a začína to už v jednoduchom, prehľadom, elegantnom a intuitívnom menu. To samotné vás láka na širokú ponuku herných režimov, na ktoré sa môžete vrhnúť. A pokračuje to ďalej cez veľmi dobre spracovaný draft, zaujímavejšie spracované možnosti v jednotlivých režimoch a aj predstavenie komentátorov a mesta, úvod zápasov a aj ich priebeh.



Poskakujúci maskot, nápisy na tabuliach v rukách divákov a iné veci vám neraz vyčarujú úsmev na tvári. Celé to navyše vyzerá ako skutočný športový prenos na NBC.

Najväčšia sila NHL 17 ale v skutočnosti tkvie v drobnostiach a prídavkoch, ktoré hra nanáša na základ toho, čo nám predviedol minulý ročník. V jadre je to totiž naozaj len naleštená a dotiahnutá NHL 16 a vidieť to najlepšie hlavne na ľade. Praktický každý jeden z ponúknutých režimov sa dočkal vecí, ktoré ho zásadne nemenia, no je vďaka nim o niečo zaujímavejší a aj zábavnejší. Okrem tých bežných a základných ako tréning alebo rýchla hra. Príliš sa nezmenila ani Sezóna a Be a Pro režim, v ktorom si vytvoríte vlastného hráča a z nováčika sa máte stať postupne hviezdou NHL. To ale týmto režimom neuberá nič z ich pútavosti.

Ako som už aj v úvode naznačil, jednou skutočne aktuálnou novinkou je prítomnosť licencovaného Svetového pohára, ktorý v hre prebieha presne tak, ako bude v skutočnosti, pričom obsahuje aj zodpovedajúce tímy s aktuálnymi súpiskami. Teda Slovákov nájdete len v spojenom tíme Európy. V zásade sa tento režim až na tímy a pravidlá finále nijako zvlášť nelíši od bežných turnajov, ale poteší takýto menší prídavok. A aj keď sa k nemu asi po prejdení nevrátite, ten jeden raz si ho určite snáď každý z vás vyskúša a prejde.

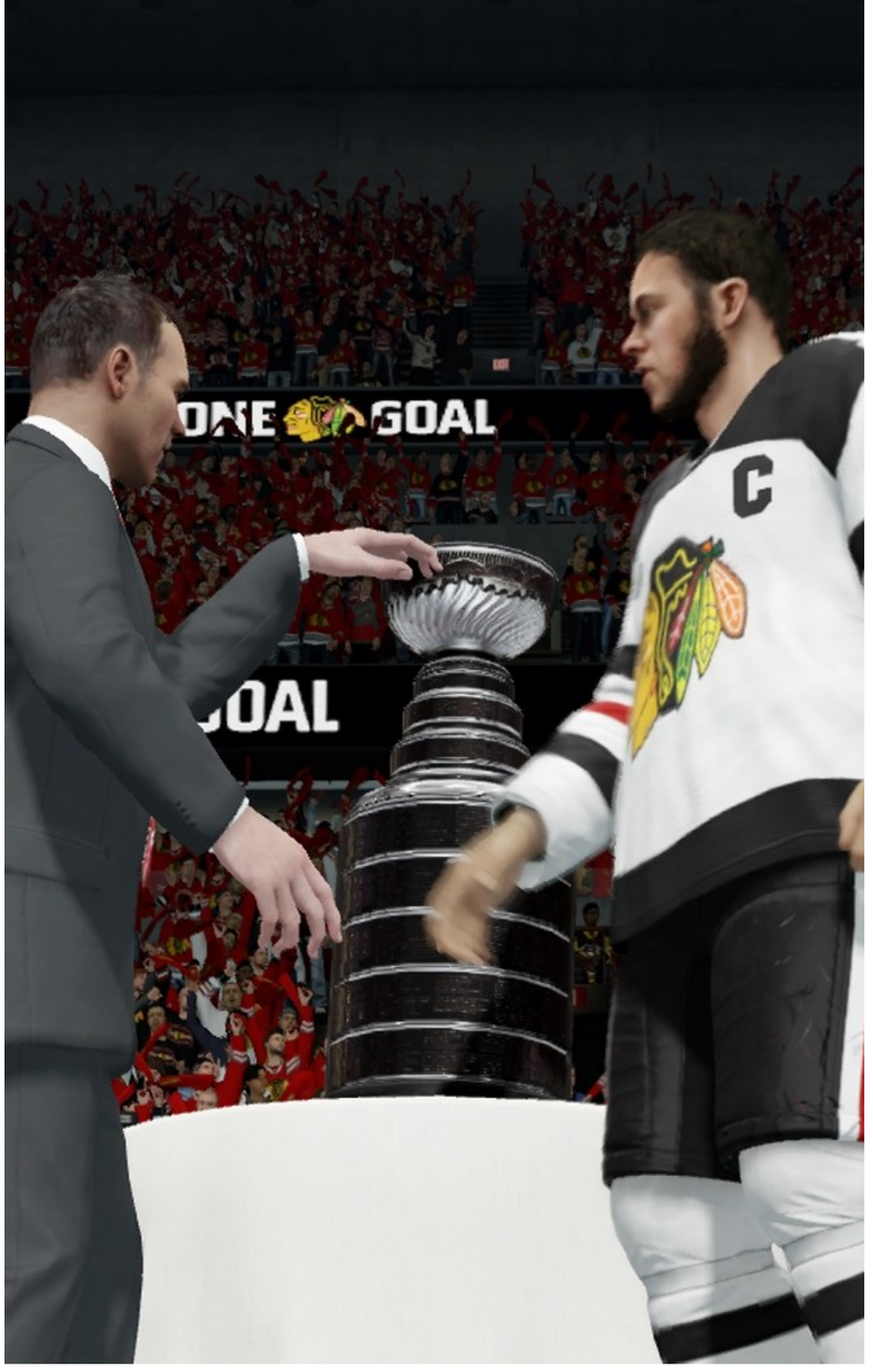
Osobne som ale najväčšie zaľúbenie našiel tento rok v režime Franchise. Ten nie je novinkou, už v minulosti ste mohli riadiť vlastný tím, ale teraz sa prvý raz dočkal noviniek, vďaka ktorým skutočne cítite, že spravujete naozaj vlastný tím. Rozšírili sa manažérske možnosti. Tie síce stále nedosahujú komplexnosť skutočných manažérskych titulov, no sú pekným spestrením. Rozhovormi ovplyvňujete morálku hráčov, riadite ich kontrakty, špeciálne aktivity (rozdávanie tričiek...), taktiež máte pod palcom marketing a aj správu štadióna.

Dobre si tak musíte rozmyslieť, kam budete získané peniaze vkladať. Platový strop totiž nie je jediná vec, ktorú musíte zvládnuť. Musíte sa starať o náladu v kabíne a aj o to, aby boli diváci na štadiónoch spokojní, čo dosiahnete správnymi cenami, akciami s hráčmi a aj starostlivosťou o vybavenie. Môžete ale meniť a upravovať aj detaily ako hudbu alebo dresy. A dokonca dostanete možnosť sťahovať sa so svojím tímom. Môžete tak prejsť do neónového Las Vegas, prípadne ak patríte medzi „klasikov", môžete Lavíny z Colorada vrátiť späť do Quebecu, kde tím fungoval až do roku 1995 ako Nordiques. Nedokážete však presunúť tím do mesta, kde už iný je. Takže zabudnite na Stars v Minnesote.

Draft Champions je jednou z úplných noviniek. Umožní vám vybrať si tím z bývalých a aj súčasných hviezd (a dokonca na základe konkrétnej témy) a na jeden ľad tak dostať hráčov, ako je Patrick Kane, ale aj Rob Blake, Brendan Shanahan, Trevor Linden a ďalších, ktorých kartičky sme kedysi zbierali. S takýmito zostavami hráčov si môžete zahrať turnaje offline a online a navyše je tento minirežim prepojený aj na Hockey Ultimate Team, do ktorého vám vie získať bonusy a predmety. Samotný HUT sa až tak nezmenil, ale prináša niekoľko spestrení - najmä čo sa týka kolekcie kartičiek. Opäť si v ňom na ich základe staviate svoj tím a offline alebo online sa štveráte hore naprieč rebríčkami. Je to presne o tom, čo som už písal. Je to niekoľko zväčša menších zmien, ktoré ale z toho robia príjemnejší zážitok.

A zhruba rovnako ako HUT tento rok dopadol aj obľúbený online režim EA Sports Hockey League. Ak ho nepoznáte, je asi najnáročnejší v hre. Spájate sa v ňom s inými hráčmi, tvoríte spoločné tímy a bojujete proti ostatným. Tým pádom ak chcete byť prínosom a nie príťažou pre ostatných, musíte hru už veľmi dobre zvládať. Postupne sa levelujete, získavate novú výbavu pre hráčov a tým si otvárate ďalšie nové možnosti úprav. V zásade sa tento režim nijako nezmenil, no pribudli nové triedy a aj jednoduchšie možnosti hľadania a pripájania sa do hry.

A teraz k tomu hlavnému – k hokeju. Ten je náročný a prepracovaný. Pozerá sa naň výborne a aj keď má



svoje neduhy (aj fyzikálne), je stále na veľmi vysokej úrovni. Na výber máte z niekoľkých schém ovládania, pričom už tradičný Skill Stick je ten najviac hokejový a dokážete pri ňom predvádzať najlepšiu hru a najmä smerom dopredu oceníte veľmi dobrú kontrolu puku. Defenzíva ale vyžaduje viac cviku. Veľkú úlohu zohráva hra telom a aj postavenie a to ako v ofenzíve, tak aj defenzíve. Veľa gólov padá po skrumážiach pred bránkou a aj po tečoch. Dokonca po tečoch až podozrivo často padajú, ak strieľate od modrej, keďže hra neraz aj čistú strelu vyhodnotí ako teč.

Trošku paradoxne to často presne tak isto ohodnotia aj virtuálni komentátori a snáď to autori aspoň trošku vyladia.

Hra vie byť náročná. Povedal by som, že pre nováčikov možno až frustrujúca. Chválil som to už minulý rok a musím to pochváliť opäť - zvlášť pre nováčika je „vizuálny" tréner veľmi veľkou pomôckou. Hra vám sama pri hraní naznačuje, kedy je ideálny moment vystreliť, kde je odkryté miesto v bránke, ako sa postaviť k vhadzovaniu a podobne. Sú to len drobné vizuálne pomôcky, no neoceniteľné. Taktiež v prestávkach medzi tretinami vám dáva rady a hodnotí váš herný prejav. Toto sa od minulého roka nezmenilo, čo je možno trochu škoda, keďže je to príliš statické a keďže už táto funkcia v hre predtým bola, čakali by sme nejaké to vylepšenie.

Ťažké srdce mám zatiaľ osobne na rozhodcov, ktorí v novom ročníku nepredvádzajú najlepšiu prácu a navyše tu nie je ani žiadna komisia, ktorej by som sa na ich výkony mohol sťažovať. Občas sú príliš benevolentní pri zjavnom podrazení, inokedy zapískajú nezmyselnú hrubosť či podrazenie, keď sa vrháte do strely a vďaka nešťastnej fyzikálnej kolízii cez vás spadne súperov hráč, ktorý ani nie je hneď pri vás. Taktiež často nezmyselne vidia postavenie hráča v bránkovisku a neuznávajú kvôli tomu góly pri bežných súbojoch pred ním. Toto sú tiež veci, ktoré nepredstavujú veľké chyby, ale mali by sa rozhodne vyladiť.

A aj na vyššie uvedených veciach ste si mohli všimnúť, že aj v NHL 17 narazíte skôr či neskôr na občas až vtipné momenty, kedy sa prejaví nešťastná AI alebo fyzikálne bugy. Puk sa niekde zasekne, hráči pri vašom útoku a prečíslení odkorčuľujú na striedačku, či za sebou zabudnú puk. Osobne ma ale potešil jeden bug, ktorý sa stal len raz. Chápem, že poriadny bodyček aj veľkým chlapom otrasie, ale to, že súperov hráč po ňom zostal nehybne stáť s pukom medzi nohami, ktorý sa nedal prebrať, to sa mi za roky hrania NHL ešte nestalo.

Tieto veci sú ale veľmi pekne vyvážené pozitívnymi drobnosťami, ktoré naozaj v hre budia kvalitný hokejový dojem. Hráči sa vrhajú do striel, často to dostanú s príklepom do členka a vtedy si neraz podskočia od bolesti, či spadnú alebo troška zakrivkajú, čo sa ale taktiež podpíše

na ich dočasnom výkone, a teda s takýmto hráčom nenasadíte hneď do bežného korčuľovania, nieto ešte do šprintu. Musíte chvíľku počkať. A podobných vecí, vďaka ktorým je to stále kvalitná hokejová hra, je tu naozaj veľa, .

Čo sa vizuálneho spracovania týka, to sa od minulého roka ďaleko neposunulo. To ale nemusí byť hneď zlé. Na hru sa pozerá veľmi dobre a nedá sa povedať, že by som mal výhrady voči tomu, ako vyzerá. Na ľade je to paráda zvlášť pri bežnej kamere. Pri detailných záberoch si už všimnete, že niektorí hráči sa na svoje skutočné predlohy príliš nepodobajú a aj to, že diváci sú stále najslabšou časťou vizuálu. To už ale neplatí o zvuku a v hľadisku to žije rovnako ako na ľade, pričom z hrania máte po zvukovej stránke lepší zážitok ako zo sledovania v TV. A to ešte nehovorím o hudbe, ktorá je bezkonkurenčne najlepšia za poslednú dekádu v sérii a ponúka naozaj luxusný výber všehochuti, ktorá mixuje žánre aj interpretov do vyváženého výberu, ktorý sa pri hraní skvele počúva.

Škoda, že to isté nemôžem povedať o komentátoroch v hre. Snáď nikdy sa mi tak rýchlo nezunovali ako teraz, keď už po pár zápasoch počuť tie isté strojové vety a nič nehovoriace frázy, ktoré len vypĺňajú miesto a ticho. A to asi aj najlepšie reprezentuje chyby NHL 17. Nie je to nič závažné, kvôli čomu by ste od hry mali dávať ruky preč. Je to najlepší hokej a nielen preto, že iný nie je. Je to ďalší kvalitný ročník, ktorý prináša zaujímavé novinky. Problém vidím pri porovnaní s NHL 16, ktorá sa hrala takmer totožne, vyzerala takmer totožne a neponúka oveľa menej. Sedemnástka celkovo vyzerá ako taká vylepšená šestnástka, nie ako úplne nový ročník. Ak vám predchádzajúci unikol, do tohto bez váhania choďte. Ak sa vám doma váľa disk s tým minulým, už to také jednoznačné rozhodnutie nebude.

Matúš Štrba

8.0

+ dobrý zážitok z kvalitného hokeja
+ skvelé zvuky, vynikajúca hudba
+ prepracovaná prezentácia
+ herná ponuka
+ rozšírené možnosti vo Franchise režime
+ veľmi dobre funkčný in+game tréner

- málo zmien od minulého ročníka
- hlúpe chyby a občasné bugy
- útok hrá prvé husle
- nudný a často sa opakujúci komentár

SONY
PS4
SONY
PS4

HARDVÉR

PS4 SLIM A PS4 PRO PREDSTAVENÉ

Sony na aktuálnej prezentácii oficiálne potvrdilo obe už v predstihu leaknuté konzoly, určilo im dátumy vydania a ceny.

PS4 Slim

Slim verzia je presne to, čo sme už niekoľkokrát videli, a teda zmenšená PS4 s rovnakým výkonom. Oficiálne označenie bude len PS4 bez slim podtitulu a cena **bude 299 eur** s 500GB harddiskom. Predávať sa začne 15. septembra. Dostane aj nový upravený gamepad s podsvietením v touchpade.

Čo konzole oproti predchádzajúcej ubudlo je optický zvukový výstup. Rovnako jej ubudla veľkosť a je o 30% menšia (256mm x 39mm x 288 mm) a má o 25% nižšiu váhu ako úplne prvá verzia a o 30% nižšiu spotrebu. Maximálna spotreba bude 165W.

PS4 Pro

Pro je konzola, ktorá bola doteraz s kódovým označením Neo, a teda rýchlejšia verzia pôvodnej PS4 konzoly. Bude mať rýchlejší grafický čip a pretaktovaný procesor. Harddisk bude v základnej verzii 1TB. Nešpecifikovali však detaily rýchlosti konzoly.

Grafika bude teraz približne 2 krát výkonnejšia a konkrétne má 4.2Tflopu a procesor je pretaktovaný z 1.6GHz na 2.1 GHz, 8GB GDDR5 pamäte ostáva. Konzola ponúkne 4K podporu, aj keď uvidíme, ktoré hry pôjdu natívne v tomto rozlíšení (keďže 4K je 4 krát vyššie rozlíšenie ako 1080p a výkon novej konzoly je dvojnásobný), pridaný bude môcť byť aj HDR efekt. Hlavne konzola vylepší rozlíšenie a framerate pre PS VR tituly a patche dostanú aj rôzne už vydané tituly. Konzola bude doplnená o novú verziu gamepadu rovnaký ako má PS4 slim.

Z výstupov bude mať aj optický zvukový výstup a HDMI so 4K HDR podporou a štandardné dva USB porty. Rozmery budú 295mm x 55mm x 327mm. Maximálna spotreba bude 310W.

Prekvapivo však PS4 Pro nebude prehrávať UHD Bluray médiá (4k filmy), konzola má totiž len štandardnú Bluray mechaniku. Na 4K filmy tak bude Netflix a YouTube.

Konzola bude stáť 399 eur a vyjde 10. novembra.

Obe konzoly spolu s pôvodnou PS4 budú v hrách kompatibilné, len s tým, že PS4 Pro bude môcť mať kvalitnejšiu grafiku, vyššie rozlíšenie, alebo framerate.

Mimo konzol bola predstavená aj nová Playstation kamera za 59 eur a nový wireless headset za 179 eur.

IPHONE 7, 7 PRO A APPLE WATCH 2

Apple nedávno oficiálne predstavilo nové zariadenia a to iPhone 7, iPhone 7 pro a Apple Watch Two. Ich hlavnou novinkou bude vodotesnosť.

Apple Watch Two

Budú rýchlejšie, batéria im vydrží dlhšie a vodotesné budú do 50 metrovej hĺbky. Budú mať nový dualcore procesor, ktorý zaistí lepšiu a dvojnásobne rýchlejšiu grafiku, teraz už v 60 fps. Displej dostane jas 1000 nitov, a teda budú čitateľné aj pri silnom slnku.

Hodinky vyjdú 16. septembra za 369 dolárov v 38mm edícii, rovnako bude stáť aj Nike+ špeciálna edícia, ktorá príde v októbri, Hermés edícia bude za 1149 dolárov a keramické hodinky budú za 1249 dolárov.

iPhone 7 a iPhone 7 Plus

Budú rovnako rýchlejšie, vodotesné a prachotesné. Budú mať IP67 certifikáciu. Zároveň, ako sa čakalo, mobil už nemá 3.5mm jack, ktorý budete nahrádzať redukciou, k tomu má teraz mobil aj stereo reproduktory. Z dizajnu bolo zmenené start tlačidlo, ktoré už nie je mechanické, ale dotykové s odozvou.

Čo sa týka kamier, predná sa zvýšila z 5 na 7 megapixelov, zadná je 12 mpx kamera s f/1.8 a optickou stabilizáciou obrazu. Pridaný je aj štvorfarebný LED blesk. Na 7 Plus budú tieto kamery dve a podobne ako pri konkurencii budú napríklad pomáhať zoomovať alebo vytvárať depth of field efekt.

Samotný procesor bude A10, ktorý bude teraz štvorjadrový a bude o 70% rýchlejší ako predchodca. Čo sa týka flashu, začínať budú na 32GB, doplnia to 128GB a 256GB verzie. Rozlíšenia sú však prekvapivo nízke a pre menšiu verziu bude rozlíšenie len 1334 x 750 na 4.7 palcovom displeji, väčšia 7 plus dostane 1920 x 1080 na 5.5 palcovom displeji.

Mobily budú dostupné 16. septembra. Cenovo iPhone 7 začne na $649 a iPhone 7 plus na $769 dolárov. Novinkou bude jet black farba.

TEST

LOGITECH G PRO MYŠ

FIRMA: LOGITECH

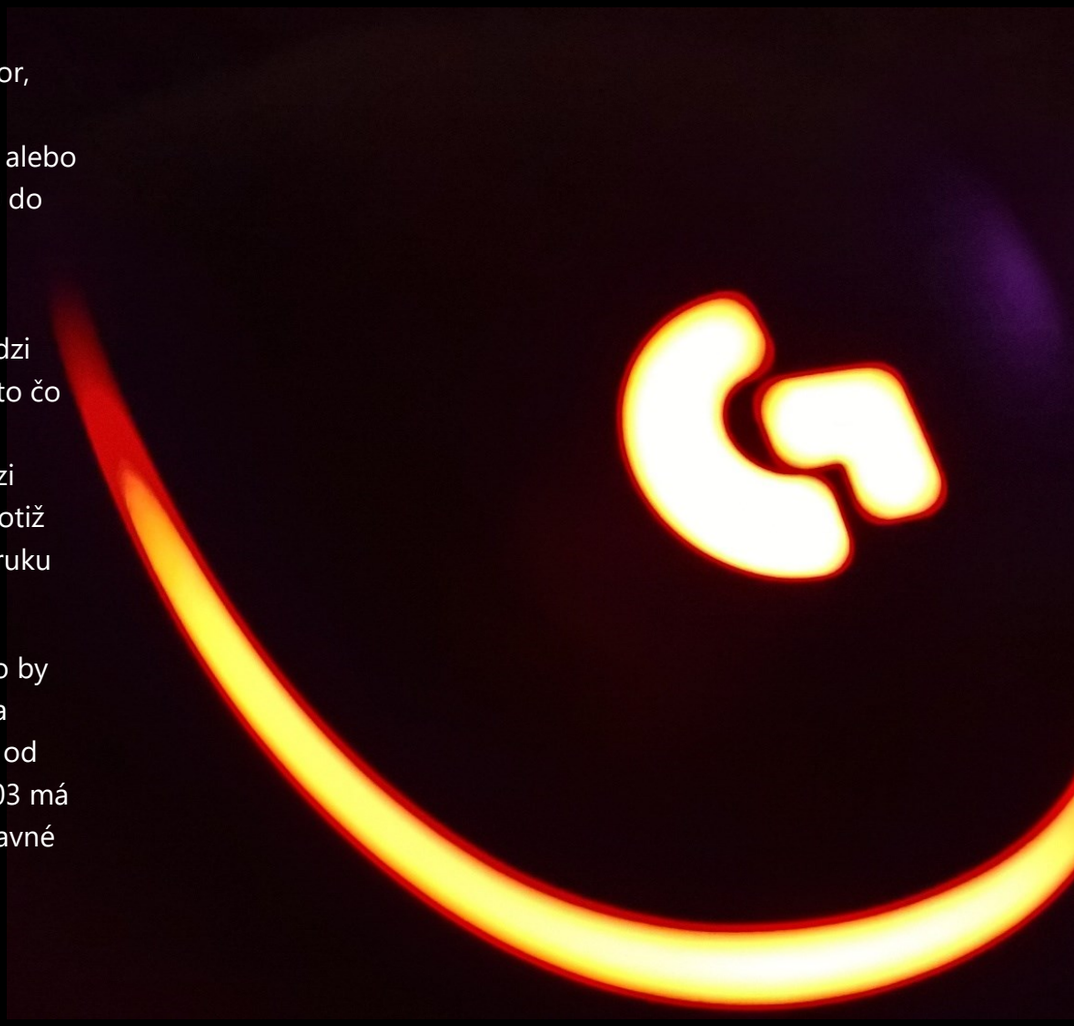
Logitech nedávno predstavil svoju nový myš G Pro. Už z názvu chce Logitech naznačiť, že jej žiadne čísla netreba a je jednoducho pre profesionálov. Konkrétne ju smerujú na esports hráčov.

Dizajnovo je jednoduchá, symetrická, s pekným plynulým tvarovaním a ešte zaujímavo vyriešeným pozdĺžnym RGB podsvietením. Od materiálov nečakajte žiadne zázraky, je to štandardný jemne drsnejší plast, bez pogumovaní, alebo hocijakých povrchových špecialít. Má dve doplnkové tlačidlá, pogumované koliesko a tlačidlo na prepínanie citlivosti. Dôraz bol kladený na kvalitu hlavných dvoch tlačidiel, ktoré sa stláčajú ľahko aj keď možno až s príliš výrazným zvukom ťuknutia. Myš je káblová a pripojená látkou obtiahnutým káblom.

Dôležitým základom myši je PMW3366 senzor, ktorý jej dodáva presnosť dôležitú pre profesionálov, má nulový smooting, filtering, alebo akceleráciu po celú šírku DPI, tá siaha od 200 do 12000 DPI. Nechýba jej vnútorná pamäť na zapamätanie si nastavení.

Celé je to evolúcia G100 myši, obľúbenej medzi esports hráčmi, je totiž ľahká a presná. Teda to čo od myši hráči potrebujú. Ak by ste sa po nej pozerali rátajte s tým, že je výškou patrí medzi nižšie a váhou je možno až veľmi ľahká. Má totiž len 83 gramov a výšku 38mm. Teda určite si ruku pri dlhom hraní neunavíte.

Osobne nie som esports hráč a teda do G Pro by som nešiel, je až príliš športovo zoštíhlená, na všeobecné hranie by som sa v tejto kategórii od Logitechu skôr pozrel po práve ohlásenú G403 má totiž pogumované boky, je vyššia, má aj prídavné závažie a podsvietenie kolieska.



G933 ARTEMIS SPECTRUM

FIRMA: LOGITECH

Logitech počas Gamescomu predstavil aj nový headset Logitech G933 Artemis Spectrum Snow, snehobielu verziu svojho kvalitného 933 headsetu so 7.1 zvukom a wireless pripojením. Čiernu verziu sme recenzovali a skončila veľmi dobre. Ak máte radi wireless headsety, toto je veľmi dobrá voľba.

Samotný headset skrýva v sebe 7.1 zvuk, zasúvateľný mikrofón, možnosť pripojenia 3.5mm jackom, či už k PC, alebo Xbox One a PS4 konzolám ale aj wireless pripojenie k PC. Čo sa týka samotných slúchadiel tie sú 40mm s frekvenciou 20Hz - 20KHz, 38 ohmov pasívne a 5k ohmov aktívne.

Citlivosť slúchadiel je 107db SPL/mW. Mikrofón má 4mm a prenáša frekvencie od 100hz do 20KHz.

Ak zapájate headset k PC môžete používať ako 7.1 zvuk, tak aj RGB podsvietenie, a zladiť si ho s vašimi ostatnými zariadeniami, alebo pustiť niektorí efekt na dve svetelné zóny. Samotná batéria vydrží 12 hodín bez svetla a 8 hodín so zapnutým svetlom (pri 50% hlasitosti). Ak by vám batéria došla, môžete sa rovno k PC pripojiť USB káblom a nechať si ju nabíjať aj počas používania.

Na konzolách idete 3.5 jackom cez gamepad a funguje štandardne stereo aj s mikrofónom. Ovládanie máte vtedy na pripojovacom kábli. Ak idete wireless, headset má hlasitosť a vypínanie mikrofónu priamo na sebe, plus dopĺňajú to tri programovateľné tlačidlá, na ktoré môžete zadefinovať ľubovoľné funkcie cez Logitech Gaming Suite.

Ten si headset priamo zadetekuje a umožní okrem nastavovaní tlačidiel a svetiel upraviť aj intenzitu jednotlivých zdrojov zvuku v 7.1 móde. 7.1 funguje veľmi dobre a doslova viete odkiaľ prichádza ktorý zvuk, rovnako cítite aj subwoofer.

Na headsete cítiť kvalitu v každej časti nakoniec aj musí, keďže stojí 200 eur. Osobne by som ešte doplnil púzdro a aj kožené náušníky, keďže látkové nemusia sadnúť každému. Ale inak sa to nosí príjemne, a je kompaktný, keďže wireless stick môžete schovať priamo do headsetu a nemusíte ho stále pri prenášaní hľadať.

Zo zaujímavostí headset nám prišiel takmer spolu s novým Xbox One Slim a pekne sa k sebe aj hodia. Možno to Logitech takto naplánoval.

AKÝ JE G231 PRODIGY GAMING HEADSET?

FIRMA: LOGITECH

Logitech otvoril novú podsériu herných zariadení nazvanú Prodigy a my tu z nej máme G231 headset. Prodigy séria je bude zahŕňať produkty prinášajúce kvality za nižšiu cenu a teda je tam spravený určitý kompromis v ponuke zariadenia a technológiách, ale stále so zameraním na hlavnú oblasť zariadenia. Vidieť to aj na G231, ktorý je hlavne zvukovo vylepšenou verziou G230 headsetu z pred troch rokov.

Hlavne je to headset ktorý stojí 60 eur, čiže je to nižšia línia Logitechu, kde sa to nedá porovnať s 7.1 933 Artemis spectrum, ktorý je v iný level ponuky a kvality a aj ceny (200e). G231 je headset v masívnejšom dizajne, kde je celý zložený z plastových prvkov spojených oceľovou konštrukciou s vysúvateľným náhlavníkom. Rovnako ani mikrofón nie je jednoduchý drôt, ale je zabalený v plastovo gumenom púzdre, ktoré sa dá sklápať a pre lepšie nastavenie aj ohýbať. Nedá sa plne schovať, ale dizajnovo je dobre vyriešený a nevadí aj keď ho nepoužívate.

Celé je to masívne a zdá sa, že nehrozí aby sa tam niečo zlomili. Samotné slúchadlá sa dajú otočiť o 90 stupňov a položiť na stôl.

Zvukovo sú 40mm neodýmiové (20Hz-20KHz / 32 Ohms / 90dB SPL/me) reproduktory kvalitné a ako hudbu, tak aj hry si užijete vo veľmi dobrom ozvučení. Je to o level vyššie ako pôvodný G230. Mikrofón je štandard (50Hz-20KHz), tam veľa od neho v tejto kategórii nečakajte, ale na chat počas multiplayeru postačí.

Pripojenie je káblové cez 3.5mm jack spojený na mikrofón a reproduktory, alebo s rozdvojkou na každé samostatne. Teda pripojíte ho ako k PC, tak aj Xbox One a PS4 gamepadom. Nechýba štandardné ovládanie na kábli na hlasitosť a zapnutie a vypnutie mikrofónu. Kábel je potiahnutý látkou.

Dizajnovo ostáva G231 rovnaký ako predchodca, len červené lemovanie teraz nahradilo oranžové. Škoda, že Logitech nepridal aj výraznejšie novinky keď už nechal rovnakú cenu a teda 60 eur. Možno vzhľadom na momentálne slušnú konkurenciu mohla byť cena aj nižšia. V každom prípade, ak by ste rozmýšľali nad Logitechom v tejto cenovej kategórii, tak určite zoberte novú verziu.

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

RECENZIA

MECHANIK 2

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: DENNIS GANSEL

Filmy s Jasonom Stathamom majú jasný vzorec. Odhodlaný chlapík na jednej strane, kopa cieľov na druhej, nejaká dáma po boku alebo ako cieľ na ochranu svedkov a medzitým veľké množstvo akcie. Občas si Jason sám zo seba vystrelí (Špión) či dá prednosť záporákovi (Rýchlo a zbesilo 7), no inak jeho filmy napĺňajú spomenutú mustru. Rozdiel je iba v rozpočte a nasadení – v USA sa im nedarí tak dobre ako vo Veľkej Británii, ale keď predajú milióny nosičov či práva na streaming, oplatia sa.

Prvý diel Mechanika mi akosi prekĺzol medzi oči i prsty, ale pre chápanie deja dvojky to vôbec nevadí – aj podtitul o vzkriesení rýchlo pochopíte. Hrdina Bishop sa odstavil od vražedného zamestnania do úzadia v Rio de Janeiro, ale nakoniec ho tu vymákli z jeho idylky a chcú ho povolať do akcie. Nikto menší ako úhlavný nepriateľ Crain, ktorý neustále drmolí dačo o odstránení troch cieľov. Aj keď sa presunie Bishop ku kamoške Mei, pošlú za ním nových zabijakov a ešte aj sofistikovanejšiu návnadu v podobe Giny (Jessica Alba). Tie tri ciele nie sú vytipované náhodou – naopak, práve náhoda je ten systém, ktorým ich treba odpraviť na onen svet. Aby ich smrť nebola príliš okatá, ale dobre narafičená – na to je Bishop ideálny pracovný kandidát, len ho treba primäť spolupracovať...

Mechanika 2 možno rozdeliť na tretiny a každá z nich dosahuje odlišné kvality. Akoby nesúrodé časti do seba zapadnú, no vo finále môžete mať rozličné pocity aj z tempa filmu, gradácia i ďalších prvkov. Pritom základnú mustru Mechanik 2 spĺňa – má jasného hrdinu (a chcete mu držať palce), aj záporáka (jeho konanie sa určite vysvetlí), jednu femme fatale (Jessica Alba je späť!) a desiatky cieľov. Lenže ani to nemusí stačiť na uspokojivý zážitok. Hoci spočiatku je tempo vhodné a úvodné scény v Riu sú dobrým rozbehom, ďalších 20 minút prekvapivo skočí do dovolenkovej letargie. Prvá tretina slúži ako intro a upokojenie zároveň, po ktorom ani nedúfate v poriadne obrátky.

Znalci ukážok však tušia, čo má prísť – premakané vraždy, na ktoré bol Bishop najatý. Tri odlišné ciele – tri nečakané destinácie, kde sa majú budúce obete pohybovať a Bishop ich má skoliť. Nesú ten veľký prísľub a ani jedna nesklame. Poctivá príprava, samovražedné nasadenie a nerealizovateľné misie sú pekne zrežírované, majú fajnové tempo a tešíte sa na ďalšiu v poradí a kopu nápadov, ktoré tvorcovia chcú použiť.

Lenže finálna tretina skĺzne do úplného priemeru akčných filmov, takmer béčok 90. storočia a zmarí doterajšie snaženie. Dočkáte sa výbuchov, prestreliek i nevyhnutného pästného súboja, ale ich presila skolí vašu pozornosť. Autori zrejme rátali s tým, že ak navýšia počet terčov pre Bishopa násobne, bude to extenzívny finiš pre diváka, no vyvolá skôr túžbu skorého konca. Skutočne treba uznanlivo prikývnuť aj za stopáž – 98 minút s titulkami je akurát.

Priemerná réžia, dobrá akcia (škoda, že časť bola v ukážke) kopa vaty a pár dobrých hercov. Že si ide Jason to svoje, netreba zbytočne omieľať – prejav stále rovnaký, no vyhovujúci. Dokonca so suchými hláškami a prízvukom. Jessica Alba je vítané oživenie, hoci rýchlo sa jej priestor zúži. Michelle Yeoh a Tommy Lee Jones si strihli skôr miniroličky, ALE... obaja sú vyhovujúci.

Mechanik 2 je štandardný, priemerný akčný film Jasona Stathama. Dostal väčší rozpočet, takže vyzerá viac k svetu a má solídnu akciu. Škoda slabšieho tempa na začiatku či konci – lebo stred je výborný. Na jedno pozretie stále obstojí. Žije aj šanca na uzavretie možnej mechanikovskej trilógie.

Michal Korec

5.0

STAR TREK DO NEZNÁMA

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: JUSTIN LIN

Obnovená frenčíza Star Trek mieri tretím titulom z temnoty do neznáma a J.J. Abrams len na producentský post. Režisérske kormidlo preberá Justin Lin a očakávalo sa, že na to pôjde rýchlo a ozaj zbesilo. Na jednej strane sa mu to darí, ale scenáristické hrátky potápajú ďalší očakávaný blokbaster. Sezóna je tento rok skrátka temná.

Enterprise je na sklonku tretieho roka z päťročnej misie. Na ceste za bádaním kotví loď v malebnom vesmírnom komplexe Yorktown, pýche Federácie. Kirk filozofuje o význame objavovania nových svetov, zvažuje kariérny postup, ktorý by však už nezahŕňal naháňačky na koráboch. Spock rieši vzťahovú dilemu s poručíčkou Uhurou a Scotty udržuje životné funkcie lode na maxime. Zádumčivú hegemóniu naruší nový obávaný nepriateľ Krall, ktorý baží po získaní starodávneho artefaktu s ničivou silou. Treba teda zachrániť celý svet, opäť!

Podobné príbehy sme videli v obmenených formách veľakrát. Čaro predošlých Abramsových filmov spočívalo aj v objavovaní krás vesmíru a chémiou medzi postavami, čo je tu utlmené plytkou zápletkou a sústredením postáv na jedno miesto. Krall je dokonca nevýrazným antihrdinom, čo je na škodu, keďže sa s ním nemajú možnosť zžiť zrejme ani praví Trekkies. Ak by jeho pohnútky, ktoré sú logicky trištvrte filmu neznáme, boli viac podporené tajomnom, zvýšilo by to atraktivitu postavy. Odhalenie podobné dejovému zvratu z filmu Sunshine tak nemá razanciu. Jednoduchá premisa bude ale pre zarytých fanúšikov dostatočným argumentom pre vychválenie filmu.

Približuje sa totiž viac k pôvodnej seriálovej schéme, je plná nostalgie a odkazov. Pre zvyšok osadenstva kina zostáva skôr vlažná, ba až nudná dejová kostra. Tým pádom neprináša Star Trek: Do neznáma obsahovo nič nového do portfólia letných hitov a v rámci vlastného univerza sa hrá viac na svojom piesočku. Nie že by šlo o výrazný prešľap, ale hra na istotu je okatá.

Úchvatnou zostáva vizuálna stránka, i keď ju neriadi Abrams. Výrazne vyčnieva deštrukcia lode Enterprise, po

ktorej sa posádka ocitne na planéte Altamid, rozdelená buď do viacerých skupiniek alebo zajatá Krallovým komandom. Tempo zničenia lode je priam šialené, z plátna srší napätie a na malý moment máte pocit, že Lin nakrútil ozaj niečo „zbesilé".

Ale to nie sme ani v polovici filmu a nastáva tak spomínaná nuda, ktorej sa ušla nálepka „záchranná akcia". Chýba duša a cit, chuť experimentovať s košatou paletou postáv. Scenáristická šablóna teda dostáva zelenú a film skĺzne do nezaujímavých priemerných vôd, akoby šlo znova len o vytrieskanie peňazí ďalším zbytočným pokračovaním.

Druhú polovicu zachraňujú aspoň herci. Kirk síce pôsobí unaveným dojmom a filozofovanie sa k divokej povahe veľmi nehodí, no Chris Pine ho hrá precízne. Vzájomnú chémiu so Spockom tiež akosi nevidno, hlavne skrz rozpoloženie postáv v príbehu, ale ani Zachary Quinto nezaostáva. Osobité vtipné vsuvky dvojice podporujú zo zálohy Karl Urban a samozrejme britské eso Simon Pegg. Priestor pre ženskú krásu si tentoraz delí Zoey Saldana s exotickou Sofiou Boutella.

Fanúšik si nový Star Trek nenechá ujsť aj keby ho nakrútil Uwe Boll, to je jasné. Na úspech u širšej masy by to chcelo údernejší príbeh, ktorý by siahal aj za hranice bezmedzného vesmíru Trekkerov. Takto je to dejová klasika s krásnym vizuálom, vypumpovanými scénami a sympatickými hercami. Skrátka hra na istotu s minimalizovaním možného totálneho fiaska.

Star Trek Beyond (USA, 2016, 122 min.)
Réžia: Justin Lin. Scenár: Simon Pegg, Doug Jung. Hrajú: Chris Pine, Zachary Quinto, Karl Urban, Zoe Saldana, Simon Pegg, John Cho

Lukáš Slovák

6.0

LOVECKÁ SEZÓNA: STRACHO

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: DAVID FEISS

Lovecká sezóna má už desať rokov. Niektorí už na prvý diel aj zabudli, no na jeseň 2006 spolu s duom Spláchnutý a Happy Feet tvorili silnú ponuku animákov. Neskôr prišli pokračovania, ale čaro jednotky sa rýchlo vytratilo. Na rovinu, ani tá nemala košatý dej, no uviedla perfektné duo zvieratiek: rozvážny medveď Boog a ukecaný jeleň Elliott boli natoľko odlišní, že si ich deti rýchlo obľúbili.

Štvrtý diel s podtitulom Strachopud spája starých známych v novom príbehu. Boog vypapkal všetky čokolády a Elliott mu dal tip, že do mesta prišla veľká dodávka ďalších. Stačí sa vydať cez skratku, t.j. les mŕtvych medveďov. No kedysi domestikovaný Boog objaví v sebe strachu, čomu ešte napomôže hubatý Elliott s historkou o vlkolakovi (toho aj fingujú pri odysei cez sivý les). Na cestu sa vydá aj pán Klobáska a skríži im ju partia bývalých lovcov; tí vďaka údajnej beštii opäť získali vytúžené povolenie strieľať a pôjdu Boogovi i Elliottovi tvrdo po krku.

Lovecká sezóna 4 sa podobne ako minulé diely dostala na vybraných trhoch priamo na Blu-Ray a inde do kín. S tým súvisí fakt, že minulé časti ste u nás možno nechytili a najmä je to cítiť na produkcii štvorky: pri rozpočte, animácii a najviac pri scenári a celkovom vyznení. Autori stále pracujú s dvomi odlišnými hrdinami, ktorí sa vzájomne majú radi, dopĺňajú, no občas dostanú do šlamastiky, odkiaľ sa musia zdĺhavo vykopávať. Relatívne jednoduchý dej je postavený tak, aby sa zvieratká dostali do pohybu a zažili niečo nové (čím sčasti pripomenie posledné Doby ľadové).

Rozpracované sú tri línie: Boogov strach, otravný vlkolak, čo sa podivným spôsobom pretavuje do skutočnosti a spätné povolanie poľovníkov do akcie (sme v sérii Lovecká sezóna, korisť máme a treba vytvoriť lov). Najlepšie funguje grizlyho strach, spočiatku ho nechápete, ale asi si po čase spomeniete, že Boog bol domestikovaný maco a do divočiny ho zlákali až noví kamoši, preto má sklon k obavám z niečoho lesného. Ako dobrákovi od kosti mu črtu veríte a občas vám je ľúto, ako si ho iní doberajú.

PUD

Najslabšia je línia o vlkolakovi; na začiatku vypáli super, neskôr je miestami nudná. Vlkolakom sa chcú stať všetci – nielen jeleň, ale aj iné zvieratká, poľovníci a vrcholom je snaha o premenu pána Klobásku sprevádzaná operovou áriou z Carmen. Aj tu platí pri porovnaní s Dobou ľadovou 5, že keď dve štúdia robia to isté, nemusí to rovnako vypáliť – nástup Bucka s Barbierom zo Sevilly bol rýchly a vtipný, tu je slabučký. Deti sa baviť nebudú (nemajú na čom) a dospelí tiež nie. Reakcie na premiére boli dosť rozpačité.

Gro verbálneho humoru ťaží zo skákania do cudzích jazykov (nemčina, španielčina), čo musia doplniť titulky. Najväčším zdrojom má byť príliš ukvákaný Elliott. Jeho kadencia slov je vysoká a celkovo má film strašne veľa replík, budete z neho vychádzať ohučaní. Je toho skrátka moc a radšej sa pozeráte na situačné vtipy a animačné gagy, kedy zvieratká rýchlo chodia či robia grimasy. Za to patrí Loveckej sezóne 4 veľa plusových bodov – no uťahané dialógy ich berú preč. Slovenský dabing sa snaží ťažiť z dobrých hlasov, no záplavu viet nedokáže zmierniť. Aspoň nie je ukričaný a nepíli uši, roly zvieratiek boli zvolené dobre.

Malým deťom sa bude Lovecká sezóna 4 celkom páčiť a nájdu si pár vtipných scén. Staršie detváky a dospelí sa budú skôr nudiť. Zvieratka kecajú, putujú, občas spievajú – no nie sú príliš zaujímavé. Po čase sa vytratí pointa kamarátstva a prídu samoúčelné gagy. Pár vedľajších roličiek už celý film nezachráni – aj 85 minút trvá príliš dlho.

Michal Korec

4.0

RECENZIA

SMRTIACI PRÍLIV

ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: JAUME COLLET-SERRA

Dávno sme nemali tradičnú schému: jeden a viac neborákov sa postaví nezastaviteľnej zubatej papuli v mori. Hoci DVD produkcia chrlí kopu Sharknado, Megaoctopusov a podobných hitov – v kine si užívame podobný štýl iba raz za niekoľko rokov. V Sony sa chopili novej šance a urobili nie ani tak Čeľuste pre mladú generáciu, ale ukrutný boj, kde stačí jeden žralok, jedna pláž a Blake Lively.

Nancy Adamsovú na túto pláž zaviala spomienka na nedávno zosnulú mamu. Bojovala ťažko, no isté zápasy vyhrať nemožno. Fotka mexickej pláže bez mena v roku 1991 ju posiela a aj lokálny Carlos sa čuduje, odkiaľ pozná toto miesto. Surfuje sa tu báječne, na živú dušu občas nenarazíte. Nancy objaví dvoch surferov, čo ju oboznámia s pravidlami: tu je plytčina, tento ostrov trčí iba počas odlivu, tam korálové útesy, občas plávajú aj medúzy. A vlny sú úžasné. Nancy sa rozhodne pred západom slnka ešte pre jednu vlnu, hoci kumpáni ju odhovárajú – a pripláva žralok, ktorý sa jej rozhodne ísť po krku.

Odpočítajte malého vtáčika Stevena Seagulla i pár vedľajších postáv a máte tu súboj jedného na jednu – úplná férovka to síce nie je, lebo ešte sa hlási o slovo príliv, odliv a rozličný počet metrov k blízkej prekážke či ďalekej pláži. Divák je naladený na poriadnu hororovú náplň a nebojte sa, dočkáte sa aj poriadnych zahryznutí a krv sa bude miešať pekne vo vode.

Intro v podobe cesty na pláž, oboznámení sa s prostredím a zvládaní prvých vĺn v nadupanej pesničke nám dáva signál, že Jaume Collet-Serra, rodák z Barcelony, tentokrát stavil na čistý videoklipový štýl. Neuveriteľný vizuál sníma pláž z rozličných uhlov, vyberá si zvislé pohľady, helikoptérové zábery z diaľky a závideniahodné pasáže, pri ktorej by aj Leo DiCaprio z Pláže zbledol závisťou. Atmosféru vytvára Collet-Serra dokonale a pomáha si nielen veľkými celkami, ale aj drsnými detailmi prípravy surfu, obliekania Nancy či jej hovory s blízkymi. Využíva technológie obrazu v obraze, displej mobilu sa vyníma na obrovskom plátne vľavo či vpravo, čumíme na všetky esemesky a videohovor.

Rátame minúty, kedy pôjde Nancy do vody a príde nevymáchaná papuľa. Prvé rany sú tak sugestívne natočené, že ich cítime na vlastnej koži, platí to pre väčšinu fyzických údelov. Blake Lively zvláda celkom dobre neprajnú úlohu: reve, kričí, stoná od bolesti, pláva desiatky metrov, ponára sa a súčasne sa mláti o korál, svojpomocne si zašíva ranu, naťahuje vyrobený obväz či drkoce od zimy v nižších teplotách. Do roly vložila všetko: je uveriteľná v civilnej fáze a v bojovej sa mení a absolvuje všetko.

Žralok je v Smrtiacom prílive neľútostný, neodchádza, asi málokedy drichme a je pripravený rozhrýzť všetko. Kým na začiatku je čiastočne aj tajomný, s prichádzajúcimi minútami autori rezignujú na racionálne postupy a robia z neho videohernú beštiu, ktorá žerie na počkanie. Osobne ma prístup troška sklamal, lebo autori tlačia na pílu prakticky od polovice filmu (epizóda s náhodným ožranom) a gradujú až do konca. Lenže zatiaľ čo na začiatku ešte ako-tak veríte, že niečo podobné by sa stalo, ku koncu už prestávate, lebo je pozornejší, zbytočne zameraný na jedinú obeť a ide hlava-nehlava po jej krku.

Niežeby nezacítil krv a nechcel korisť, ale hrýzť už kovové konštrukcie je už trošku príliš. Aj celková štruktúra už v druhej polovici trocha škrípe, vyčerpávajú sa nápady, vrstvia náhody (hoci je pútavé sledovať, koľko pokusov vypáli Nancy naprázdno). Najslabšie vyznie asi samotný koniec, lebo podľa očakávaní sa férovka nesmie končiť remízou, ale musí mať víťaza a porazeného. Spôsob, akým sa k výsledku dostane však prekvapí. Podobným spôsobom, ako keď vám v horore nesedí pointa.

Smrtiaci príliv je v jadre béčkový horor na steroidoch vo videoklipovom štýle. Vidieť ho v kine má čosi do seba, ako správny Sony film má neskutočnú zvukovú stopu a úžasné zábery. Akurát je veľká škoda, že začne uveriteľne a ku koncu to úmyselne preháňa. Letný priemer.

Michal Korec

5.0

RECENZIA

VOJNOVÍ PSI

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: TODD PHILLIPS

S Toddom Phillipsom si spájame predovšetkým sériu „štvoríc po opici". Americký režisér si tentoraz vzal na paškál skutočné udalosti okolo predaja zbraní vo vládnom objednávkovom systéme. Dvaja kamoši zo strednej David Packouz (Miles Teller) a Efraim Diveroli (Jonah Hill) dostanú obrovskú príležitosť pokryť lukratívnu objednávku na prevoz streliva do Afganistanu. Nutne však musia spolupracovať s mocným odkundesom Henrim Girardom (Bradley Cooper), ktorý má pod palcom albánske muničné sklady.

Vojnoví psi dostali silný tematický základ s možnosťou vybrať si žáner, akým spracujú šťavnatý materiál. Scenáristicky sa dá odhadnúť Phillipsova metóda komediálneho nadľahčovania či absurdizácie, no protirečia jej vážnejšie dejové linky, kde postavy predsa len musia stáť nohami pevne na zemi a riešiť prozaické problémy spojené s administratívnymi postupmi či v súkromí uzemňujúco navrhnutý model novozaloženej rodiny.

Táto komédia s dramatickými prvkami má v sebe zľahčujúce momenty prekvapenia, ako jednoducho sa dá v zbrojnom biznise zarobiť. No stále balansuje medzi týmto úsmevnejším spracovaním témy a naozaj vážnou problematikou či už transportu, morálneho sebaspytovania alebo nelegálnosťou užitých praktík.

Miles Teller a Jonah Hill v hlavných úlohách sa skvele dopĺňajú, majú jasne rozdelené charaktery, aby mohlo dochádzať k dynamickým výmenám názorov. Filmový príbeh kvalitne mapuje zrod nenápadných „vojnových psov" náhle žijúcich v luxuse, no stále v ústraní, pokiaľ ide o verejné povedomie medzi veľkými zvieratami v zbrojnom obchodovaní.

Jediné, čo na Vojnových psoch nefunguje na sto percent, je príbehové tempo. Na začiatku sa trocha rozpačito rozbieha sľubná kariéra, čiastkové úspechy sa dostavujú dosť naivne a sprievodný humor občas nasilu nadľahčuje nelegálnosť dodávacieho procesu. Musíme mať síce na pamäti, že predovšetkým David sa dostal do biznisu ako slepé kura k zrnu, predsa len okolnostné podmienky prevozu mohol scenár poňať s väčšou vážnosťou. Postupom stopáže sa najmä albánske prostredie postará o pedantnejší popis logistických a „prebaľovacích" úskalí pri manipulácii s objemnou objednávkou a dej naskočí na do pevnejších koľají v jeho gradovaní.

Vojnoví psi ťažia z atraktívneho prostredia bojových zón a divého naturelu Blízkeho Východu či Albáncov v kontraste s bezpečným pohodlím domova na druhom konci sveta. Phillips nakrútil stráviteľný kúsok o nevinnej participácii a prižívení sa na obrovskom kolose obchodu so zbraňami. Síce nie až tak legálnom a primárne radostnom, no v dostatočnom podpichovaní v snahe nebrať túto tému až tak moralisticky či očistne.

Jednoducho Vojnoví psi poukazujú na jeden maličký príbeh dvoch týpkov, ako im medzinárodné vojnové vzťahy zamávali s vlastným životom.

Zuzana Ondrišová

7.0