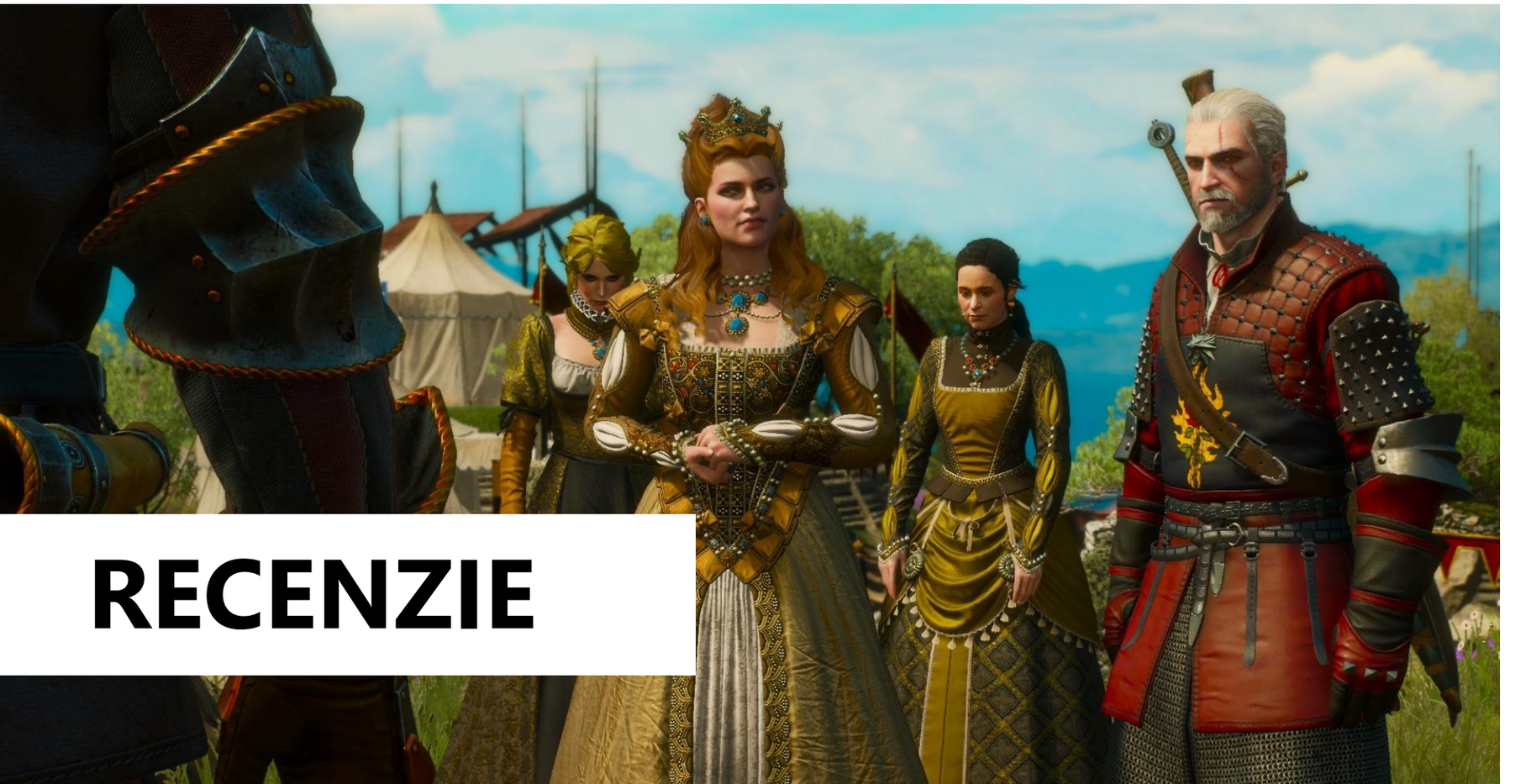
SECTOR

HERNÁ ROČENKA 2016

HRY ROKA 2016

ZAKLÍNAČ III - O VÍNE A KRVI, UNCHARTED 4
RISE OF THE TOMB RAIDER, BATTLEFIELD 1
CIVILIZATION VI, FORZA HORIZON 3
INSIDE, UNRAVEL, OVERWATCH
TYRANNY, DISHONORED 2
DOOM, DIVISION

HRY ROKA



RECENZIE

HARDVÉR

FILMY

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

TOP HRY ROKA

AN373

NAJLEPŠIE HRY ROKA 2016

Rok nám skončil a je načase zhrnúť si najvýraznejšie hry za uplynulých 12 mesiacov. Znovu sme pripravili celkový rebríček redaktorov Sectoru, pričom každý napísal svoj rebríček, hry sa obodovali, body následne spočítali a tu máme výsledok. Ukazuje to pekný mix indie a AAA titulov, ktoré nás minulý rok zaujali.

20. The Last Guardian - PS4

Príbeh chlapca a jeho lietajúceho spoločníka po rokoch predsa len vyšiel a v rebríčku to dotiahol na 20. priečku. Ponúkol dojímavý príbeh, puzzle úlohy, ale aj problematické ovládanie a kameru.

19. Deus Ex: Mankind Divided - PC, Xbox One, PS4

Deus Ex sa vrátil, aj keď nebol až taký kvalitný, ako sme od neho podľa jednotky čakali, ale rovnako ponúkol kvalitnú hrateľnosť, slušný príbeh a neokukané prostredia.

18. Bound - PS4

Na 18. miesto to dotiahol zvláštny, ale zaujímavý indie titul s baletkou, ktorá sa pretancuje surrealistickými prostrediami. Musí prechádzať úlohy a tancom ničiť nepriateľov. Je to ako spomienka na detstvo, kam sa žena vydáva a počúva pokyny svojej matky. Všetko v hre je veľkou metaforou.

17. Dishonored 2 - PC, Xbox One, PS4

Čas pokročil a Corvo sa znovu musí vydať na novú misiu, teraz však nie je sám. Novinkou v Dishonored 2 je ďalšia postava Emily, za ktorú si môžete hru prejsť samostatne a spoznať jej príbeh. Znovu vás čaká akčný alebo stealth postup, kde bude len na vás, čo si vyberiete. Prípadne skúsite nezabiť nikoho?

16. Unravel - PC, Xbox One, PS4

EA ukázalo, že vie robiť aj menšie hry a prinieslo tento rok prekvapivo milú akrádovku s vlneným panáčikom. Ponúkla skákacie a puzzle prvky a jedinečný relax. Uvidíme, či hra dostane aj pokračovanie.

15. Civilization VI - PC

Jedinečná séria Civilization pokračovala aj minulý rok a znovu ponúkla skvelý zážitok pri ovládnutí planéty vami zvoleným národom.

14. Watch Dogs 2 - PC, Xbox One, PS4

Watch Dogs dostal novú časť, ktorá sa vyhrabala zo šedého Chicaga a presunula do slnečného San Francisca. Teda posunula sa podobne ako GTA a ak sa vám páčilo prostredie GTA V, Watch Dogs 2 ponúkne niečo veľmi podobné, aj keď s postavami teenagerských hackerov, ale aj s novými možnosťami hrateľnosti a vylepšenými online možnosťami.

13. Xcom 2 - PC, Xbox One, PS4

Xcom sa vrátil, aby vás opäť vtiahol do sveta obsadeného mimozemšťanmi. Znovu ponúkol taktickú stratégiu aj manažment základne.

12. Firewatch - PC, Xbox One, PS4

Začiatkom roka vyšiel zaujímavý indie titul, ktorý ponúkol jedinečné stvárnenie prírody, komunikáciu dvoch ľudí, ako aj jednoduché adventúrové prvky. Bolo to zaujímavé, aj keď koniec mnohých nie celkom uspokojil, ale na samotné spracovanie sa nedá sťažovať.

11. Quantum Break - PC, Xbox One

Autori z Remedy skúsili v Quantum Break niečo nové a spojili akciu z Max Payne a vyrozprávanie príbehu ako z Alan Wake do jedného celku. Pridali k tomu aj natočený seriál. Ten možno nesadol každému, ale príbeh, kombinácia prestreliek a časových síl mali svoj štýl a ponúkli slušný zážitok

10. Inside - PC, Xbox One, PS4

Playdead štúdio po vydarenom Limbo titule nepodlieza latku a Inside je priam perfektným príkladom kvalitnej indie hry. Má atmosféru, výbornú hrateľnosť, zvláštny koniec, a zároveň je krátka. Škoda dĺžky, ale napriek tomu v hráčoch zanechá svoju stopu.

9. Gears of War 4 - PC, Xbox One

Gears pokračuje vo svojom ťažení, teraz o 25 rokov neskôr s novou generáciou bojovníkov, ktorých vedie mladý J.D. Fenix, syn legendy z prvej trilógie. Hra ponúkla klasický cover štýl, brutalitu, akciu a teraz aj zapracovanú fyziku a počasie, ktoré dopĺňajú drsnú atmosféru. Nechýba ani kooperácia, delená obrazovka a multiplayer.

8. Zaklínač 3 - O víne a krvi - PC, Xbox One, PS4

Zaklínač 3 sa tento rok rozrástol o poslednú expanziu, ktorá ponúkla nové územie, desiatky hodín hrateľnosti a bola to skvelá rozlúčka s Geraltom.

7. Superhot - Xbox One, PC

Superhot ponúkol ako netradičný štýl hrateľnosti, tak aj atypický štýl vizuálu. Tým všetkým hra zaujala a nakoniec doplnila aj VR mód.

6. Forza Horizon 3 - PC, Xbox One

Nová Forza nás tento rok vzala na výlet do Austrálie, a to znovu so svojím kvalitným racingovým štýlom, otvoreným svetom a množstvom vozidiel. K tomu tentoraz nechýbal dážď, kaluže a pridaný bol aj sneh v prvej expanzii, ktorá priniesla prostredie zimných hôr.

5. Doom - PC, Xbox One, PS4

Id software konečne po rokoch vývoja a niekoľkých zrušených konceptoch vydal nové pokračovanie Dooma. Ponúkol kvalitnú hrateľnosť, dobrý štýl, a zároveň sa snažil priniesť aj novú formu multiplayeru. Pridal editor levelov.

4. Overwatch - PC, Xbox One, PS4

Blizzard znovu zabodoval. Od Overwatchu sa síce úspech očakával, ale hra úplne valcovala všetku konkurenciu vo svojom špecifickom multiplayerovom štýle. Titul je rýchly, jednoduchý, farebný.

3. Battlefield 1 - PC, Xbox One, PS4

Battlefield tento rok opustil modernú dobu a vrátil sa späť do minulosti, do prvej svetovej vojny, ktorá svojím neokukaným štýlom zaujala a ponúkla niečo nové a stále s kvalitnou hrateľnosťou. Pridala aj kampaň v novom štýle zahrňujúcu pohľady na rôzne bojiská.

2. Rise of the Tomb Raider - Xbox One, Xbox 360, PC, PS4

Ako strieborný znovu skončil návrat Lary Croft v Rise of the Tomb Raider, ktorej dobrodružstvo teraz pokračovalo na PC a PS4. Dočkala sa ďalších DLC, ktoré pekne obohatili hru v rôznych štýloch. Tie sa nakoniec zhromaždili v kompletnej edícii pri príležitosti dvadsiateho výročia Tomb Raider série.

1. Uncharted 4 - PS4

Na prvé miesto sa u nás vypracoval Uncharted 4, ktorý ponúkol záver príbehu Nathana Drakea. Vďaka tomu sa Naughty Dog môže posunúť ďalej a venovať iným sériám. Stále však hráčov čaká ešte jedno samostatné DLC, ktoré ich vtiahne späť do hry.

VÝBER ČITATEĽOV

Vyhodnotenie najlepších titulov inak ani skončiť nemohlo a Zaklínač 3 znovu vyhral, aj keď teraz ako DLC obsah, nasledoval ho kvalitný Battlefield 1

Najlepšia hra 2016 roka podľa výberu čitateľov

1. The Witcher 3: Blood and Wine-31% (PC, XboxOne, PS4)
2. Battlefield 1 - 18% (PC, Xbox One, PS4)
3. Rise of the Tomb Raider - 18% (PC, PS4, Xbox One)
4. Uncharted 4: A Thief's End - 17% (PS4)
5. Doom - 8% (PC, Xbox One, PS4)
6. Overwatch - 7% (PC, Xbox One, PS4)
7. Dishonored II - 6% (PC, Xbox One, PS4)
8. Forza Horizon 3 - 5% (PC, Xbox One)
9. Civilization VI - 5% (PC)
10. Dark Souls III - 5% (PC, Xbox One, PS4)

Najlepšia PC hra

1. The Witcher 3: Blood and Wine - 45%
2. Rise of the Tomb Raider - 25%
3. Battlefield 1 - 22%
4. Doom
5. Overwatch
6. Civilization VI
7. Dishonored II
8. Forza Horizon 3
9. Xcom 2
10. The Division

Xbox One

1. Forza Horizon 3 - 25%
2. The Witcher 3: Blood and Wine - 17%
3. Gears of War 4 - 14%
4. Battlefield 1
5. Quantum Break
6. Dark Souls III
7. NHL17
8. Overwatch
9. FIFA 17
10. Dishonored II

PS4

1. Uncharted 4: A Thief's End - 48%
2. The Witcher 3: Blood and Wine - 21%
3. Rise of The Tomb Raider -12%
4. Battlefield 1
5. The Last Guardian
6. Dark Souls 3
7. Ratchet & Clank
8. Final Fantasy XV
9. Doom
10. Dishonored II

WiiU

1. The Legend of Zelda: Twilight Princess HD - 15%
2. Darksiders: Warmastered Edition - 9%
3. LEGO Star Wars: The Force Awakens - 7%
4. Paper Mario: Color Splash
5. LEGO Marvel's Avengers

Mobil

1. Pokémon Go - 20%
2. Super Mario Run
3. Bully: Scholarship Edition
4. Jade Empire
5. Asphalt Xtreme

PS Vita

1. Lara Croft GO -10%
2. LEGO Star Wars: The Force Awakens
3. Day of the Tentacle Remastered

Najočakávanejšia hra

1. Mass Effect: Andromeda - 32%
2. Red Dead Redemption 2 - 22%
3. Assassin's Creed: Empire - 15%
4. Kingdom Come: Deliverance
5. Horizon: Zero Dawn
6. For Honor
7. Ghost Recon: Wildlands
8. Star Citizen
9. Uncharted: The Lost Legacy
10. Resident Evil 7

3DS

1. Pokémon Sun/Moon - 13%
2. Fire Emblem Fates - 7%
3. Super Mario Maker 3DS - 6%

Najväčšie sklamanie

1. Mafia 3 - 55%
2. No Man's Sky - 37%
3. Call of Duty: Infinite Warfare - 14%
4. The Division
5. Homefront: The Revolution

Najlepší multiplayer

1. Battlefield 1 - 45%
2. Overwatch - 28%
3. Titanfall 2 - 13%
4. World of Warcraft Legion
5. Division
6. Forza Horizon 3
7. Uncharted 4: A Thief's End
8. Doom
9. Dark Souls 3
10. Pokémon Go

Najlepší VR titul

1. Batman: Arkham VR 14%
2. Elite: Dangerous
3. Assetto Corsa
4. Until Dawn: Rush of Blood
5. Climb

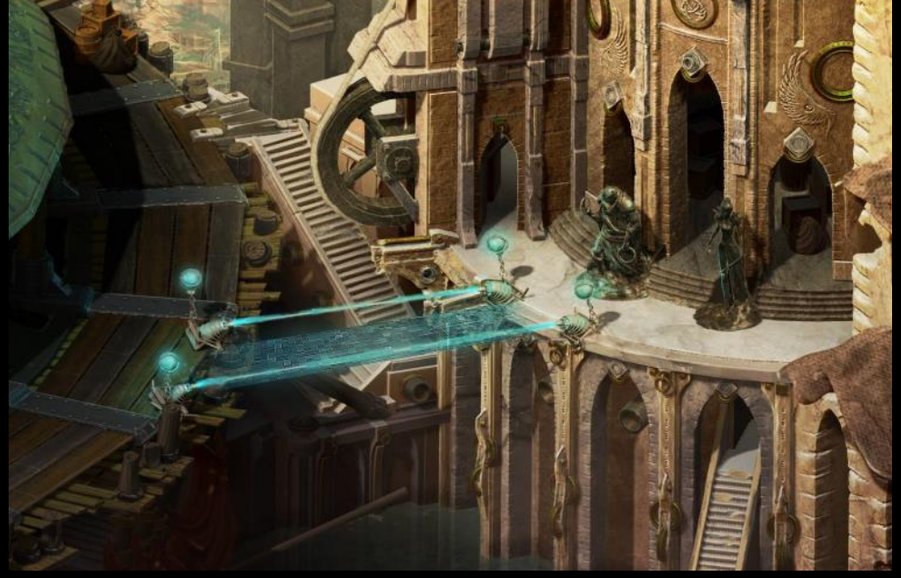
ČLÁNOK

RPG HRY V ROKU 2017

Žáner RPG patrí medzi absolútne najpopulárnejšie, a ak všetko dobre dopadne, v roku 2017 si jeho hráči budú mať z čoho vyberať. Výber pár najočakávanejších "pravých" RPG sme doplnili o akčné RPG a načreli sme aj medzi akčné, stealth či hororové hry s RPG prvkami, aby bola ponuka čo najpestrejšia.

Mass Effect: Andromeda (PS4, Xbox One, PC)

Na začiatok to chce nejakú poriadnu bombu a prvý Mass Effect "po Shepardovi" je takmer ideálnym kandidátom. Na novú hru od Bioware sa tešia milióny hráčov a na začiatok sa celkom hodí aj chronologicky, vyjde už v marci. Aký bude? To si ešte stále netrúfame odhadnúť. Panujú určité obavy, že sa hra od RPG posunie ešte bližšie k third-person strieľačke. Na druhej strane sme lákaní na zbrusu nové úžasné dobrodružstvo vo vzdialenej galaxii, kam vtrhneme ako nezvaní hostia s úmyslom založiť si kolónie. Rozbieha sa úplne nový príbeh, grafika vytvorená v engine Frostbite, to je iba pár z dôvodov, prečo túto hru určite nespúšťať z očí.



Torment: Tides of Numenera (PS4, Xbox One, PC)

Ešte pred Mass Effectom dorazí na PC, PS4 aj Xbox One finálna verzia hry Torment: Tides of Numenera. Duchovný nástupca 20 rokov starého Planescape Torment s ťahovými súbojmi i avizovanou možnosťou prejsť celým príbehom úplne bez nich, teda mierumilovnou cestou, vzniká v štúdiu inXile Entertainment a v programe Steam Early Access sú s ňou hráči veľmi spokojní. Tu nehrozí, že by sa príbeh a jeho ovplyvňovanie dostali na vedľajšiu koľaj.

South Park: The Fractured But Whole (PS4, Xbox One, PC)

Humor South Parku nevyhovuje každému, ale The Stick of Truth svojou autentickosťou očaril snáď každého fanúšika kresleného seriálu. Niet divu, veď sa na ňom podieľali autori zo South Park Digital Studios, ktorí sa ochotne vrhli aj do pokračovania. The Fractured But Whole sa bude odohrávať po udalostiach prvej hry. Deti sa rozdelia na dva znepriatelené tábory a budú, viac alebo menej striktne, kráčať v šľapajách superhrdinských archetypov ako Commander, Speedster alebo Karate Kid.

NieR: Automata (PS4, PC)

V PlatinumGames vedia, ako sa robia dobré sekačky. Za posledné roky majú na konte dve Bayonetty i Metal Gear Rising: Revengeance. Mali sme od nich dostať Microsoftom zrušené Scalebound, ale v zálohe ešte majú akčnú RPG Nier: Automata. Do pustiny obsadenej robotmi, ktorá bola kedysi Zemou, sa hráč vydáva v kovovom tele androida 2B. Emócie sú zakázané a cieľom je umožniť ľudstvu návrat domov. Autori prisľúbili zachovať RPG elementy originálneho Nieru a nadväzujú na jeho štvrtý koniec. Tu bude v centre pozornosti akčná bojová časť, v ktorej sa možno budú dať vidieť styčné body s Bayonettou 2.

Nioh (PS4)

Dobré hry so samurajmi a ich majstrovsky nabrúsenými katanami nevychádzajú každý rok, tak snáď bude Nioh jednou z nich. Preberieme úlohy významných osobností japonskej histórie a zapojíme sa do najvýznamnejších, poriadne brutálnych bitiek. Hra začínala u Koei Tecmo ako JRPG, až štúdio Team Ninja ju pretvorilo na akčnú RPG. Vyjde už na začiatku februára.

Vampyr (PS4, Xbox One, PC)

Dontnod trafilo do čierneho s epizodickou adventúrou Life Is Strange, ale na rok 2017 pripravuje niečo celkom iné. Síce opäť stavilo na rozhodnutia prenechané hráčovi, lenže v RPG zasadenej do ponurého Londýna roku 1918 z nich spravia upírov. Ani krvilačné beštie, ani voňavých krásavcov, ale bytosti potrebujúce krv k svojmu vlastnému prežitiu. Navyše, tento upír je doktor a cez deň môže pomáhať chorým a raneným, no a v noci by sa teoreticky mohol živiť aj potkanmi, ak by mu nevadilo, že bude slabý ako... človek.

Styx: Shards of Darkness (PS4, Xbox One, PC)

Prvý Styx mal toľko chýb. Nanič súbojový systém, repetitívne návraty do rovnakých lokalít strážených tupou AI, príležitostne štrajkujúcu fyziku. Pôvodná akčná RPG Orcs and Men nebola lepšia a napriek tomu máme nutkanie sa do krutého fantasy sveta vrátiť. A Styx sa tentokrát zakráda k temným elfom a odhaľuje, že sa podozrivo začínajú paktovať s trpaslíkmi!

Call of Cthulhu (PS4, Xbox One, PC)

Z Call of Cthulhu nás zatiaľ fascinujú hlavne obrázky a predstava vyšetrovania tragických udalostí kdesi na ponurom ostrove a za prítomnosti temných síl. Hororová hra bude vystavaná na základoch rovnomernej stolovej RPG a sama by teda mala byť tomuto žánru blízka. Tohtoročné vydanie v prípade tejto hry zďaleka nie je isté, hoci Cyanide nám to pred rokom prisľúbilo.

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom (PC, PS4)

Nádherne kreslené JRPG Ni no Kuni v roku 2013 uspelo aj na západe a počas najbližších mesiacov sa máme dočkať pokračovania. Revenant Kingdom bude mať úplne nové postavy a príbeh o malom dedičovi kráľovského trónu. Na jeho tvorbe sa síce nebudú podieľať animátori z Ghibli, ale výtvarný štýl zostáva nezmenený, rovnako ako autor soundtracku.

Persona 5 (PS4, PS3)

V Japonsku už vyšla, predávala sa lepšie než ktorákoľvek jej predchodkyňa a od recenzentov dostala výborné známky. U nás vyjde až v apríli. Príbeh o školákoch riešiacich svoje bežné tínedžerské problémy a zároveň tajne bojujúcich proti zlu za pomoci nadprirodzených schopností možno niektorým z nás nič nehovorí, ale iní sa už právom nemôžu dočkať.

Final Fantasy 7 Remake (PS4)

Square Enix sa ohodlalo urobiť remake najuznávanejšieho dielu celej série, prvého vydaného v Európe. Odvtedy ale už prešlo celých 20 rokov a bude si treba zvyknúť, že predstavivosť nahrádza grafika vyšperkovaná v Unreal Engine 4. Kto pôvodnú hru zmeškal, môže sa tešiť na prerozprávanie rovnakého príbehu s akčnejším súbojovým systémom. Veľká hra bude pravdepodobne rozdelená na menšie epizódy.

Mount & Blade II: Bannerlord (PC)

Je to akčná RPG, sandboxová stratégia alebo snáď simulátor? Nech ho zaradíme kamkoľvek, zaslúži si miesto medzi najnádejnejšími hrami roka 2017, ak to teda autori z TaleWorlds stihnú. Mount & Blade a jeho expanzie sa hrávajú už od roku 2007, je teda načase, aby prišla nová hra a ponúkla nám politické ťahy na strategickej mape, dobývanie aj obraňovanie hradov a príbeh umiestnený do otvoreného sveta. Pokračovanie bude prequelom k Mount & Blade: Warband, takže nám ukáže svet na konci života jednej veľkej ríše a vznik stredovekých kráľovstiev inšpirovaných ranným stredovekom v Európe aj na Blízkom východe.

The Surge (PS4, Xbox One, PC)

Tvorcovia Lords of the Fallen nás zavedú do nie príliš optimistickej verzie budúcnosti, v ktorej sa ľudia nechávajú mechanicky vylepšovať, aby mohli plniť očakávania zamestnávateľov. Byť takýmto zamestnancom má ale aj svoje výhody. Napríklad, keď sa všetko totálne pokašle, jeho hydraulické ramená unesú váhu zodpovednosti a dokonca môžu byť jednoducho vymenené za lepšie. Tie sa samozrejme neváľajú len tak kde-kade, ale treba si ich vziať od zbláznených robotov a iných nepriateľov.

Elex (PS4, Xbox One, PC)

Piranha Bytes, známe vďaka sériám Gothic a Risen, má tento rok otvoriť úplne nový post-apokalyptický science-fantasy svet. Vďaka tejto kombinácii do neho môžu dať štyri úplne odlišné frakcie. Jedna nebezpečný elex odmieta, ďalšia nezakazuje vôbec nič, technologicky vyspelá vojenská frakcia chce zničiť všetky ostatné a iná mení elex na manu a pokúša sa Zem vrátiť prírode. Pestrá paleta strelných zbraní, mágiou posilnených sekier i brokovníc otvorí dvere mnohým herným štýlom.

Horizon: Zero Dawn (PS4)

Apokalypsa prebehla aj vo svete Horizon Zero Dawn. Z ľudí sú opäť obyvatelia jaskyní, ale neohrozujú ich mamuty a šabľozubé tigre, ale veľké až gigantické stroje podobné dinosaurom. PS4 exkluzivita vyzerá mimoriadne lákavo hlavne v loveckých pasážach, kde hrdinka môže z robota postupne odlúpavať zbroj ako vrstvy z cibule, zviazať príšere nohy, alebo okolo nej krúžiť na mechanickom tátošovi. V otvorenom prostredí sa ale budú aj vyrábať primitívno-futuristické zbrane, plniť úlohy pre rôzne ľudské kmene a samozrejme sa bude pátrať po odpovediach na množstvo otázok.

Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr (PS4, Xbox One, PC)

Sektor Caligari, mnoho planét a mnoho cieľov pre inkvizítora, tajného agenta Impéria. V singleplayeri sa bude hrať príbehová kampaň s prestihovými scénami, ktoré si prirodzene najviac užijú priaznivci univerza Warhammer 40,000, ktorých neprekvapí troška násilia a pár litrov krvi na každom kroku. V multiplayeri sa budú hrať náhodne generované kooperatívne misie. Akčná RPG vzniká u maďarských tvorcov série The Incredible Adventures of Van Helsing.

Divinity: Original Sin 2 (PS4, Xbox One, PC)

V roku 2014 Larian potešil PC hráčov RPGéčkom zo starej školy s modernou grafikou, rozsiahlym svetom, horou textov, kooperáciou pre dvoch hráčov, pokročilými vplyvmi i vzájomnými reakciami elementov a ťahovými taktickými bitkami. O rok neskôr vyšla Enhanced Edition, ktorá vyšla na všetky tri najrozšírenejšie platformy a okrem podpory herných ovládačov pridala multiplayer na rozdelenej obrazovke, doplnila dabing a vylepšila vyvrcholenie príbehu. S pomocou Kickstarteru a Steam Early Access sa už pracuje na pokračovaní a môžeme sa tešiť na ešte zaujímavejšie postavy s voliteľnou minulosťou i motiváciou a tentokrát budú svetom cestovať vo štvorici pripravenej na inovovaný multiplayer, pričom jej členovia budú občas sledovať protichodné ciele.

Kingdom Come: Deliverance (PS4, Xbox One, PC)

Z českých lúk a hájov k nám snáď tento rok stihne doraziť historické RPG od štúdia Warhorse vedeného Danielom Vávrom. Jej dej sa začne v roku 1403 a na pozadí bude prebiehať boj o českú kráľovskú korunu, ktorého sa zúčastnil aj uhorský kráľ Žigmund Luxemburský a jeho armáda. Tešiť sa môžeme nielen na otvorený svet s rozlohou 16 kilometrov štvorcových a veľmi blízky historickej skutočnosti, ale aj na unikátny súbojový systém založený na fyzike, taktike a vlastnostiach rôznych typov zbraní a zbrojí a nelineárny príbeh.

Vikings: Wolves of Midgard (PS4, Xbox One, PC)

A na záver nádejne vyzerajúca hra z Košíc. Games Farm robí na objednávku Kalypso Media akčnú RPG, v ktorej sa v koži vikingského bojovníka alebo štítonosky vypravíme na cestu skrz Midgard, Niflheim i Balheim. Pomáhať nám pritom budú severskí bohovia ochotní podeliť sa o svoje nadprirodzené sily výmenou za krv padlých nepriateľov. Legendárne zbrane, zničiteľné prostredia a naozaj krutú zimu si budeme môcť užiť aj v kooperatívnom multiplayeri.

ČLÁNOK

HRY S OTVORENÝM SVETOM V ROKU 2017

Sú hry, ktoré si zahráte a veľmi spokojní idete ďalej a potom sú hry, ktoré hráte a hráte a ďalej a ďalej a nie a nie nájsť koniec. To môže byť strašná nuda, ak vás tá hra už veľmi nebaví, alebo to naopak môže byť zážitok, na ktorý už nikdy nezabudnete. Ktorým hrám s otvoreným svetom dáte šancu v roku 2017?

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U, Switch)

1-2 Switch a Breath of the Wild sú hry, ktoré nás majú motivovať ku kúpe konzoly Switch už v deň jej vydania, hoci Breath of the Wild je aj poslednou hrou Nintenda pre Wii U. Prvýkrát bude mať Zelda skutočný otvorený svet a asi najlákavejší je na ňom fyzikálny engine. Vo videách sme už videli, ako Link zoťal náhodný strom a vytvoril si tak most cez priepasť, aj ako sa od jeho táborového ohňa chytila okolitá vegetácia. Toto má byť ešte rozšírené o vplyvy počasia na krajinu, teda náhodný dážď by mohol oheň zahasiť. Svet vyzerá byť miestami prázdny, ale majú ho zapĺňať nielen nebezpečné staré ruiny, ale aj osady a ozbrojení NPC cestovatelia, čo sme ale zatiaľ nemali možnosť vidieť. A vďaka "kreslenej" grafike si novú Zeldu iste nepomýlite s iným open-worldom.

Sea of Thieves (Xbox One, PC)

Zelda ale tento rok nebude jedinou kreslenou hrou s otvoreným svetom. Rare na tento rok pripravuje Sea of Thieves, pirátske dobrodružstvo na otvorenom oceáne s množstvom ostrovov so zakopanými pokladmi. Veľkým lákadlom je ovládanie lodí v kooperácii a potápanie iných lodí, ale zahrať by si mali aj osamelí morskí vlci s NPC posádkou.

Metal Gear Survive (PS4, Xbox One, PC)

Ďalšia hra so zombíkmi a kooperatívnym multiplayerom pre štyroch hráčov nesie známe meno Metal Gear a tretie slovo v jej mene nás nemá nechať na pochybách, čo bude našou úlohou. Konami využíva engine aj viaceré assety z Metal Gear Solid V: The Phantom Pain a hodiť sa bude aj stealth mechanizmus.

State of Decay 2 (Xbox One, PC)

Aj tento rok nám bude ponúknutá nejedna hra s otvoreným svetom plným zombíkov. State of Decay v roku 2013 zaujal možnosťami zveľaďovania svojho fliačiku chráneného územia v nebezpečnom post-apokalyptickom meste. V tábore mal hráč niekoľko živých hrateľných ľudí s rôznymi vlastnosťami, ktorým ale hrozila permanentná smrť.

Aj v State of Decay 2 sa bude hrať za celú komunitu, ale zároveň pribúda kooperácia pre štyroch hráčov, ktorí by si mali pomáhať, ale občas si môžu vzájomne narobiť aj nepríjemnosti a skrz prilákanie zombíkov alebo nepriateľskej skupiny komunitu nepríjemne zmenšiť.

Crackdown 3 (Xbox One, PC)

Na Crackdown 3 sa čaká už od roku 2014, kedy bolo oznámené, že nám predvedie silu cloudu. Budovy v tejto hre nebudú iba pevné bloky potiahnuté textúrami, ale zničiteľné budovy postavené z rôznych materiálov. To si samozrejme najlepšie overíme, keď niektorej z nich narušíme statiku a uvidíme ju padať a rozpadať sa na mnoho malých kúskov, pričom jej pád môže poškodiť vedľajšiu budovu... Práve rozpadanie budov má byť počítané na serveroch Microsoftu. Snáď sa vývoj potrebnej technológie už blíži úspešnému koncu a zábavný bude aj zvyšok hry, o ktorom zatiaľ veľa nevieme.

Kingdom Come: Deliverance (PS4, Xbox One, PC)

Otvorený svet má byť jednou z najlepších vecí v RPG od českého štúdia Warhorse. Jeho tím počas vývoja hry našiel, vyfotil a virtuálne zrenovoval mnohé historické budovy z lokality, kde sa bude hra odohrávať. Našich susedov navštívime v čase, keď sa tam pomaly schyľuje k husitským vojnám, uhorský kráľ Žigmund Luxemburský útočí na svojho polovičného brata Václava a Európe dominuje Svätá rímska ríša. Dostaneme sa ale do role človeka z prostého ľudu vnímajúceho hlavne dôsledky politických hier a rozbrojov mocných.

Elex (PS4, Xbox One, PC)

Štúdio Piranha Bytes už má s tvorbou otvorených svetov bohaté skúsenosti, veď splodilo série Gothic a Risen. V Elex opustí žáner fantasy a presunie nás do post-apokalyptického science fantasy sveta. Všetko má na svedomí elex, ktorý na Zem spadol spolu s meteoritom a dá sa využiť ako zdroj many, pohon hi-tech zbraní, ale je to aj droga vysávajúca z ľudí emócie. Ako sa v jednom svete znesú vojensko-racionálna, magicko-prírodná, hi-tech - nábožensk á a anarchistická frakcia?

Mass Effect: Andromeda (PS4, Xbox One, PC)

Už v marci nás čaká dobrodružstvo epických rozmerov. Tvorcovia trilógie Mass Effect a engine Frostbite spájajú sily a spoločne nám dávajú k preskúmaniu celú novú galaxiu. Aby svet Andromedy nebol tak cudzí, ľudia si so sebou berú zástupcov pár ďalších rás z Mliečnej cesty, aby spolu s nami objavili úplne nové typy mimozemšťanov, ich civilizácie, architektúru, technológie a v neposlednom rade planéty. O tie by sme mali mať špeciálny záujem, keďže sa budeme potrebovať niekde usadiť.

Horizon: Zero Dawn (PS4)

Od konca roka 2004 až do roku 2013 neurobilo štúdio Guerrilla Games pre Sony žiadnu ne-Killzone hru. Po vlažne prijatom poslednom diele tejto série ale môžu konečne rozprestrieť krídla a prinášajú nám svet, po ktorom sa preháňajú stáda, svorky i osamelé jedince robotických zvierat, kde ľudia žijú v jaskyniach a vedia si vyrobiť hi-tech šípy do svojich lukov a kde žije nezameniteľná hlavná hrdinka Aloy. Otvorený svet možno nebude obrovský, ale zato má byť husto posiaty aktivitami, príležitosťami a tiež v ňom má žiť viacero kmeňov a v nich NPCéčka potrebujúce i ponúkajúce pomoc. Autori prisľúbili lozenie po stromoch, plávanie v rieke i výstupy na najvyššie hory.

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands (PS4, Xbox One, PC)

Že na veľkosti nezáleží? Osadenstvo Ubisoft Paris by nesúhlasilo. Willdlands má mať obrovskú mapu Bolívie, v tomto zozname jedinú inšpirovanú reálnym súčasným svetom, ale to iba preto, aby sa po nej ostrí chlapci mohli preháňať v buginách a na terénnych motorkách, ale zalietajú si aj v helikoptére a v lietadle a na rieke vyskúšajú motorový čln. Krajinu ovláda zlý drogový kartel a iba vy, prípadne vy a maximálne traja kamaráti, môžete jeho vládu rázne ukončiť.

Mount & Blade II: Bannerlord (PC)

Bannerlord nám nedá “iba” otvorený svet, ale celý sandbox, v ktorom si vymodelujeme svoje miesto vo feudálnom svete. Osobne sa zúčastníme obliehania hradov vlastnou armádou, využijeme striedanie ročných období a zlé počasie k porazeniu nepriateľskej armády spoliehajúcej na jazdectvo, prebijeme sa do obkľúčeného mesta aj s nákladom potravín s nekresťansky vysokými cenami, investujeme do fariem, uzavrieme spojenectvá a skôr či neskôr sa (možno) staneme dominantnou silou celého známeho sveta.

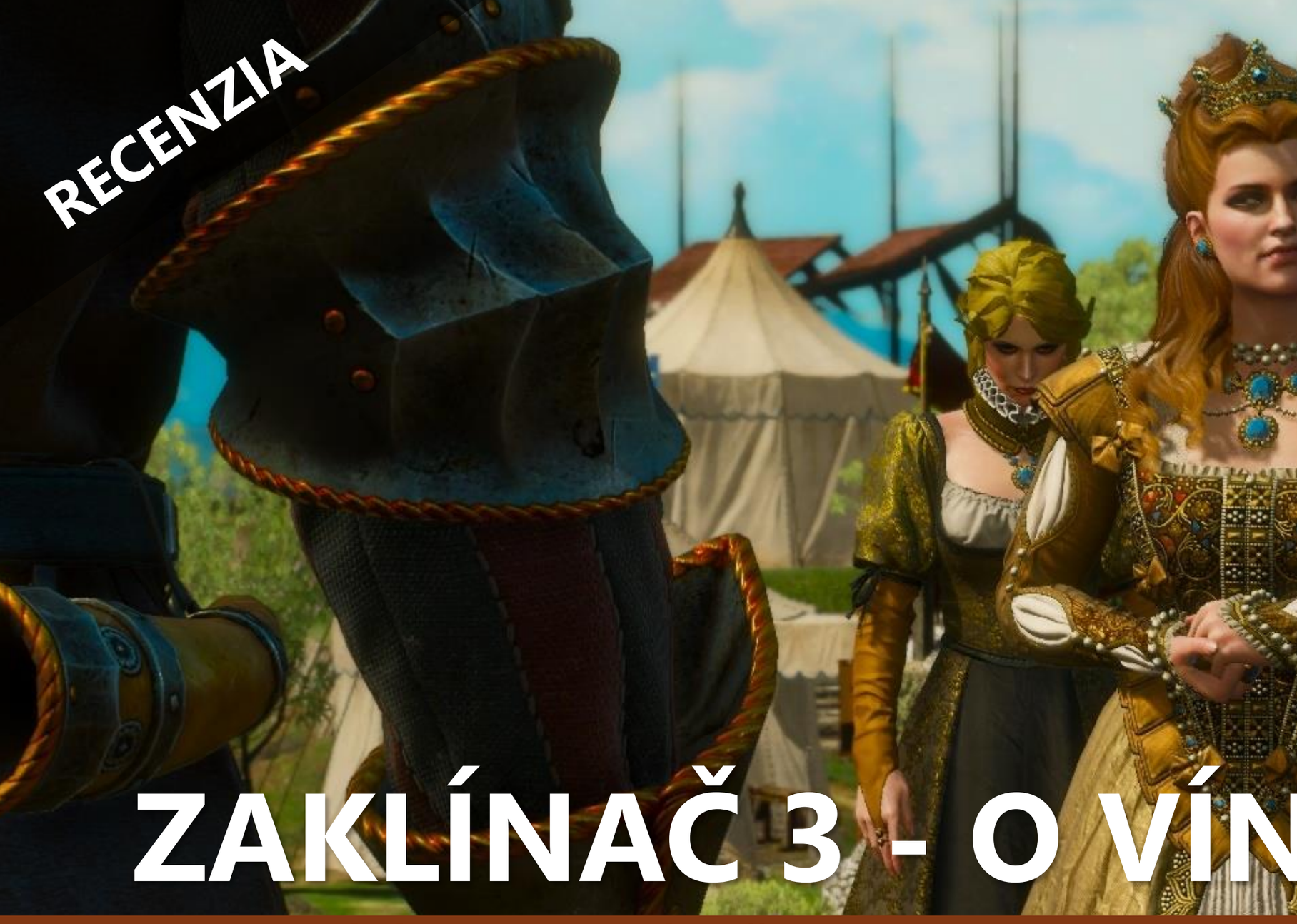
Red Dead Redemption 2 (Xbox One, PS4)

O pokračovaní open-world akcie od Rockstaru vieme iba o málo viac, než nám povedal teaser. Vraciame sa pred udalosti Red Dead Redemption, do krajiny prérií a bizónov, hlbokých lesov a studených jazier, parných lokomotív a dostavníkov, banditov i mužov zákona. Rozhodne nebude chýbať online multiplayer, ale ani plnohodnotný príbeh a celý balík by mal byť hotový a doručený už na konci roka 2017, hoci máme obavy z možného odkladu.

V roku 2017 by mohli vyjsť aj viaceré ďalšie hry s lákavými otvorenými svetmi, ale zatiaľ pri nich nemáme potvrdenia ako Squadron 42, nový Spider-Man, Days Gone, alebo Assassin's Creed Empire.

RECENZIE

10



RECENZIA

ZAKLÍNAČ 3 - O VÍN

POSLEDNÁ ÚLOHA ZAKLÍNAČA

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

Prežili sme s ním príbehy z kníh a niekoľko rokov vo videohrách. Teraz sa s nami lúči - aj keď nikdy nehovor nikdy, nemusí to byť navždy. Nechceme, aby to bolo navždy. Chceme ho čítať, chceme s ním plniť úlohy a ponoriť sa do sveta, ktorý fantasticky opísal Andrzej Sapkowski a oživil CD Projekt Red. Geralt z Rivie sa však momentálne vydáva na svoju (zatiaľ) poslednú púť a je to ako v tej reklame - keď ho milujete, nie je čo riešiť. Nalejme si teda víno na počesť Zaklínača a jeho tvorcov, ktorí do žíl bielovlasého lovca príšer vliali virtuálnu krv.

IE A KRVI

Expanzia O víne a krvi zavedie hráčov do novej oblasti. Je to nová kapitola v živote Zaklínača a doposiaľ neprebádaný región Toussaint sa rýchlo naplní výzvami a úlohami, ktoré sa objavujú v nosnom príbehu alebo čakajú prišpendlené na vývesných tabuliach. Je toho veľa, hodiny nabité dobrodružstvami a spojené so spoznávaním rôznorodých postáv a ich osudov. A do toho sa miešajú mytologické a mystické bytosti a tiež rozprávky, ktorým je tentoraz dokonca venovaný menší separovaný región.

Okrem ušľachtilého kráľovstva s rytiermi, ktorí možno nie sú vždy až takí chrabrí a cnostní, ako sa na prvý pohľad zdá, sa teda ocitnete aj v diametrálne odlišnom prostredí, ktoré akoby ani nepatrilo do hry. A predsa je jej jedinečnou súčasťou a pridáva niečo navyše, čo prakticky žiadna iná RPG nemá. Hlavne keď sú príbehy s Ježibabou, Zlatovláskou, Jackom a fazuľou či tromi prasiatkami krásne poprekrúcané a pomotané, tak, aby zapadali do celkového konceptu hry. Niekedy pritom prekročia hranicu rozprávkovosti a môžu nadobudnúť až podobu thrilleru či hororu.

Iste, niečo podobné už vidíme aj vo filmoch, kde sa napríklad z Janka a Marienky stali elitní zabijaci. V príbehoch o Zaklínačovi je toho ale viac a všetko tvorí konzistentný celok, v ktorom sú absurdné výjavy ako z drogového opojenia bravúrne napasované do dramatickej dejovej línie okorenenej (čiernym) humorom.

V úvode expanzie si pri rozhovore s dvojicou vyslancov uvedomíte, že vstupujete na miesto, kde je všetko noblesnejšie a veľkolepejšie ako v tradičnom prostredí Zaklínača. Ale súčasne cítite, že pod lesklou pozlátkou sa skrýva niečo temné a pochmúrne. Na jednej strane vnímate krajinu, ktorá svojou architektúrou a štýlom pripomína obľúbené dovolenkové destinácie v Taliansku či Grécku, pestré garderóby kňažnej a dvorných dám a vinice, ktoré vás možno budú pokúšať, aby ste si pri hraní otvorili fľašku červeného, aby bola atmosféra úplne dokonalá. A potom sú tu momenty, keď vo vzduchu visí niečo ťažké a pri vyšetrovaní série vrážd v duchu detektívok, aké písal Arthur Conan Doyle či Agatha Christie, si uvedomíte pochmúrnu pravdu skrytú pod povrchom malomeštiackej spoločnosti. A postupne cítite, že sa blíži búrka, ktorá všetku tú krásu a ilúziu dokonalosti zmetie z povrchu a rozpúta nefalšované peklo.

Ísť viac do hĺbky príbehu by znamenalo prezradiť priveľa, preto len v náznakoch a inotajoch naznačíme, čo môžete očakávať. Pripravte sa na interview s upírom, búrlivé víno, knihu rozprávok, Jacka Rozparovača a možno aj koniec sveta v kvalitnom mixe, ktorý sa chvíľami nevyhne klišé, aby vzápätí prekvapil čímsi unikátnym, čo nemá obdoby. Úlohy sú rozmanité, niektoré veľmi originálne, niekedy s možnosťou výberu, vďaka ktorej sa dá situácia vyriešiť aj bez boja alebo umožní zachrániť život navyše. Využijete pritom zaklínačské zmysly, pomocou ktorých identifikujete dôležité stopy alebo sa zorientujete podľa pachu.

K tým zaujímavejším zadaniam patrí kliatba s lyžičkami, ale aj zdanlivo banálny výber peňazí z banky, z ktorého dokázali tvorcovia vydolovať prekvapivo komplexnú a jedinečnú úlohu s niekoľkými krokmi. Zasmejete sa pri nej, možno si aj udriete, ale hlavne ju oceníte ako skvelú paródiu na úradnícku byrokraciu, na ktorú je aj lovec monštier prikrátky a určite ju dobre poznáte z reálneho života.

A potom sú tu nové prvky hrateľnosti, kde môžete očakávať niečo podobné - tradičné doplnky aj niečo menej všedné. Vlastné panstvo s možnosťou vylepšovať budovy a pozemok, aby hrdina získal určité bonusy, mal kde vystaviť prebytočné kúsky výbavy a hral sa na domáceho pána, nie je v hrách ničím ojedinelým. Toto sme zažili už kedysi dávno v sérii Might & Magic a z novších hier nám to ponúka napríklad Pillars of Eternity. A povedzme si na rovinu, k zaklínačovi, lovcovi príšer na voľnej nohe, ktorý prijíma zákazky po celom svete, to až tak veľmi nepasuje. Ale je to príjemné rozptýlenie a skutočne sa pritom cítite ako zabijak na dovolenke. Takže je to vlastne fajn.

Praktickou novinkou sú pokročilé zaklínačské mutácie, ktoré prinášajú Geraltovi nové schopnosti. Najskôr si ich ale treba zaslúžiť splnením špeciálnej úlohy, ktorá je spojená s príbehom podivného profesora Moreaura. Mutácie majú extra menu, ktoré je vložené medzi aktívne Geraltove schopnosti z oblasti šermiarstva, znamení a alchýmie. Zaklínač môže mať aktivovanú jednu pokročilú mutáciu z tých, ktoré vyskúma a odomkne vďaka použitým silnejším mutagénom a skúsenostným bodom. Takto získa nejaký užitočný bonus - napríklad extra poškodenie protivníkov znameniami, zvýšenú šancu na kritický zásah či toxickú krv, ktorá otrávi nepriateľa pri útoku zblízka. Súčasne sa automaticky vylepšuje synapsia, čím sa odomykajú extra sloty pre aktívne Geraltove schopnosti.

Okrem toho si všimnete rôzne menšie úpravy a vylepšenia v hre, napríklad praktické a prehľadnejšie triedenie predmetov v inventári podľa ceny, váhy a iných kritérií a možnosť používať rôzne vlastné značky na mape. Samozrejme, pribudli aj nové zbrane a výstroj. Môžete si dať vyrobiť jedinečné kúsky u majstra z Toussainu, prefarbiť si zaklínačské brnenie, nájdete krásnu čiernu sadu aj s maskou. A postup si opäť spestríte partičkou kariet a pästnými súbojmi. Po dokončení hlavného príbehu, ktorý zaberie aj viac ako 10 hodín, vám zostane nová lokalita posiata otáznikmi a značkami s ešte nepreskúmanými miestami a vedľajšími úlohami, ktoré čakajú na zásah zaklínača. Tam pokojne strávite ďalšie desiatky hodín, hlavne keď popritom budete naďalej zveľaďovať svoje sídlo, prikupovať stajne, stojany na brnenia, upravovať izbu pre hostí, používať alchymistické laboratórium či pestovať bylinky.

O víne a krvi nevyžaduje vlastníctvo predošlej expanzie Srdce z kameňa a pridaný obsah sa sprístupní formou novej úlohy, ktorá je vhodná pre postavu aspoň s levelom 34. Prirodzene, môžete použiť uloženú pozíciu z pôvodnej hry a pokračovať v rozvíjaní svojej nadupanej postavy. Alebo si zvolíte prednastavenú. Aj po dlhšej pauze sa do hry znovu rýchlo dostanete a (opäť) zamilujete.

Nádherný a do detailov spracovaný svet vás očarí už svojou komplexnosťou, rozlohou a bohatými možnosťami, ktoré ponúka. Ale tentoraz možno aj trochu zaskočí vo vybraných pasážach, ktoré sa vám môžu zdať priveľmi farebné až gýčové, ale presne také tam majú byť - rozprávkové. Väčšinou sa však pohybujete v prostredí s prirodzeným vzhľadom a dočkáte sa aj temných kobiek a pochmúrnych, depresívnych miest. Výborná je aj práca kamery a strih, väčšinou všetko vidíte z ideálneho pohľadu a niekedy aj zo zaujímavej polohy, hoci aj zospodu alebo spoza tela umierajúceho nepriateľa a je to efektné. A oceníte aj kvalitný dabing a hudbu. Stále je prekvapivé, čo všetko dokážete vyžmýkať aj zo slabšej PC zostavy bez toho, aby ste museli priveľmi znižovať grafické nastavenia alebo aby pokleslo snímkovanie. Optimalizácia je skrátka výborná. A áno, aj tento prídavok je s kvalitnými českými titulkami, čo pri košatých dialógoch s množstvom textu určite oceníte.

Ak chcete hľadať na expanzii chyby, môžete a určite nejaké nájdete. Z tých technických je to napríklad príležitostné zaseknutie postavy a v jednej úlohe som sa potrápil s aktivovaním bodov, ktoré boli ťažko dostupné kvôli zle umiestneným predmetom v okolí. Ale na vyhľadávanie nedostatkov vo vlastnom záujme radšej zabudnite. Zážitok pri hraní Zaklínača je jedinečný a nenechajte sa vyrušovať drobnosťami, čo aj tak neznižujú celkovú hodnotu veľkolepej hry (a aj celej série), ktorá je výborne zavŕšená v expanzii O víne a krvi. A to vlastne na záver úplne stačí. Ak chcete skvelú RPG, tu ju máte a o kvalitách datadisku nepochybujte. Toto je akostné víno najvyššej kvality, pri ktorom vám zovrie krv.

Branislav Kohút

10

+ pôsobivé zakončenie hry aj celej trilógie
+ rozsiahla nová oblasť plná výziev a dobrodružstiev
+ prehľadnejší inventár, pokročilé mutácie a ďalšie úpravy
+ možnosť zveľaďovania svojho sídla

- príležitostné zasekávanie postáv a drobné chyby

RECENZIA

RISE OF THE TOMB RAIDER

NOVÁ VÝPRAVA LARY CROFT

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: SQUARE ENIX
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

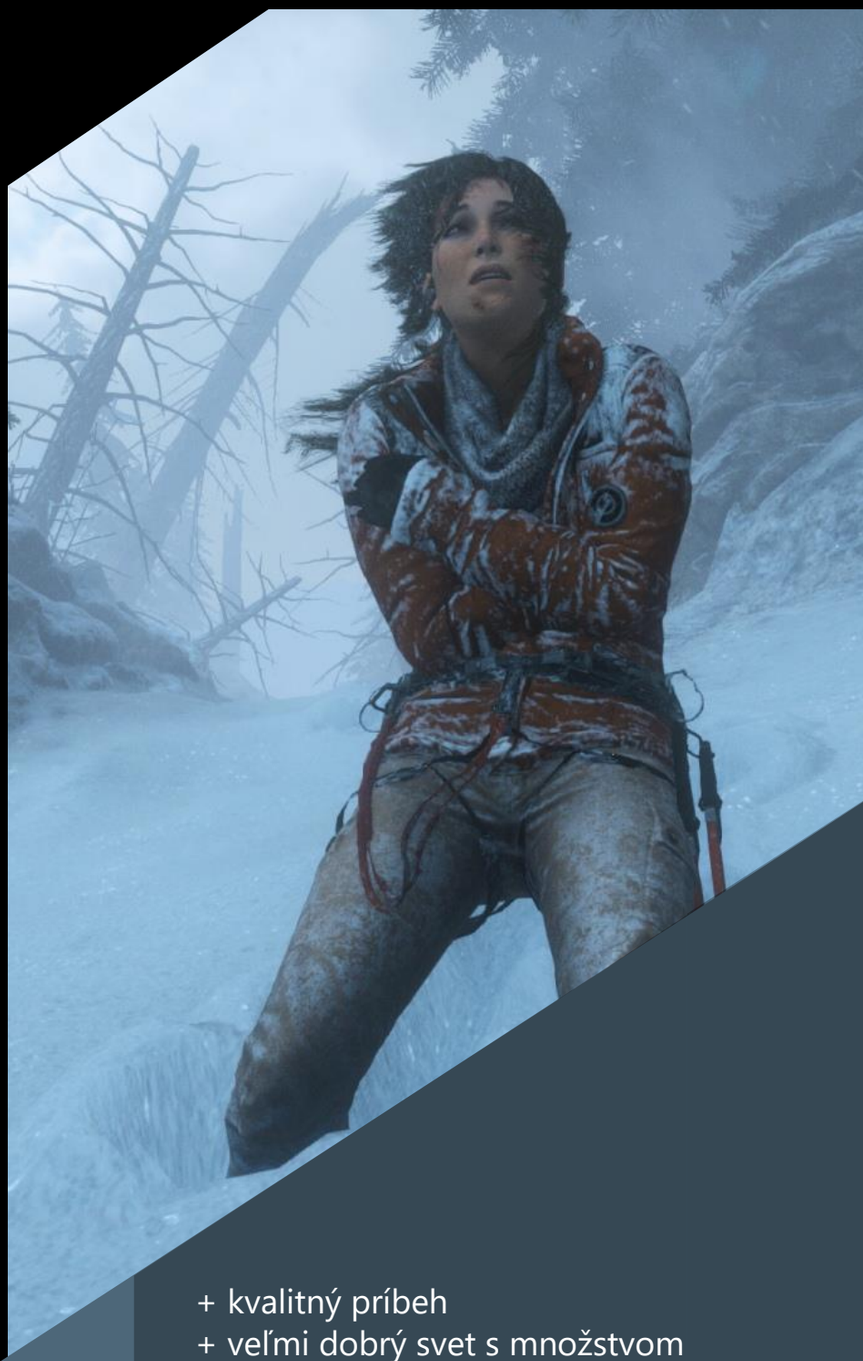
Síce by sa v hre ešte dalo doladiť pár detailov a textúr, ale na tú rozlohu je to veľmi kvalitné spracované. Prostredia sú rozmanité, neustále sa menia a ponúkajú stále ďalšie doplnky hrateľnosti.

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

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

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

Peter Dragula



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

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

10

CIVILIZATION VI

OVLÁDNIME SVET.... ZNOVU

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: FIRAXIS
ŠTÝL: STRATÉGIA

Je úplne nová a aj tak dôverne známa. Civilizácia VI neprišla ani s jednou novinkou, z ktorej by ste sa posadili na zadok, ale počas hrania zistíte, že štúdio Firaxis nenápadne poprehadzovalo pár dôležitých výhybiek a cesta z prvej ohrady pastierov oviec do prvej základne na Marse je teraz iná. Je dlhá, pestrá, plynulá, sprevádzaná veselými animáciami a lahodnými skladbami a v neposlednom rade je veľmi komplexná, ale báť sa nemusia ani úplní nováčikovia.

Nová „Civka" je komplexná v dobrom zmysle tohto slova. Jednotlivé mechanizmy a spôsoby rozvoja civilizácie sú previazané spleťou mnohých vlákien, to ich ale v prvom rade drží na ich prirodzených miestach. Ak sa chcete dostať do sveta 4x ťahových stratégií, v Civilization si zvyknete najrýchlejšie, pretože jej časti už teraz poznáte, hoci ste ju ešte nehrali. Už teraz viete, čo môžete čakať od Napoleona, pyramíd, ponoriek, Vivaldiho, komunizmu, ryže i objavu elektriny, iba potrebujete zistiť, na ktoré miesta v mozaike patria.

Prispôsobiť hru potrebám rôzne skúsených hráčov pomáha až 8 úrovní náročnosti. Nemenej dôležitým rozhodnutím je výber frakcie a jej vodcu. Frakcií je už teraz na výber 18, ale zatiaľ iba Gréci dostali viac než jedného vodcu. Nechýbajú najstaršie civilizácie vrátane Číny a Egypta, európske koloniálne mocnosti, ani USA, Kongo či India. Viac než sympatie by ale malo rozhodovať, ako chcete svoju hru zahrať. Možno si to v jej priebehu rozmyslíte, ale aj tak je dobré začínať s nejakou základnou predstavou, ktorá potom poslúži ako kompas pri mnohých rozhodnutiach pri voľbách, ktoré pred vás autori postavia. Keď loď nevie, do ktorého prístavu pláva, nie je pre ňu žiadny vietor priaznivý. Taký Perikles sa hodí na mierové súžitie s mestskými štátmi a budovanie obdivuhodných vlastných miest,

Traján podporuje obchod vo vnútri územia uchváteného legionármi, Kráľovná Viktória podporuje mestá na vzdialených kontinentoch, španielsky Kráľ Filip II spája dobývanie a náboženstvo a Saladin je mužom viery i vedy, pokým Skýti pod vedením kráľovnej Tomyris vynikajú hlavne v boji.

Každá frakcia má vlastnú unikátnu jednotku, unikátnu stavbu i unikátny div sveta a bonusy môžu rozhodnúť o úspechu a neúspechu civilizácie. Zmienení Skýti dostanú ku každej jednotke ľahkej i lukostreleckej jazdy ďalšiu jednotku zdarma a potrebujú ju využiť skôr, než zastará. Nechýba možnosť podrobne nastaviť vlastnosti generovaného sveta, takže si môžete zahrať na tropických ostrovoch i na jedinom superkontinente plnom nerastného bohatstva. Ovplyvniť sa dá aj dĺžka hry, aby sa vyhovela maratóncom i šprintérom.

Základom ríše je mesto. To prvé by ste mali postaviť tak, aby malo v okolí poľnohospodársky využiteľnú pôdu i zdroje stavebného materiálu. Jedlo slúži výhradne ku kŕmeniu obyvateľstva, bez neho neporastie a ak nebude mať každý občan dve jednotky jedla na ťah, hrozí hladomor. Drevo z lesov a ruda z kopcov zrýchľujú výstavbu budov a trénovanie jednotiek. Autorom sa podarilo úplne zbaviť takzvaných mestských obrazoviek a všetky príkazy vydávate priamo na mape. Jednou z najviditeľnejších zmien oproti predchodcom je roztiahnutie mesta na viac políčok, za mestské hradby. Kde doteraz boli iba zdroje, tam sa teraz stavajú aj dištrikty, teda akési špecializované mestské časti či mestečká. Iba v priemyselnom dištrikte sa dá postaviť dielňa, továreň a elektráreň a iba v obchodnom nájdete trhovisko, banku a burzu. Vojenský dištrikt je vlastne malá pevnosť so stajňami i zbrojnicou. A za hradby sa presunuli aj ďalšie významné budovy a divy sveta, veľké unikátne stavby, ktoré prinášajú bonusy iba tomu, kto ich postaví prvý. Dokončenie divu sveta je odmenené aj peknou animáciou jeho dokončenia, v aréne prebieha rytiersky turnaj, do mesta vedie vysoký akvadukt a inde sa nedá prehliadnuť letisko. Zmena ale zďaleka nie je iba vizuálna.

Viac stavieb za mestskými hradbami má dva výrazné dopady. Miesta teraz nikdy nie je dosť. Môžete zabudnúť na budovanie dokonalých miest, kam postupne nahádžete všetko vrátane piatich až desiatich divov sveta.

S miestom je dôležité nakladať rozumie, dokupovanie ďalších políčok je drahé a každá pevnosť i univerzita zaberá pôdu. Dištrikty sú navyše ovplyvňované okolitými políčkami, divy sveta majú špeciálne požiadavky na svoje prostredie, farmy budú v pokročilejšej fáze efektívnejšie na susediacich políčkach a po mape sú rozhádzané bonusové (ryža), luxusné (diamanty) i strategické (ropa) suroviny. Správne rozvíjanie mesta je dôležité, preč je automatické klikanie na všetko. Ďalším následkom vyhodenia dôležitých budov von z centra mesta je jeho väčšia zraniteľnosť. Ako farmy a bane, tak aj všetky stavby v dištriktoch môžu byť vyrabované a poničené a plienenie nabralo na význame. Z nájazdu na univerzitu získate vedomosti, ak sa niekomu podarí vyrabovať vašu synagógu, posilní tým vlastné náboženstvo.

V mestách produkujete stavbárov, osadníkov a budovy, ktoré vás vedú v ústrety niektorému zo štyroch spôsobov víťazstva, prípadne podporia poľnohospodárstvo, priemysel a ekonomiku, pretože bez zlata by to skrátka nešlo. Osadník dokáže založiť jedno mesto a zmizne. Po novom mestá nezdieľajú úroveň spokojnosti, čo výrazne nahráva veľkým impériám. Na rozdiel od Civilization V, tu by bola snaha o ovládnutie sveta ako mestský štát alebo malá ostrovná krajinka pravdepodobne úplne márna. Bude to zrejme daň za veci zmienené vyššie. Už nevznikajú univerzálne dokonalé mestá a hráč je motivovaný expandovať. Na jednej strane je zabuchnutie týchto dverí škoda, ale na druhej strane sa tým dokorán otvorili iné dvere a samotný manažment rozvoja mesta je teraz zaujímavejší. Stavbári majú za úlohu zušľachťovanie a zmeny okolia miest a po dokončení troch projektov idú do dôchodku. Je tomu prispôsobená náročnosť ich vytrénovania a aspoň už zbytočne nezavadzajú. Cesty medzi mestami nebudujú oni, ale obchodnícke karavany.

Najprirodzenejšou cestou k víťazstvu je cesta vojenská. Keď všetkých zničíte, nikto nemôže byť lepší ako vy, však že? Nemusíte zničiť úplne všetkých. Spolu s vami sú na mape mestské štáty, ktoré fungujú úplne inak ako vaši súperi. Komunikácia s nimi je jednoduchá, čím viac vplyvu do mestského štátu investujete, tým viac vám bude naklonený a ak do neho investujete viac než ostatní, stane sa vaším spojencom. Ak je ale spojencom vášho nepriateľa, tiež vám vyhlási vojnu. Prvé konflikty pravdepodobne prebehnú s barbarmi a vašu armádu budú tvoriť šermiari, jazdectvo, bojové vozy, bojovníci s kopijami i strelci z prakov. S vedecko-technickým pokrokom sa tieto primitívne jednotky menia za pokročilejšie. Bojové vozy nahradia rytieri a z tých sa môžu stať tanky, pokým bojovníci zvierajúci v rukách kopije raz môžu niesť na ramenách protitankové päste. Postupne sa pridáva námorníctvo i letectvo a ak to pozemným jednotkám s obliehaním miest nepomôže, je dobré mať so sebou delostrelectvo. Na jednom hexagóne môže byť iba jedna bojová jednotka, ale po vynájdení strelného prachu sa môžu dve rovnaké jednotky spájať do zboru a neskôr tri do armády. Bojová jednotka sa tiež môže spojiť s podpornou, napríklad s medikom, alebo automaticky sprevádzať osadníka či inú zraniteľnú jednotku. K dosiahnutiu vojenského víťazstva ani nie je treba zabrať každé mestečko, stačí ovládnuť všetky hlavné/štartovacie mestá všetkých hlavných civilizácií.

Ďalšia pomerne priama cesta k víťazstvu je technologická končiaca pohľadom na vesmírnu loď a prvú osadu na Marse. K dosiahnutiu tohto víťazstva treba produkovať viac bodov výskumu ako ktokoľvek iný. Vaša civilizácia sa posúva po technologickom strome. Nie je košatý, na väčšine poschodí má iba štyri vetvy, len miestami päť až šesť. Technológie na vyšších poschodiach stoja niekoľkonásobne viac bodov výskumu ako technológie pár poschodí pod nimi, takže časom asi aj tak vyviniete všetko, čo spadá do období praveku, staroveku, stredoveku pravdepodobne i ďalších. Špecializácia tu nemá zmysel, keď sa niektoré veci dajú vyvinúť za jediný ťah alebo dva a pokročilejšie za 12 a viac.

Vyššie bola zmienená komplexnosť hry, ktorá je vidieť aj tu. Technologický strom je previazaný s počínaním si civilizácie na mape sveta. Ak budete od začiatku hry bojovať s barbarmi, zaberať ich tábory a povyšovať svoje jednotky, mnoho vojenských technológií vyviniete za polovičný čas. Výstavba prístavov a aktivita na mori poskytuje bonusy k technológiám spojeným s námorníctvom atď. Takže sedieť vo svojich mestách a stavať iba výskumné laboratóriá nakoniec nie je najrýchlejšou cestou k vedeckému víťazstvu, nehovoriac o prínose špiónáže, ak je niektorý zo súperov rovnako vyspelý. Ak ste ale najvyspelejší vy, nie je čo kradnúť a treba sa sústrediť na kontrašpionáž. Okrem toho si vypustenie satelitu i pristátie na Mesiaci všimne celý svet a nie každému sa to musí páčiť, hoci s pokročilejšími jednotkami by ste sa mali ubrániť.

O niečo komplexnejšie je kultúrne víťazstvo, pretože vedie cez turizmus a ten je ovplyvňovaný viacerými vecami. Samotná kultúra má vlastný strom, v princípe rovnaký ako veda. Je vytváraná v divadlách, múzeách i masmédiách a v jej strome učíte svoju civilizáciu obchodovaniu, remeselníctvu, umeniu, teológii, humanizmu, ale aj rôznym vojenským taktikám a spôsobom vlády. Štátne zriadenie je kapitola sama osebe oddelená od turizmu. Všetky civilizácie začínajú ako primitívne kmene a v troch obdobiach si odomykajú po tri typy vlády končiac modernou demokraciou, komunizmom a fašizmom. Bonusy plynúce z jednotlivých typov sú pevne dané iba sčasti, bonusmi, ktoré postupne získavate za vernosť danému zriadeniu. Druhá časť je otvorená a využíva systém kariet. Taký fašizmus má iba po jednom slote na ekonomickú a diplomatickú kartu, dva neobmedzené sloty a až štyri sloty na vojenské karty. Karty sa tiež odomykajú v kultúrnom strome a každá poskytuje iný bonus. Pri honbe za vojenským víťazstvom je dobré mať vojenské karty znižujúce cenu údržby jednotiek, zvyšujúce ich silu v rôznych situáciách, zrýchľujúce tréning a mnoho ďalšieho.

Ale späť k turizmu. K tomuto víťazstvu musíte väčšinu obyvateľstva konkurenčných civilizácií presvedčiť, aby jazdili na dovolenky k vám a nezostávali vo svojej domovskej krajine. K tomu prispieva medzinárodný obchod i otvorené hranice, takže potrebujete byť dobrým diplomatom. Každý vladár konkurenčnej civilizácie pritom má svoje zámery. Presnejšie dva, jeden dávaný otvorene najavo a druhý, ktorý treba zistiť diplomaciou alebo špionážou. Grék Perikles neznáša, keď sa niekto stará do jeho kapusty, ktorou sú vzťahy s mestskými štátmi. Skrytá vlastnosť mu je pridelená náhodne, môže byť trebárs veľmi pobožný a v diplomacii uprednostňovať vladárov rovnako pobožných civilizácií, hoci aj vyznávajúcich odlišnú vieru. Turizmu ale pomáhajú aj divy sveta, sväté miesta, naturalisti zakladajúci národné parky, archeológovia zapĺňajúci múzeá histórie a významní umelci.

Významné osobnosti sú niečo, čo doteraz nebolo zmienené, hoci prestupujú celou hrou a pomáhajú každému typu víťazstva. Je ich deväť typov – generáli, admiráli, inžinieri, obchodníci, proroci, vedci, spisovatelia, výtvarní umelci a hudobníci a každý prinesie civilizácii, ktorá ho získa, niečo iné. Práve tu nájdete Goetheho, Mendelejeva i Napoleona. Taký Gustave Eifel parádne urýchli konštrukciu divu sveta, Dmitri Mendelejev vašu civilizáciu priučí chémii. Každý typ má vlastnú menu a osobnosti sa vám ponúknu automaticky, keď nahromadíte určité množstvo tejto meny. Keď pôjdete na vojenské víťazstvo, generál Simón Bolívar vás osloví sám, pretože vojenské pevnosti, vyššie zmenené vladárske kartičky i niektoré divy sveta spolu s podporou vojenstva aj lákajú generálov a admirálov. Stačí sa iba rozhodnúť, či toho Bolívara a jeho schopnosti chcete, alebo ho necháte niekomu inému a body ušetríte na iného generála. Ak by vám ho ale mal spred nosa vyfúknuť niekto iný, môžete použiť aj peniaze alebo body viery. U kultúrneho víťazstva treba osobnostiam venovať viac pozornosti, pretože turistov veľmi lákajú galérie, ktoré by ale mali byť tematicky zamerané a pritom vystavovať diela od rôznych umelcov.

Divadlá potrebujú hrať diela významných autorov, svätyne sú zaujímavé, ak sú v nich príslušné maľby, rádia potrebujú hity. Jednoducho na ceste za kultúrnym víťazstvom je čo robiť a za čím sa hnať. Ale aj tu platí, že čím viac miest, tým viac múzeí, tým viac miesta pre majstrovské diela a tým viac turistov.

Zostalo ešte ovládnutie sveta pomocou náboženstva. Tento smer nie je taký rozvetvený ako ten kultúrny, ale má svoje špecifiká.Možno ho budete chcieť dosiahnuť pri opakovanom hraní. Ale zabudnúť sa naň nesmie nikdy, pretože to by vás mohlo ľahko doviesť k prekvapivej porážke. Náboženstvo totiž nepozná hranice a návštevy svätých mužov nie sú objektívnym dôvodom k začatiu vojny, takže sa môžete dostať pod vplyv cudzej frakcie ani nebudete vedieť ako. Základnom náboženského víťazstva je produkcia viery v špecializovaných dištriktoch so svätyňami, chrámami i synagógami. Prvé body viery umožnia založiť panteón s bonusmi od božstiev, ktoré už civilizácii zostanú, nech už ho prekryje akékoľvek náboženstvo s vlastnými bonusmi. Pozor na jednu zákernosť! K založeniu vlastného náboženstva je potrebný veľký prorok a tých je v hre vždy menej než štartujúcich civilizácií. Kto zaváha, tomu budú vlastné náboženstvo vnucovať susedia a bude sa musieť sústrediť na to, aby niektorému z nich neotvoril cestu k víťazstvu. Vlastný prorok príde iba na to, aby z jedného vášho mesta urobil hlavné mesto svojho nového náboženstva. Toto mesto bude šíriť vieru svojich obyvateľov do okolia agresívnejšie než ostatné. Pokým sa s týmto cieľom viažu niektoré bonusy civilizácií a panovníkov, divy sveta a napríklad aj forma vlády – teokracia, samotný boj o jeho dosiahnutie je menej vzrušujúci. Misionári šíria náboženstvo v dobytých aj cudzích mestách, apoštoli stoja viac bodov viery, ale dokážu zaútočiť a zničiť cudzích misionárov i apoštolov. Víťazstvo v teologickom súboji má vplyv na blízke mestá, časť obyvateľstva prebehne k víťazovi. Najsilnejšou a najdrahšou jednotkou v tomto boji je inkvizítor, ktorý dokáže z miest odstraňovať cudzie náboženstvo. Vyhráva civilizácia, ktorej náboženstvo prevládne vo väčšine miest každej z existujúcich civilizácií.

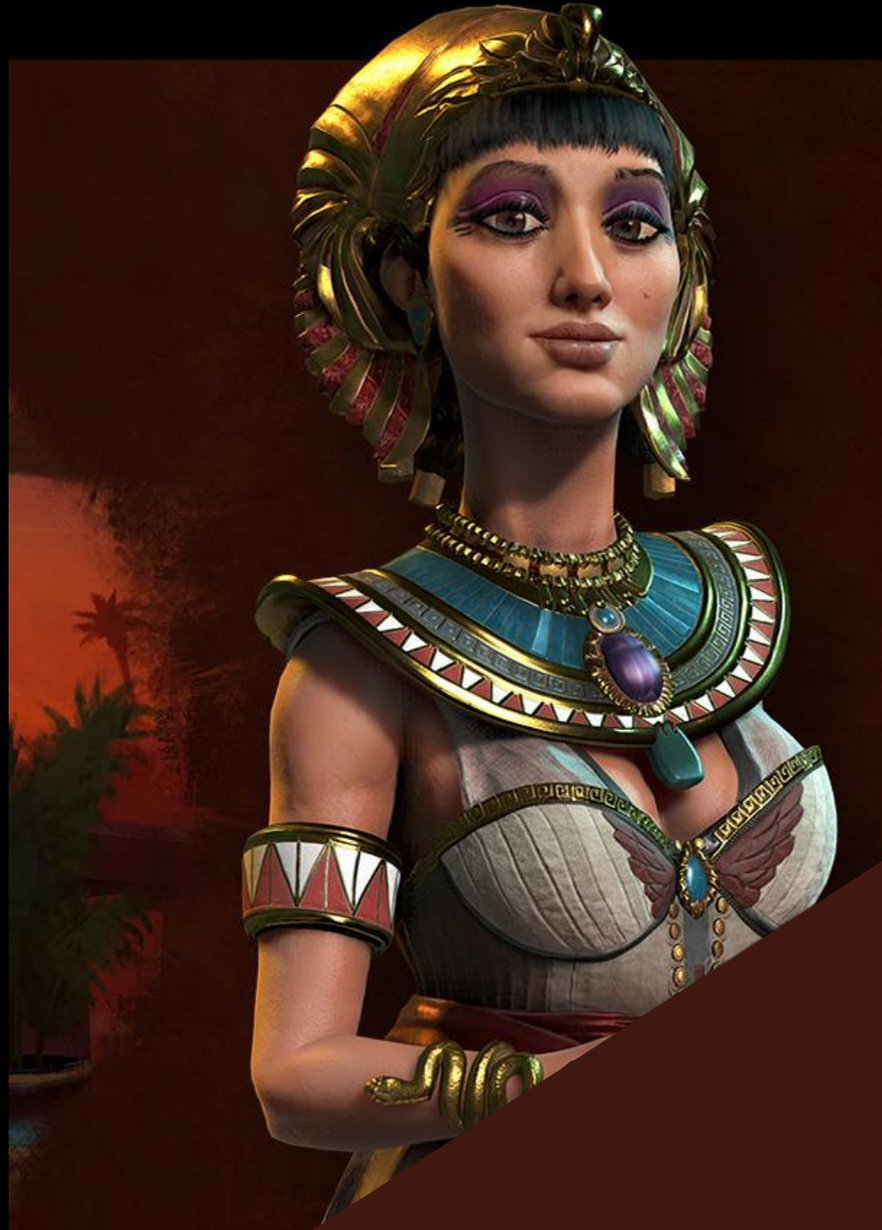
Primárnym režimom každej „Civky" je dlhá hra pre jedného hráča, ale Civilization VI ponúka aj zaujímavý multiplayer. Ak ste doma viacerí nadšenci série, poteší vás hot seat s možnosťou uzamknúť si svoju frakciu heslom. S kamarátmi sa môžete spojiť aj online, kde sú veľkou výhodou simultánne ťahy. V kombinácií s extrémne nastavenou rýchlosťou plynutia času, časovým limitom na ťah a ponukou špeciálnych multiplayerových scenárov je zrazu možné dohrať „zápas" aj behom dvoch hodín.
V scenároch začínate vo vopred vybraných érach a máte špecifické úlohy. Tri zo štyroch momentálne dostupných scenárov sú obmedzené na 50 ťahov, potom sa oznamuje meno víťaza. Dá sa hrať aj podľa štandardných pravidiel, na čo ale predsa len treba viac času. Vďaka popularite tejto série poteší reálna možnosť nájsť si súperov na hranie, čo býva spravidla hlavným problémom multiplayeru v 4x stratégiách. Mne osobne chýba režim hry na mape reálneho sveta. Patrím k menšine, ktorá si vždy najviac užívala hru s Aztékmi začínajúcimi v Amerike, s Rimanmi v Európe, Rusmi v Rusku... Snáď ide iba o vec odloženú na neskôr, v opačnom prípade sa o ňu postará niektorý z nadšených moderov, ale aj tak je to chybička krásy.

A čo audiovizuálna stránka? Vaše uši by mali byť dokonale spokojné. S ozvučením akcií prebiehajúcich na mape sa toho veľa vymyslieť ani pokaziť nedalo, ale na soundtracku bol odvedený obrovský kus práce. Každá civilizácia má svoju skladbu, ktorá sa ďalej rozvíja pri prechode do novších období ľudskej histórie. Proti stereotypu pracuje miešanie so staršími verziami vlastnej skladby i skladbami susedov. Hlavná téma Sogno di Volare je skutočným umeleckým dielom a vryje sa do pamäti. Vládcovia sa k vám prihovoria rôznymi hlasmi a úlohy rozprávača sa chopil Sean Bean alias ten, ktorý zomrel v Pánovi prsteňov aj v Hre o tróny. S vizuálom, použitou farebnou paletou, výtvarným štýlom a animáciami to už nie je také jednoznačné. Autori sa rozhodli pre silne komiksový štýl. Cisár Trajánus i Kleopatra akoby vypadli z novej rozprávky o Asterixovi a Obelixovi, stavitelia kladú základný kameň výskokom meter a pol do výšky a bojovníci ukončujú púť posledného nepriateľa po efektnom salte.

vážnom simulátore ľudských dejín, ale iba hráte hru. Nie každému to ale takto vyhovuje. Firaxis sa snažil všetky možnosti tejto strategickej hry upratať do čo najprehľadnejšieho užívateľského prostredia. Tento boj sa nedal vyhrať, ale vývojár bojoval veľmi statočne. Pochvalu si zaslúži aj pekné intro a nepreskúmané kúty mapy odeté do podoby starých ozdobných máp. Prítomná je aj podpora sekundárnej obrazovky cez ARX Control, ale tá sa radí skôr medzi zaujímavé zbytočnosti.

Moju celkovú spokojnosť s hrou už vyjadrila udelená známka. Autori museli urobiť pár zásadných rozhodnutí a nikdy nemohli vyhovieť všetkým. V takomto rozsiahlom diele asi každý nájde jednu či dve veci, ktoré by chcel inak - či už je to výtvarný štýl, vybraní vodcovia, frakcie. Niekomu možno nebude voňať výmena trvalých staviteľov za dočasných, niekto by chcel mestské obrazovky a iného nepoteší potreba budovať rozsiahle ríše. Všetko je to ale iba otázka preferencií. V skutočnosti Sid Meier's Civilization VI nemá priamu konkurenciu, ktorá by vás dokázala previesť ľudskými dejinami zábavnejším spôsobom, ako to robí nová Civilizácia a môže byť porovnávaná iba s vlastnými predchodcami. Autori sa vyvarovali orezania niektorých herných mechanizmov za účelom vydania platených expanzií, ako to urobili pri vydaní Civilization V. Všetky prvky hry dômyselne pospájali do jedného prehľadného celku a absenciu mapy sveta im snáď prepáčime.

Roberto



+ ohromné množstvo obsahu už v základnej hre
+ zmysluplná komplexnosť
+ návyková hrateľnosť
+ atraktívna téma ľudských dejín
+ malé ale významné zmeny oproti predchádzajúcemu dielu

- chýba mapa sveta

10

9.5

BATTLEFIELD 1

PRVÁ SVETOVÁ VOJNA VÁS ČAKÁ

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

DICE si povedali, že už bolo dosť moderných a futuristických vojen a prekvapivo si ako nový cieľ vybrali prvú svetovú vojnu. Bol to jedinečný marketingový ťah oproti konkurencii, ktorá naopak išla ešte viac do budúcnosti. Získali si tým nezaplatiteľnú reklamu, ale dokážu naplniť očakávania?

Vyzerá to tak, že s tým nebude problém. DICE totiž zašli ďalej ako obvykle, nepriniesli len svoj parádny multiplayer, ale aj zaujímavú singleplayerovú kampaň. Ponúkajú jednu z najlepších kampaní pre tento vojnový štýl hier vôbec.

Autori zistili, že nemá zmysel rozprávať príbehy malej jednotky vojakov a vrátili sa späť k štýlu prvých Medal of Honor a Call of Duty hier, ktoré hlavne zachytávali najväčšie bojiská druhej svetovej vojny a preniesli ich atmosféru na obrazovky.

Tu nás v šiestich kapitolách takýmto štýlom DICE bližšie zoznámi s prvou svetovou vojnou. A to nielen s vojnou ako takou, ale aj s postavami. V každej kapitole to bude iná postava s iným osudom, inými motiváciami bojovať a brutalita vojny pekne vykreslí jej pocity, odvahu alebo strach. Autori tak vytvorili veľmi zaujímavé a pôsobivé rozprávanie, ktorému navyše kvalitné prestrihové scény dodávajú na atmosfére. Samotné boje nás pritom zavedú na väčšinou otvorené bojiská, na ktorých si sami vyberieme spôsob postupu.

Spolu šesť kampaní ponúkne 6-8 hodín akcie, počas ktorých si vyskúšate rôzne typy bojov v rôznych častiach sveta. Úvodná atmosferická scéna vás zavedie na francúzske bojisko, kde sa proti nemeckej invázii postaví jednotka čiernych vojakov z Harlem Hellfighters. Bude to krátka, ale intenzívna epizóda, ktorá ponúka jedno z najlepších otvorení vojnových hier posledných rokov. Na rozdiel od nasledujúcich epizód sa tu nedostanete do kože jedenej postavy, ale pri každej smrti vás hra presunie do tela iného vojaka a tak postupne bojujete až do konca. Je to veľmi intenzívne a jedinečné. Ďalšie epizódy už ponúknu jednotlivých vojakov. Dostanete sa do kože podvodníka, ktorý sa stane pilotom a zabojuje proti vzducholodiam a starý otec vyrozpráva príbeh, ako chcel zachrániť priateľa počas bojov v Taliansku. Spoznáte Lawrenca z Arábie, ktorému budete v postave mladej bojovníčky pomáhať, ako šofér sa dostanete do tankových bojov a nakoniec spoznáte aj príbeh ostrieľaného austrálskeho vojaka. Je to rozmanité, vždy iné a k tomu sa autori snažili zachovať čo najväčšiu voľnosť.

Tvorcovia skúsili spojiť voľnosť multiplayeru a príbehové rozprávanie singleplayeru a parádne im to vyšlo. Nielenže dávali dôraz na voľnosť, ale aj na výber taktiky a bude na vás, či skúsite ísť na nepriateľov priamym útokom, alebo pomalým stealth prístupom. Napríklad v tankovej misii budete musieť z dediny Nemcom ukradnúť náhradné diely a to sa bude dať ako hrubou silou, tak aj tichým vystrieľaním. Podobne to bude pri arabských misiách, kde je postup na vás. Musíte si dávať pozor, aby vás nepriatelia nevideli, nepočuli a tichá misa neprešla do otvoreného boja. Niekedy však máte za úlohu odraziť útok alebo sa prebojovať cez nepriateľskú líniu a vtedy už neostáva nič iné ako frontálny útok, skrývanie sa v zákopoch a pomalý postup vpred.

Popritom je vhodné vykrádať miestne zbrojnice, kde nájdete najlepšie zbrane na bojisku - či už snajperky, pištoľ s tlmičom, silné guľomety, alebo raketomet. Pešie misie doplnia letecké úlohy, kde si zalietate na veľmi dobre ovládateľných lietadlách, nechýba ani tank, s ktorým sa pustíte krížom cez nepriateľské línie a misie ponúknu aj náročné útoky na obrnené ciele. Napríklad budete musieť zničiť masívny vlak.

Misie sú pekne navrhnuté a hrateľne veľmi dobré, jediná škoda je, že autori neobmedzili možnosti pre každú postavu. Hlavne mladá Arabka nemusela mať možnosť nasadnúť do tanku. Mohla mať obmedzenie aspoň všeobecne na zbrane, keď už nie len na ľahké zbrane alebo nôž. Podobne mladý tankista je posielaný na až príliš ťažké misie. Ale je vojna, musí si s tým poradiť. V každom prípade samotné príbehy postáv sú pôsobivé. Určite sa zabavíte a vrátite sa do misii aj niekoľkokrát, aby ste pozbierali všetky bonusové veci, ako bojové manuály a kódexy, prípadne ich prešli na najvyššej obťažnosti.

Dôležitejší v hre je, samozrejme, multiplayer. Ten ponúka pri štarte 9 otvorených máp a 5 módov, k tomu tentoraz pribudla možnosť Operations. Tento mód ponúkne 4 operácie, čo sú vlastne bojové ťaženia cez niekoľko máp. Je tu Kasierschlach počas nemeckej ofenzívy v roku 1918, boje o Argonsky les, prežijeme posledné boje v Taliansku a aj boje o ropu na púšťach. Ťaženia sú zložené z 2-3 máp, na ktorých jedna strana útočí a druhá sa snaží udržať alebo ustupuje. Vždy sa bojuje len okolo dvoch-troch kontrolných bodov, a teda územie je obmedzené a boje sú intenzívne. Niekedy až príliš, keďže hrá 40 alebo 64 hráčov a to už je na oblasť niekoľkých checkpointov masívna vojna. Akoby to nestačilo, používať sa tu dajú všetky vozidlá a hlavne útočiaca strana postupne dostáva posily, napríklad v podobe bojovej lode, vzducholode alebo vlaku.

Podobne je systém boja na mapách zapracovaný aj do Rush módu, kde sa tiež bojuje o jednotlivé územia mapy ale tu strany bránia telegrafy, cez ktoré sa dá volať delostrelectvo. Ak nie ste veľmi na tieto intenzívne boje a chcete battlefieldovskú klasiku, nechýba tu obľúbený Conquest mód, kde je všetko otvorené a obsadzujete kontrolné body po celej mape. Rovnako ako v Domination, ale tu ste obmedzení len na pechotu bez vozidiel.

Nechýba Team Deathmatch a novinkou je War Pigeons. V ňom bojujú dve strany vojakov, ktorých cieľom je nájsť poštového holuba a napísať správu, aby delostrelectvo zaútočilo na nepriateľov. Tá strana, ktorá odošle tri správy prvá, vyhráva.

Z máp ponúkne hra veľmi dobrý mix bojísk. Sú tu púštne mapy s mestečkami, hustý les, kopec plný zákopov, mestské mapy, kde bojujete v úzkych uliciach, dediny, okolie zámku, ale aj prímorské mapy s pevnosťami, kde vaše boje doprevádzajú lode. Okrem toho na bojisku nechýba niekoľko typov tankov, menšie vozidlá, útočné lietadlá a bombardéry. Zaujímavé sú aj dobové zbrane, medzi ktorými nechýbajú pomalé manuálne nabíjacie pušky, ale aj prvé samopaly alebo snajperky. Vyskúšate si aj protitankové pušky, granátomet a pikoškou bude plameňomet.

Okrem zbraní bude veľkou novinkou zmena počasia - napríklad vám mapu zahalí tma, hmla, piesočná búrka a zrazu sa spôsob boja zmení. Keď na mesto padne hmla, zrazu zistíte, že snajperku pri povolaní skauta nebudete potrebovať a musíte ju zameniť za pištoľ, že sa stane najefektívnejším útočník s rýchlym samopalom alebo podpora so silným guľometom. Tieto povolania dopĺňa ešte medik s pomalou puškou. Tieto úvodné zbrane, samozrejme, môžete postupne vymieňať za lepšie. K tomu má každé povolanie aj svoju výbavu s dvomi doplnkami, kde si môže vybrať svoje náradie, doplniť to granátmi a zbraňou na boj zblízka.

Hĺbku multiplayeru okrem už štandardného levelovania postavy dopĺňajú battlepacky, čo sú debny s náhodnými zbraňami. Tieto postupne získavate alebo si ich môžete za získané peniaze kupovať, prípadne si môžete rovno kupovať a odomkýnať špecifické zbrane (ak už máte level na ich odomknutie). Bonusom sú medaily, ktoré odomknete za určené úlohy a dodajú vám bonusy v bojoch alebo puzzle zbrane, ktoré sa skladajú z niekoľkých častí nájdených v battlepackoch.

Servery teraz vyzerajú vyladené, na čom nakoniec DICE usilovne pracovali od vydania Battlefieldu 4 a už v Star Wars Battlefront s tým nebol problém. Teraz však už priamo pri vydaní autori ponúkajú aj 60 Hz servery, ktoré sú rýchle a eliminuje sa tam aj lag oproti 30 Hz serverom. Novinkou do série hlavne v PC oblasti je už zrušenie web prehliadača pripájania a teraz je už všetko okolo multiplayeru priamo v hre. Nechýbajú filtre, server browser a všetko čo správna multiplayerovka na PC potrebuje.

Ale v menu už nie je len táto hra, DICE priamo začína prepájať ďalšie Battlefield hry. Nebudú tam síce všetky, ale pri vydaní si budete môcť rovno meniť s Battlefieldom 4 a neskôr pribudne Battlefield Hardline. Medzi hrami si budete môcť rýchlo prepínať a vaše výsledky zo všetkých sa vám budú zbierať do spoločného zhrnutia vašej kariéry. Uvidíte svoje štatistiky, odohrané hodiny, zabitia a k jednotlivým hrám aj najobľúbenejšie zbrane, vozidlá a ďalšie čísla.

Čo ešte umocňuje celý dojem z hry a vojny, je parádna grafika. Frostbite engine niekedy až neuveriteľne predbieha konkurenciu, a to ako vizuálom, tak aj optimalizáciou. Všetko od snehu v Alpách, cez púšte, až po džungle má veľmi kvalitnú grafiku, realistické materiály a často aj veľmi hlbokú deštrukciu. Tú si užijete, hlavne keď preberiete tank a ničíte všetko, čo vám stojí v ceste. Nie je to totálna deštrukcia, ale z väčšiny bojísk viete narobiť ruiny. K tomu nechýbajú ani krátery v zemi po ťažkých strelách. Je to pôsobivé v masívnych bojoch.

Výkonovo je na tom hra veľmi dobre. Síce na konzolách ide v nižšom rozlíšení ako 1080p, ale stále na 60 fps. Na PC nebudú mať problémy ani slabé počítače a s GTX970 dáte na 1080p so 60 fps na ultra nastaveniach, na GTX1080 idete v 4K na 60 fps, ale hra nebude mať problém ísť ani GTX750 Ti alebo notebookoch. Technologicky veľmi dobre zvládnuté, nehovoriac o veľkých mapách a množstve objektov, a to ako v multiplayeri, tak aj singleplayeri, kde napríklad zaplnia oblohu lietadlá. Je to veľmi pôsobivé, až je škoda, že samotná hra neponúka čisto vzdušný multiplayerový mód - tak ako Star Wars Battlefront. Alebo taký kooperačný mód by to tiež pekne doplnil. Popri vzhľade je veľmi kvalitný aj zvuk - nakoniec ako už štandardne v Battlefieldoch. Počujete všetky zvuky, viete približne určiť, odkiaľ sa strieľa a celé to dopĺňa jemná dobová hudba v pozadí, ktorá špeciálne v kampaniach dotvára atmosféru. Nechýbajú ani nahovorené prestrihové scény, ktoré vynikajú svojou kvalitou a je vidieť, že EA tu financiami nešetrilo.

Ale nielen audiovizuálna stránka a optimalizácia sú na vysokej úrovni. Celková stabilita hry a prepracovanie technických detailov sú parádne. Oproti tomu historické detaily už autori brali voľnejšie. Napríklad používate zbrane, ktoré síce reálne boli v prvej svetovej vojne, ale často sa používali len minimálne. Je to však hlavne v záujme hrateľnosti. Väčšia škoda je vynechanie viacerých veľkých národov z multiplayeru a napríklad v základnej hre nie je Francúzsko alebo Rusko. Špeciálne je škoda Francúzska, keďže niektoré misie sa odohrávajú na jeho pôde a malo tam byť. Už však bolo potvrdené, že francúzska armáda príde do hry až ako DLC. Zrejme takto autori doplnia aj ďalšie národy. Zatiaľ si zahráte s Britmi, Nemcami, Spojenými štátmi, Rakúsko-Uhorskom, Talianmi a Otomanmi. Je však jedna vec, na ktorej by autori mali zapracovať, a to hlavne v PC verzii. Tam by to chcelo lepší anticheat systém, keďže už v prvých dňoch predčasného spustenia úradovali v bojoch aimboti. Podvodníci síce dostávajú ban, ale môžu hráčom kaziť zážitok z hry.

Celkovo od Battlefield 1 hráči dostanú presne to, čo očakávajú a aj niečo naviac. DICE všetko posunulo ešte ďalej, ako sa pôvodne zdalo. Nový štýl na postavy orientovanej kampane umocňuje atmosféru a priam vás vtiahne do časov prvej svetovej vojny. K tomu rozšírenia multiplayeru sú v každom smere pozitívne - od nových zbraní, cez systém počasia, až po historické Operations kampane. Všetko je graficky a aj zvukovo kvalitné a hlavne funguje tak, ako má, boje 64 hráčov sú masívne, intenzívne a stabilné. Ak už máte dosť modernej vojny a sci-fi bitiek, Battlefield 1 vás určite vtiahne do víru boja.

Peter Dragula

+ najlepšia vojnová kampaň za posledné roky
+ kvalitný a o novinky rozšírený multi-player
+ parádny a optimalizovaný vizuál
+ hlboká deštrukcia prostredí
+ atmosférická hudba

- niektoré veľké bojujúce strany sa dostanú do hry až ako DLC.

9.5

FORZA HORIZON 3

VÝLET DO AUSTRÁLIE

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

Aj keď je to už viac ako 20 rokov, stále mám na svojom osobnom piedestáli arkádovo ladených pretekárskych hier počiatky série Need for Speed. Tých prvých niekoľko hier dokonale vystihlo, o čom by zábavné a nenáročné virtuálne jazdenie malo byť. Hra musí dokonale zobraziť čaro toho, ako si sadnete za volant najkrajších, najexotickejších a najdrahších áut na svete, s ktorými sa môžete premávať po krásnych a vynikajúco navrhnutých tratiach. Ani nie tak kvôli víťazstvám, ale už len kvôli radosti z jazdy samotnej.

A dlhé roky som čakal na niečo, kde by som mal rovnakú radosť z jazdy, až kým neprišla Forza Horizon.

Hra redefinovala žáner a aj keď si v názve niesla korene simulačne ladeného súrodenca, v otvorenom svete Colorada jasne dala najavo, že toto bude úplne iný zážitok. Dvojka tento koncept ešte vylepšila, prostredie viac otvorila a ponúkla oveľa viac obsahu, pričom sa stala aj viac sociálnou a zábavnou. Teraz tu máme trojku, pred ktorou bola veľmi náročná úloha – dorovnať svojho predchodcu a priniesť novinky, vďaka ktorým by sa stala ešte lepšou. A aj keď sa pritom autori pravdepodobne poriadne zapotili, nakoniec sa im to podarilo a ako aj možno tušíte z hodnotenia, Forza Horizon 3 je najlepší arkádový racing za dlhé roky. A hra vďačí za to tomu, že sa učila od tých najlepších.

Aj keď sa v prípade Horizon série hovorí o arkádovom jazdení, nepredstavujte si pod tým moderný Need for Speed či iné podobné hry. Áno, môžete si tu zobrať krásne Centenario a závratnou rýchlosťou uháňať po poliach a piesočnatých plážach, čo s realitou až toľko spoločné nemá, no stále na hre badať, že fyzikálne zákony nášho sveta nechce úplne hodiť za hlavu a bezhlavo jazdiť sa v nej neoplatí.

Cítite váhu auta, veľmi dobre viete, kedy sa vám už v zákrute pretáča a taktiež viete veľmi dobre vycítiť, kedy v zákrute pridať. Autá na piesku viac pretáčajú kolesá a taktiež sa výrazne viac šmýkajú, musíte si dávať pozor na prejazd mokrou vozovkou či len jej časťou, keďže vás dokáže dostať do neriadeného šmyku.

Forza Horizon 3 ale presne našla ten bod, v ktorom vám neprekáža, že sa hra nepokúša o simuláciu jazdenia ako Motorsport či Project CARS, ale rovnako nie je ani úplne arkádová. Musíte sa v nej naučiť jazdiť, každé auto sa správa inak a svojsky sa na nich vie prejaviť aj nejaké menšie vylepšenie či úprava. Nie je to ale hra, pri ktorej by ste sa jednu zákrutu učili prechádzať desaťkrát.

Stačí zobrať do rúk ovládač či zapojiť volant a jazdiť, pričom dlho nepotrvá a jazdný model hry vám prejde do krvi a budete si ho už len užívať plnými dúškami.

Jazdenie je tu hravé, zábavné a neomrzí ani po desiatkach hodín. O tom sa vás hra pokúsi presvedčiť hneď v úvodnom preteku, ktorý slúži na zoznámenie s hrou a jej predstavenie. Zároveň vám ale predstaví aj niekoľko najväčších noviniek. Tou prvou je prostredie. Domovom nového Horizon festivalu sa totiž stala Austrália. Herný svet je väčší ako predtým a taktiež bohatší a zaujímavejší. Colorado v jednotke bolo dosť jednotvárne. Juhozápad Európy v dvojke už mal krásne čaro, no tiež sa spoliehal na jednoliaty ráz krajiny. Austrália to celé mení a skladá sa vlastne z niekoľkých rôznorodých častí, ktoré nereprezentujú len predstavy o krajine, ale sa zároveň aj starajú o obrovskú variabilitu rôznych tratí a vlastne aj prostredí, v ktorých si môžete zajazdiť.

Je to základné zelené pobrežie, ktoré ponúkne dlhé a rovné cesty, ktoré vám umožnia poriadne prevetrať tátošov pod kapotou svojho auta. Ďalej na severe nájdete mesto, ktoré je ale väčšie a aj zaujímavejšie ako mestečko v dvojke. Ponúka kľukaté cesty a uličky, ktoré vám dajú zabrať, no zaujme aj mrakodrapmi a celkovým vizuálom. Taktiež tu nájdete časť s vinicami podobnú tým, ktoré poznáte z dvojky, no aj púšť so skalami pripomínajúcimi Uluru. Poslednou časťou je zelený a hustý prales, cez ktorý je radosť jazdiť, lebo je vizuálne asi najbohatšou časťou herného sveta.

Svet je ale celkovo teraz bohatší na množstvo detailov a vyzerá oveľa lepšie, živšie a reálnejšie. Občas sa pristihnete dokonca pri tom, že sa po ňom len tak bezcieľne túlate vo svojom obľúbenom aute, driftujete, ničíte kríčky či poštové schránky a robíte iné veci, ktoré vám síce zvyšujú váš aktuálny level, ale bez nich by ste sa v hre zaobišli. Jednoducho si užívate jazdenie vo svete a jeho objavovanie, či je to plytká rieka, letisko, vrakovisko lodí alebo ďalšie časti, ktoré tvoria významné landmarky v hre a neraz sú tak aj miestom dôležitých pretekov.

Druhou veľkou novinkou je samotné poňatie festivalu. Aj ten je, samozrejme, väčší a bohatší. Skladá sa z niekoľkých stanovísk, ktoré vaším postupom hrou rastú a odomykajú vám nové a nové preteky a iné činnosti vo svojej blízkosti. Už ale nie ste pretekár, ktorý zbiera farebné náramky. Tentoraz ste riaditeľom festivalu a to so sebou prináša aj nové možnosti. V zásade sa hra javí rovnako ako jej predchodca. Máte naozaj otvorený svet, v ktorom sa nemusíte len držať ciest, ale pokojne si to skrátite cez polia, vyschnuté jazero alebo aj les. Niekam prídete, tam vás čaká event a môžete sa doň pustiť, či už je to pretek, alebo kaskadérsky kúsok či niečo iné. To zostáva po starom.

Keďže ste ale riaditeľ, máte prakticky všetko pod palcom. To sa môže zdať ako maličkosť, no vo výsledku máte v hre oveľa väčšie možnosti personalizácie. Na mieste eventu si môžete vybrať, či si tam chcete odjazdiť bežný pretek v jednom z režimov, súboj s rivalom (ghost s časom nejakého hráča online) alebo budete súčasťou nejakého menšieho šampionátu. Ešte si však aj môžete vybrať, čo za pretek/event to vlastne bude. Môžete si zajazdiť predvolený alebo si vytvoríte vlastný – zadaná je vždy len trať a typ preteku, ostatné je na vás.

V tomto ohľade sú novinkou plány - blueprinty. V danom evente si zvolíte podrobnejšie nastavenia a vytvoríte si pretek podľa vlastného gusta. Dáte mu názov, určíte niektoré pravidlá a vyberiete autá, ktoré sa ho môžu zúčastniť, pričom nastavíte aj počasie a dennú dobu. Môžete si tak napríklad vytvoriť pretek čisto len pre autá známe z filmov alebo na trati necháte trápiť sa trojkolesové Relianty. Okrem toho, že si takto vytvoríte pretek pre seba, automaticky sa zdieľa online s ostatnými hráčmi a hravo sa tak môže stať, že si vytvoríte nejaký pretek a ten sa objaví v ponuke u vášho priateľa, ktorý si tak môže zahrať váš výtvor.

Z dvojky sa vracajú bucket list eventy, ktorých je v hre 30. To nie sú ani tak preteky ako skôr veľmi konkrétne eventy, kde máte zadaný cieľ a musíte ho dosiahnuť. Musíte tak napríklad doraziť na určité miesto v danom čase, získať body za drifty, doskočiť čo naďalej a podobne. Typov je tu veľa a líšia sa náročnosťou, témou a aj autom, ktoré na to dostanete. Okrem týchto 30 sú ale po mape rozhádzané ďalšie blueprinty, ktoré vám dávajú ešte väčšiu voľnosť v tom, aby ste vytvorili vlastný bucket list, či si zahrali eventy niekoho iného. Zvolíte si typ, auto, počasie, dennú dobu, cieľ a ešte aj skladbu, ktorá má pritom hrať, keďže práve tá sa často stará o atmosféru týchto pretekov. Pokojne tak môžete za hudby Dvořáka pripraviť event, kde musia hráči s tranzitom doraziť na určité miesto v danom čase a nesmú pritom poškodiť auto, pričom to nazvete napríklad „Dôležitá zásielka".

A aby toho nebolo málo, týmito vecami ponuka Horizonu 3 nekončí, skôr len začína. Vracajú sa aj výzvy z predchádzajúcej časti, ktorými sú radary a merané úseky, v ktorých sa porovnávate s celou komunitou. Okrem nich je ale herný svet posiaty aj inými výzvami, napríklad drift zónami či vhodne umiestnenými skokanskými mostíkmi. Náročnosť týchto výziev je pomerne slušná a dosiahnuť najvyšší počet hviezd dá zabrať. Aj tak to ale budete robiť najmä kvôli tomu, aby ste sa vo svetovom hodnotení dostali čo najvyššie. A kvôli tomu, že vás jednoducho bude zaujímať, ako to vyzerá, keď zoberiete auto za milión a skočíte s ním z mosta, čo by bola v skutočnosti veľmi drahá zábava.

Vrcholom sú Showcase preteky, ktorých je v hre síce len päť, no sú to naozaj špeciálne udalosti. V nich sa vaše auto postaví proti zdanlivo nerovnému súperovi, ako je vlak, džíp zavesený na vrtuľníku, čln alebo stíhačka. Toto sú veci, ktoré v sérii boli už predtým, no autori opäť dokázali zaujať a namixovať tieto eventy zábavne a aj zaujímavo, pričom keď nad vašim Lambom prehrmí stíhačka, až vás strasie v kresle, taký výborný pocit z toho máte. K týmto pretekom sa dostanete vylepšovaním festivalu a zbieraním fanúšikov vďaka svojim úspechom, čo je teraz hlavný prostriedok progresu vpred.

A ak by vám ani toto všetko a pohodové jazdenie po mape nestačilo, môžete hľadať množstvo skrytých vecí. Okrem stoviek pretekov a eventov sú tu totiž aj stovky skrytých tabúľ, ktorých zničenie vám dá bonusy - buď

kredity alebo skúsenostné body a podobne. Tie na mape vidíte len vtedy, ak ich reálne objavíte, takže po nich musíte pátrať. Objavovať ale môžete aj špeciálne výhľady a moje najobľúbenejšie – nálezy zo stodoly. V hre nájdete 15 špeciálnych áut, ktoré bežne nie sú dostupné. Sú to krásky a klasiky, ktoré sú skryté v nejakej stodole, pričom poznáte len približnú lokalitu a musíte túto stodolu objaviť. Vaši mechanici si potom auto zoberú, oprášia ho a zrenovujú, pričom sa v ňom môžete potom pokojne sami preháňať.

A v stodolách nájdete skutočné lahôdky, ktoré ešte viac zvýrazňujú onú omieľanú radosť z jazdy. Napríklad Maserati Pininfarina Berlinetta či dokonca Interceptor známy z Mad Max filmov. Sú to autá, ktoré v hrách často nemajú svoje zastúpenie a o to viac v tejto ponuke vyniknú. Taký Interceptor je v hre strašné auto, zvlášť po zvýšení výkonu, aj tak si s ním ale jazdu užijete, keď bude trhať asfalt a bude vám robiť problémy udržať ho vôbec rovno. Dalo by sa povedať, že tu má každé auto svoju osobnosť. A je ich tu viac ako 400, pričom sú tu tie najväčšie a najslávnejšie mená aj menšie prekvapenia. A potom aj autá, s ktorými na nejaké pretekanie môžete zabudnúť, no sú tu kvôli užívaniu jazdy a jazdeniu len tak pre zábavu. To sú napríklad už spomínaný Reliant Supervan alebo BMW Isetta. Vozový park sa rozrástol o buginy a väčšie zastúpenie majú aj terénne vozidlá.

Všetky tieto „osobnosti" sú ale tvárne a môžete si ich vo veľkom upravovať. Každé auto v hre je spracované detailne a môžete si ho otvoriť a dokonale poobzerať vo Forza Vista režime. Zároveň si takto viete jednotlivé časti aj upravovať a vylepšovať. To sa týka vonkajška a aj vnútorností. Aj z Reliantu tak časom viete spraviť niečo, za čo sa nemusíte hanbiť a má viac ako jedného koňa a aj toho za volantom. Dokonca si k nemu môžete namontovať pomocné kolieska ako v Top Geare. Ďalej si každé auto viete ešte podrobne ladiť a prispôsobiť svojim potrebám, čo sa v arkádach takmer vôbec nevidí a tu je to obrovským plusom. Dokážete hodiny stráviť len testovaním ideálneho nastavenia svojho štvorkolesového miláčika (ak to teda nie je Reliant).

A ešte širšie možnosti vám hra otvára vo svojom vizuálnom editore. Nestačí nastaviť si farbu a či chcete metalízu, prípadne niektorú zo špeciálnych farieb. Forza séria vždy bodovala obrovskými možnosťami toho, aké prepracované polepy si môžete pre autá pripraviť a tu to nie je inak.

Vizuálny editor je stále rovnako prepracovaný a aj keď je herná komunita zatiaľ malá, už teraz vám niektoré výtvory vyrazia dych, keďže všetky polepy môžu medzi sebou hráči zdieľať. A to, že predstavivosti sa medze nekladú, dokazujú aj niektoré originálne. Na svoj Urus si tak môžete dať Pokéloptu či Interceptora potiahnuť skinom presne v štýle Mad Maxa.

Forza Horizon 3 dokonale vystihuje festivalovú atmosféru a v hernom svete to žije. Po zotmení, keď sa nad pódiami spustia ohňostroje a hučí z nich hudba, ukáže hra svoju pravú tvár, ktorá je iná ako čokoľvek známe. A vo veľkom hre pomáha práve hudba. Opäť máte na výber niekoľko tematicky ladených rádií, ktorých ponuka je teraz širšia a môžete si tak vypočuť ako elektroniku, tak aj rock, alternatívu, klasiku, hip-hop, DnB alebo si pustíte vlastné skladby cez službu Groove. Už aj základná ponuka je ale veľmi slušná a je radosť pri nej jazdiť, či je to Offspring, Bad Religion, Parov Stelar, Chvrches, alebo aj Run-D.M.C.

Okrem toho, že je svet detailnejší a bohatší, sa hra vizuálne ani nemala kam príliš posunúť a oproti dvojke tak neprináša až toľko vylepšení. To ale nemusí byť nutne zlé, keďže hra aj tak vyzerá veľmi dobre a to sa týka najmä áut, pri ktorých si môžete podrobne prezerať naozaj ešte aj kufor, nielen exteriér. Slabšie je na tom prostredie, najmä stromy, ale tiež to nie je nič, kvôli čomu by ste museli nariekať, keďže z globálneho hľadiska sa na hru pozerá veľmi príjemne.

Forza Horizon 3 je opäť aj sociálnym zážitkom.
O porovnávaní vo výzvach a rivaloch som už písal, no hra opäť využíva aj systém Drivatarov, takže vo vašej hre vidíte virtuálnych predstaviteľov vašich priateľov, ako sa preháňajú po svete, no taktiež zápolia s vami v pretekoch. Tak isto váš Drivatar zasahuje do hry niekoho iného. Tento systém je overený, no stále je v ňom priestor na progres, keďže Drivatari zvlášť na vyššej obťažnosti robia problémy zväčša len dovtedy, kým ich nepredbehnete. Potom im viete občas pohodlne utiecť. Pekné je ale to, že robia „prirodzené" chyby, takže jazdia naozaj ako skutoční hráči. Okrem toho môžete založiť klub či sa do nejakého pripojiť (náš nájdete pod názvom SECTOR.sk), no aj hrať online. Môžete len tak jazdiť online, taktiež pretekať, no aj po prvý raz hrať kariéru kooperatívne až vo štvorici, čo je obrovským plusom hry, pričom sa vám navyše progres prenáša. Ak sa teda pripojíte do hry k priateľovi a zahráte si časť kooperatívne, váš progres sa vám prenesie aj do singleplayer kampane a naopak.

Nedá sa povedať, že by Forza Horizon 3 výrazne menila zabehnuté pravidlá série. Ani novinky nie sú nejaké obrovské, sú však dostatočne veľké na to, aby bola hra svieža a opäť chytila. A verte mi, že chytí. Je to pravdepodobne najlepšia Forza vôbec a najlepší arkádový racing za dlhé roky. Ponúka také množstvo obsahu, že nebudete vedieť, kam skôr skočiť, pričom si v hre užijete aj jazdu len tak, pre radosť. A toho obsahu je tu na stovky hodín, pri ktorých sa budete kráľovsky baviť. Ak by ste hre chceli niečo vytknúť, budú to len drobnosti. Drivatari stále nejazdia ako skutoční hráči (aj keď niektorí fakt jazdia ako hovädo), príbeh o budovaní brandu je tu skôr zbytočný, no osobne mi chýbajú aj viac adrenalínové preteky, aké prezentovala Storm Island expanzia pre dvojku, v ktorej sa vám rozpumpovalo srdce ako ešte nikdy predtým.

Matúš Štrba

9.5

+ skvelý pocit z jazdenia
+ bohatý a veľký herný svet
+ množstvo obsahu
+ veľa prepracovaných áut
+ rozsiahle možnosti úprav
+ hudba
+ rozšírené online možnosti
+ personalizácia hrania

- chýbajú extrémne preteky v štýle Gauntletu zo Storm Islandu

RECENZIA

INSIDE

VITAJTE V TEMNOM SVETE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: PLAYDEAD
ŠTÝL: PUZZLE ARKÁDA

Playdead štúdio po úspešnom titule Limbo prichádza s novou logickou skákačkou nazvanou Inside. Autori nás znovu zavedú do temného a zvláštneho prostredia. Tentoraz vstupujeme do utláčaného sveta, ktorým sa snaží prejsť malý chlapec. Chlapec bez mena, bez tváre a bez príbehu prechádza krajinou, ktorá sama rozpráva svoj dej.

Neviete, kto je, čo chce, ani kam ide, jedine viete, že ho niekto chce dostať. Prechádza niečím ako totalitným štátom, kde je polícia na každom kroku, chytá utečencov, robí z ľudí zombíkov a ovláda ich. Ale chlapec neuteká

preč od tohto všetko. Naopak. Mieri stále hlbšie dovnútra zvláštneho sveta. Ukáže vám tak všetko, čo skrýva a na ceste sa dozviete aj to, prečo to vlastne robí. Jeho cesta však bude bez slov, rozhovorov, vysvetľovania, všetko musíte pochopiť sami a rovnako si aj sami vysvetliť jeho konanie. A môžeme dopredu povedať, že po zvláštnom konci to nebude vôbec jednoduché.

Na druhej strane vás ale čaká pôsobivá prechádzka jedinečnou krajinou zahalenou v šedomodrej depresii. Navyše doplnená o zaujímavé herné prvky, ktoré zaistia, že sa nikdy nebudete nudiť a budete neustále zvedaví, čo je ďalej a čo ešte tento svet skrýva.

Samotná hrateľnosť spočíva v prechádzaní 2D krajinou, skrývaní sa pred hliadkami, utekaní pred nimi a aj riešení jednoduchých, ale aj zložitejších úloh. Všetko bez zbrane, bez násilia a brutality. Aj keď drsným momentom sa nevyhnete. Prejavia sa hlavne pri chlapcovi, ktorý bude pred vašimi očami neustále umierať - či už v rukách vojakov, v zuboch psov alebo inou zákernou smrťou, ktorej sa vždy vynasnažíte vyhnúť. Budete musieť taktizovať, skrývať sa, nebudú chýbať tlačidlá, rôzne výťahy, ale aj na fyzike založené úlohy, ktoré musíte prekonať, aby ste sa posunuli vpred. Nad všetkým budete musieť chvíľu porozmýšľať.

Úlohy budú stále zložitejšie a časti levelov, v ktorých musíte hľadať súvisiace veci, stále väčšie, aj keď nikdy nie prehnane náročné a vždy sa dokážete vynájsť. Zo začiatku si so všetkým musíte poradiť sami, ale neskôr vám pomôžu aj zombie ľudia, ktorých môžete ovládať a ktorí vám budú chvíľami robiť aj zábavnú spoločnosť. Miestami medzi nich musíte aj zapadnúť a správať sa ako oni, aby vás vojaci neodhalili. Nechýbajú ani akčné sekvencie, v ktorých pôjde hlavne o šikovnosť pri preskakovaní prekážok a pri úteku pred nepriateľmi, ktorí vás naháňajú. Celé to bude striedané s pokojnými scénami, ktoré vám priblížia tento svet.

Všetko je plynulé, príjemné a veľmi dobre do seba pasuje. Aj keď niekedy samotné úlohy vyzerajú, akoby boli umelo nachystané priamo pre vás. Nie je to síce problém, ale možno sa to dalo vyriešiť aj prirodzenejšie. Napríklad sa ocitnete v časti, kde potrebujete dostať na jedno miesto určitý počet osôb, aby sa otvorili dvere. Musíte tak oslobodiť a pozbierať presný počet zombie ľudí. Samozrejme, v okolí ich nájdete toľko koľko treba, ani o jedného viac. Takýchto situácii sa vyskytne viac, ale sú aj zábavné, ako napríklad lákanie kuriatok na určité miesto, aby vám pomohli alebo odtláčanie prasaťa, aby ste mohli naň vyskočiť a dostať sa vpred. Zaujímavé sú aj manipulácie s vodnou hladinou, ktoré vám umožnia preplávať na potrebné miesta alebo aj s gravitáciou, kde zrazu voda bude hore. Autori sa snažili priniesť tie najpodivnejšie situácie v tomto podivnom svete. Celé je to zábava spojená s vyhrotenou atmosférou a aj hororom. Stretnete nečakané veci, temné veci a všetko vás to povedie k najväčšej WTF veci, o akej ste ani nesnívali. Vždy čakáte, čo bude ďalej, až vám nakoniec bude ľúto, že koniec hry príde len po niečo viac ako troch hodinách. Je to možno skoro a určite sa s kvalitnými hernými mechanikami dalo ešte pohrať a trochu ich rozšíriť. Ale autori možno nechceli, aby sa toho veľa opakovalo alebo už nemali ďalší rok času na rozšírenie hry. Uzatvorili to preto zvláštnym, a ak ho pochopíte, tak aj zmysluplným koncom.

Síce je to náhly koniec, ale taký, nad ktorým, keď sa zamyslíte, možno zistíte, čo ste to vlastne hrali za hru a prečo ste bežali vpred, doprostred toho všetkého. Plus ak by vám jeden koniec nestačil, ak cestou nájdete a aktivujete všetky orby (veci v podobe bômb umiestnené v leveloch).

Pri začiatku ďalšej hry sa budete môcť dostať do jedného tajného zariadenia v ktorom vám hra ponúkne aj druhý tajný koniec. Osobne by som si prial ešte tretí záver, ktorý by hru ešte rozšíri aspoň o pár minút. Možno tam aj niečo také je, ale zatiaľ na to nikto neprišiel.

Najuspokojivejšia na celej hre je však jedinečná atmosféra, ktorú buduje parádna grafika dotvorená jemnou hudbou a temnými zvukmi v pozadí. Najlepšie by sa to dalo prirovnať k štýlu klasickej Another World hry, ale v temnom kabáte a presunutej do aktuálnej generácie s modernou hrateľnosťou. Teda je to spojenie jednoduchej grafiky s kvalitným art štýlom. Napríklad postava nemá tvár, prostredie je síce detailné, ale viac-menej jednoduché a celý zázrak grafiky tvorí kombinácia tmavých farieb, svetla a tieňov. Vyzdvihne pôvabný svet s prekvapivo kvalitne zapracovanou fyzikou, ktorá je základom hrateľnosti a hre dodáva dynamiku. Od deštrukcií, cez skákanie na lanách, potápanie sa do vody, všetko je poháňané fyzikou a do detailov prepracované. Hre ako takej sa skutočne ťažko dá niečo vytknúť... možno jedine tá dĺžka.

Inside je jedinečná arkádovka, ktorá sa znovu zapíše medzi tie najkvalitnejšie tituly v tomto štýle. Parádne spojenie hrateľnosti, dynamiky a atmosféry zvláštneho sveta ponúkne pôsobivý zážitok. Škoda však, že za 3 hodiny príde koniec a ten je tiež, samozrejme, zvláštny. Nedá sa povedať, že by hra nevyhnutne musela byť dlhšia, ale ak nie to, minimálne mohla byť pri takomto rozsahu lacnejšia. V každom prípade, ak ju aj nevezmete teraz, určite sa ju oplatí neskôr kúpiť v akcii a vyskúšať.

Peter Dragula

+ parádne vizuálne spracovanie
+ úchvatná atmosféra jedinečného sveta
+ veľmi dobré herné možnosti

- mohlo to byť dlhšie

9.5

9.0

RECENZIA

DISHONORED 2

DUNWALL O 20 ROKOV NESKÔR

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

Nevšedné mesto Dunwall sme spoznali v roku 2012 a zapamätali sme si ho vďaka elitnému zabijakovi s osobitým štýlom, ktorý tam narobil poriadnu paseku. Na odvážne kúsky a špionážne techniky hlavného protagonistu sme nezabudli ani my, ani autori z Arkane Studios. Teraz je Corvo Attano späť, aby pokračoval v tom, čo začal. Príbeh totiž ešte neskončil, len sme si museli chvíľu počkať, kým dorastie zabijakova dcéra, ktorá kráča v otcových šľapajách.

Ak ste to doposiaľ nevedeli z iných zdrojov, z úvodu ste zrejme pochopili, že tentoraz budete zabíjať a zakrádať sa v úlohe mladej vrahyne. Emily Kaldwin je šikovná kočka, ktorá sa namiesto vyšívania, varenia a prania naučila liezť po strechách, nenápadne zakrádať ulicami a likvidovať obete skôr, ako si vôbec uvedomili, čo sa deje. To je tak, keď dieťa vychováva len otec...Nepredpokladala však, že tieto zručnosti využije aj v praxi a dokonca v deň, keď zasadne na trón ako právoplatná vládkyňa impéria. Práve vtedy sa totiž nečakane objavila drahá teta Delilah, sestra nebohej vládkyne Jessamine, spochybnila Emily a navyše bol Corvo obvinený z vrážd, ktoré mal vykonať ako neľútostný Crown Killer.

Kým si hráč uvedomí, čo sa vlastne stalo, je už sieň plná nebohých tiel, tetuška sa vyhlási za imperátorku, náš favorit z prvej časti je zakliaty a Emily uväznená vo svojej izbe. To platí v prípade, že ste sa rozhodli uskutočniť pomstu v úlohe dievčiny. Ak bude vaším vyvoleným Corvo, úlohy hlavných protagonistov sa vymenia. Môžete teda uniknúť z paláca v koži otca alebo dcéry a na lodi Dreadful Wale plánovať akt pomsty a záchranu svojho blízkeho aj majestátu. Spomínané plavidlo slúži ako provizórna základňa, kam sa vraciate po každej misii a niekedy aj s novými spojencami. Najprv sa tam však zoznámite s jednorukou spoločníčkou Meagan, s ktorou konzultujete postup a zadáva vám úlohy.

Príbeh obidvoch postáv, otca aj dcéry, je identický, rovnako ako zadania, ktoré sú zamerané na likvidáciu určených cieľov, ale aj získavanie informácií. Len sa vymenia doplnkové scény. Pestrejšie sú hlavne vedľajšie úlohy a špeciálne akcie, ktoré vyžadujú špecifické úkony, napríklad získanie prototypu či výrobu séra. Dôvodom na vyskúšanie oboch hlavných postáv sú ich rozdielne sily a schopnosti. Obaja zabijaci sa síce zakrádajú, používajú meč ako primárnu zbraň a v druhej ruke majú pištoľ, kušu alebo granát, ale ich špeciality sú odlišné. Napríklad Emily môže investovať nájdené runy na odomknutie a vylepšenie schopnosti, ktorou zhypnotizuje stráže a odláka ich pozornosť želaným smerom. Alebo vyčarí jedného a po vylepšení až dvoch zabijakov - svoje klony, ktoré bojujú rovnako ako ona. Corvo pre zmenu vyvolá húfy potkanov alebo sa prevtelí do inej bytosti, dokonca aj do iného človeka, ktorého potom priamo ovláda.

Misie sú tvorené jednou alebo viacerými menšími lokalitami. Musíte sa dostať na určené miesto a tam vykonať potrebný úkon - najčastejšie niekoho eliminovať. Väčšinou však máte možnosť voľby. Svoj primárny cieľ môžete nemilosrdne zabiť alebo použijete inú, menej drastickú formu, niekedy dokonca potenciálnu obeť ušetríte...ak chcete. To ovplyvní hodnotenie misie a hlavne finále celého príbehu. Vyvrcholenie deja môže byť optimistickejšie alebo naopak viac cynické aj na základe toho, aký postup uprednostňujete pri potýčkach s bežnými nepriateľmi aj civilistami.

Zábavnejšie a menej stresujúce je prosté zabíjanie otravných stráží či nepohodlných svedkov, ktorí robia zbytočný rozruch. Druhou cestou je premyslený stealth postup, pri ktorom sa snažíte byť nenápadnými. V ideálnom prípade vtedy ušetríte všetkých vojakov aj civilistov. Buď ich potichu obídete, alebo ich len pekne odzadu priškrtíte, či na nich skočíte zo strechy, ale bez smrtiacej rany. Ani vtedy však vo vlastnom záujme nezabúdajte na odpratávanie tiel - ak ich nájde náhodný okoloidúci alebo stráž, vyvolá to zbytočný rozruch. Ak vás obete netrápia, odporúčam investovať do schopnosti, ktorá zmení telá prepadnutých okamžite na prach. Potom už nemusíte prenášať mŕtvoly a hádzať ich do vody alebo cez múr. Samozrejme, pri postupe môžete skúsiť zlatú strednú cestu.

V každom prípade je vždy viac možností, ako sa dostať tam, kam potrebujete a prekonať nástrahy, medzi ktorými sú aj zabezpečené elektrické vchody - wall of light. Môžete sledovať káble, ktoré vedú k veternému mlynu niekde v okolí a ten potom vypnete. Alebo prekutáte okolité domy, v ktorých okrem jedla, liečivých odvarov, odkazov, obrazov a cenností na speňaženie, nájdete aj alternatívne cesty. Alebo sa prevtelíte do strážcu, ktorý sa dostane aj k internému zdroju energie a vypínaču v budove. Prípadne zmasakrujete celú stanicu a všetkých ozbrojencov ako terminátor. Len to skúste s menším rozruchom, pretože privolaným posilám pravdepodobne podľahnete.

Umelá inteligencia nepriateľov aj civilistov je slušná. Stráže vás po zhliadnutí vytrvalo prenasledujú (pozor na ukazovatele ich ostražitosti), občania môžu robiť paniku, hlavne keď narazia na bezvládne telá. Vojaci reagujú na zvuky. Hlučný pohyb ich navedie na vašu stopu a rana z pištole priťahuje ako magnet, preto si streľbu dobre rozmyslite. Ozbrojenci utekajú na podozrivé miesto a bez váhania tasia meče. Neraz spustia alarm, ktorý ale môžete použiť aj proti nim, keď ho trochu prestavíte a zmení sa na pascu. Na druhej strane pohodenou fľaškou odvediete pozornosť prenasledovateľov želaným smerom. Okrem živých protivníkov príležitostne narazíte aj na mechanických, ktorí sú pomalší, ale nebezpečnejší a je ťažšie zabiť ich.

Zdolať misie akčným štýlom sa dá pomerne rýchlo, pri zakrádaní a vyhýbaní sa násiliu to prebieha dlhšie. Mne to trvalo asi 15 hodín, ale to som sa motal po okolí a venoval aj vedľajším aktivitám. Prekutávanie domov je príjemným spestrením, pri ktorom budete príležitostne rozbíjať dvere, čeliť infekcii s krvilačným hmyzom a o tom, kto je v miestnosti, sa presvedčíte pohľadom cez kľúčovú dierku.

Oplatí sa snoriť a venovať trochu času vyhľadávaniu užitočných predmetov - hlavne rún, ale aj talizmanov. Ovešať sa môžete hneď niekoľkými, dokonca s jednou schopnosťou vyrobíte vlastné a prinášajú zaujímavé bonusy. Napríklad pitie vody dopĺňa život, vaše strely spôsobia väčšie poškodenie, pri pádoch z výšky sa rýchlejšie zotavíte. V praktickom kruhovom inventári si do ľavej ruky prepnite špeciálne srdce a to vám identifikuje polohu všetkých rún a amuletov v okolí. Nápomocný vám bude aj čierny trh. Je to praktický obchodík, kde okrem doplnenia munície môžete použiť nákresy a kupovať si vylepšenia zbraní. Občas tam objavíte aj runu.

Na rozdiel od pôvodnej hry Dishonored, ktorá bežala na Unreal engine3, dvojka funguje na Void engine. Pochádza priamo od Arkane Studios a má svoje pre aj proti. Tvorcovia ho využili na vymodelovanie detailného steampunkového, respektíve kyberpunkového sveta. Prostredie je spracované kvalitne. Ulice miest pôsobia realisticky a dobre to vyzerá v budovách aj exteriéroch. Voda pekne špliecha a je efektná aj pri potápaní. Tvorcovia sa pohrali aj so svetlami a tieňmi. Postavy sú osobité, pôsobia vierohodne, a pritom tak trochu ako namaľované karikatúry so zvýraznenými črtami, ktoré neraz naznačujú aj ich charakter. A k tomu si pripočítajte solídny dabing a na mieru šitú, historicky ladenú hudbu.

Najmä v prvých dňoch po vydaní sa však hráči sťažovali na zlú optimalizáciu hry. Technické nedostatky vlastne potvrdila aj samotná Bethesda, ktorá priniesla odporúčania, ako si nastaviť parametre hry, aby sa hráči vyhli poklesom framerate a rôznym komplikáciám. V súčasnosti by to už malo byť výrazne lepšie. Ja osobne som (až na príležitostné sekanie v priebehu boja) nemal s hrou problémy ani na maximálnych nastaveniach.

Dishonored 2 vlastne len ponúka viac toho, čo ste mohli zažiť už v pôvodnej hre. To ale nemusí byť na škodu - bola to zábava predtým a je aj teraz. Ak si vás získala jednotka, zrejme vás bude rovnako baviť aj pokračovanie. Nenechajte sa znechutiť príležitostnými technickými problémami - tie sa časom vyladia a odstránia - a hru na zabijaka si naozaj užijete. Optimálne je prejsť ju minimálne dvakrát - najprv s jednou postavou a potom s druhou. Príbeh je síce rovnaký, ale raz uprednostníte brutálny postup, potom to skúste rafinovanejšie so stealth technikami. Zážitok bude trochu odlišný aj s použitím iných schopností (alebo úplne bez nich) a dočkáte sa dvoch rôznych zakončení. To sú slušné možnosti, ktoré podporujú znovuhrateľnosť v jednej z najlepších stealth akcií súčasnosti.

Branislav Kohút

+ dve hrateľné postavy s odlišnými schopnosťami
+ voľby a alternatívne spôsoby riešení
+ možnosť postupovať akčne alebo ne-nápadne
+ výborná atmosféra
+ slušná znovuhrateľnosť

- zlá optimalizácia a určité technické problémy
- priehľadný príbeh

9.0

UNRAVEL

BAVLNENÝ HRDINA

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

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

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

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

Späť k Yarnymu. V momente si ho obľúbite. Je malý, všetko okolo neho obrovské. Nemá výraznú mimiku, ale nezabudnuteľné gestá. Je to melancholický hrdina upletený z červenej vlny, ktorá sa pri jeho potulkách postupne rozväzuje; ak nenájdete ďalší zdroj, ostanete trčať v tretine levelu. Malé kusy vlny slúžia elegantne ako checkpoint i na odraz do ďalšej časti bádania.
S vlnou dokážu hráči stvárať zaujímavé kúsky. Samotný Yarny dokáže skákať, bežať (zabudnite na arkádové šprinty), uchopiť isté predmety (iba tie malé), inak sa spolieha na vlnu, z ktorej je upletený. Jedným tlačidlom ju hádže ako laso, aby sa chytil vzdialených klincov či bodov a mohol sa húpať či priblížiť. Druhým tlačidlom vie zlaňovať. Ak smerujete v leveli vertikálne, je potrebné viazať uzol na bodoch a medzi dvomi si tvoríte pevnú vlnenú plošinku, z ktorej sa možno vyhupnúť ďalej alebo po nej vláčiť predmety. Áno, neraz sa dostanete do situácie, keď si neviete poradiť, lebo niečo je príliš vysoko alebo nízko.

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

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

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

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

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

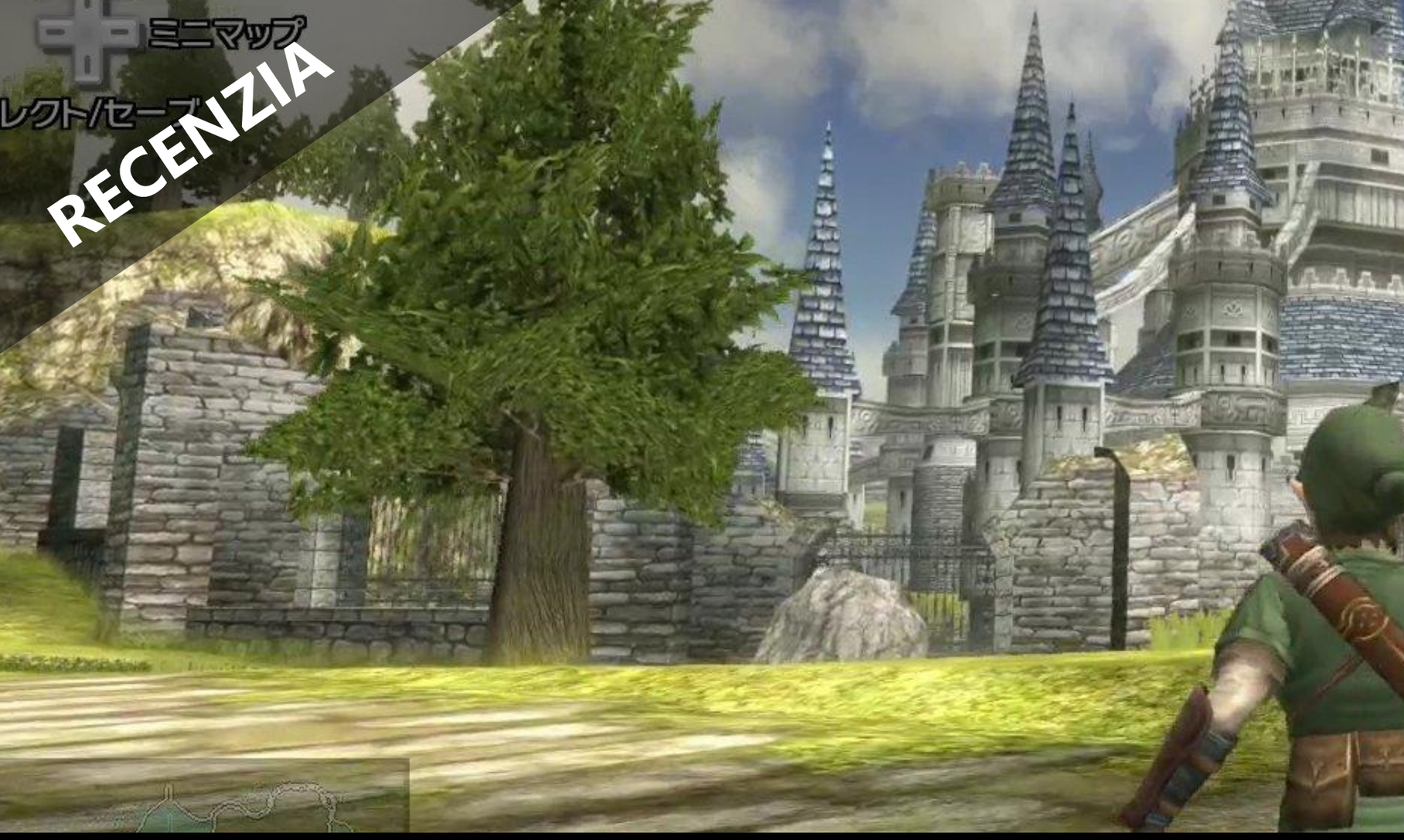
Nie je potrebné vypisovať jednotlivé nuansy úrovní, lebo by ste ich mali objaviť a rozlúštiť sami. Nie je nutné pachtiť sa za perfektnou štruktúrou a tonou inovácii. Je však obdivuhodné objaviť v hre tie emócie, ktoré bežne neponúka a tu sa núkajú v dobrom mixe: sentimentálne pocity v nádhernom svete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

Michal Korec

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

- iritujúce puzzle narušia krásny flow

9.0



LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

KLASIKA V HD FORMÁTE

PLATFORMA: WIIU
VÝVOJ: NINTENDO
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Je veľmi málo hier, ktoré by sa stali aspoň čiastočne symbolom troch generácií hardvéru. Takto z hlavy mi napadá snáď len GTA V, z ktorého Rockstar majstrovsky vydojil úplne maximum na všetkých platformách, kde sa to len dalo. Potom existuje ešte iný prístup. Cesta, ktorou sa pred desaťročím vydala The Legend of Zelda: Twilight Princess. Hra vyšla ako launch titul na konzolu Wii, kde mala ukázať jej možnosti, najmä v oblasti ovládania a inovácií. Takmer zároveň ale vyšla aj verzia pre starší systém

GameCube a boli medzi nimi menšie rozdiely. Hra tak súčasne pokryla dve generácie konzol. A teraz si chce získať hráčov na tretej.

Už pri pôvodnom vydaní to bola neuveriteľne pôvabná a epická jazda, ktorá si v recenzii od SpaceJunkera vyslúžila vysokých 9,3. Nintendo tiež naskočilo na vlak HD remasterov, no robí ich svojsky. A tak tu dnes máme hru The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, ktorá nielen zvyšuje rozlíšenie, ale pridáva aj niekoľko ďalších väčších aj menších vylepšení. To najdôležitejšie ale zostáva nezmenené – kúzelná a krištáľovo čistá hrateľnosť v najväčšom dobrodružstve, aké sme doteraz vo svete Hyrule zažili.

Kult Zeldy tento rok oslavuje už 30 rokov. Séria je staršia než mnohí jej hráči a má za sebou dekády budovania univerza, postáv a aj herných princípov. Je pochopiteľné, že sa Nintendo ničoho z toho nechce vzdať, a tak tých skúsenejších z vás pravdepodobne neprekvapí, že aj toto dobrodružstvo začína tak isto ako veľa ďalších pred ním a pravdepodobne aj veľa ďalších po ňom. V malej dedinke malebného fantasy sveta Hyrule si žije hrdina Link. Poznáte ho. Odetý v zelenom, so špicatou čiapkou, ešte špicatejšími ušami, zo začiatku len s dreveným mečíkom a štítom so známym TriForce emblémom. Možno ste starí známi, možno sa s ním vidíte prvý raz, no zamilujete si ho.

Strasti každodenného života naruší invázia monštier, ktoré po vašom krátkom oťukávaní v hre unesú niekoľko detí z dediny. Link vtedy ešte ani len netuší, do akého epického dobrodružstva prerastie jednoduchá cesta za ich záchranou, no vy už dobre viete, že to nepotrvá dlho a osud celého sveta bude na vašich pleciach. Tentoraz sa svet zahalí do večného súmraku, kedy z jeho krajiny prechádzajú do tej našej temné bytosti. Za pomoci mágie sa stiera rozdiel medzi svetlom a temnotou, ktorá každého, koho ste poznali, zmenila na ducha.

Link je jediný, koho tieto hrôzy nepostretli. Musí sa však s nimi vysporiadať inak než ste zvyknutí – v chlpatom kožuchu vlka.Prístup k premise príbehu a aj základným herným mechanizmom môže byť síce konzervatívny, no práve dvojitá povaha herného sveta a aj hlavného hrdinu je aj po desiatich rokoch od vydania stále sviežim twistom, vďaka ktorému vie hra aj po nekonečných hodinách vždy prekvapiť. Aj keď sa stále preháňate po tých istých známych dedinských cestičkách či rozsiahlych poliach, závoj súmraku všetko mení a vy sa musíte naučiť využívať svoje nové vlčie schopnosti, aby ste tam vrátili svetlo. Len čo sa vám to podarí, môžete sa tam pohybovať aj vo svojej ľudskej podobe, kde zase využívate iné schopnosti a najmä zbrane a iné vybavenie.

V úvode máte naozaj len drobný drevený meč a drevený štít. Na základné monštrá to však s prehľadom stačí. Čoskoro ale nájdete využitie aj pre prak, s ktorým sa po novom mieri aj vďaka gyroskopom vo Wii U ovládači z FPS perspektívy. Kúpite si lepší meč, získate udicu na chytanie rýb a nejaké drobnosti. Chvíľu na to zas najmä hryziete a už sa to na seba začína krásne nabaľovať. Ani neviete ako a máte plný inventár tradičných a aj uletených pomôcok a zbraní, z ktorých hra každej vie presne nájsť miesto, aby ste ich s rozumom používali v progrese hlavným príbehom a možno sa aj trošku potrápili pritom, ako sa snažíte plniť nepovinné úlohy a hľadať bonusové veci.

Len čo sa vám herný svet otvorí, nebudete vedieť, kam chcete skôr skočiť. Je totiž naozaj obrovský a autori vás radi často nechajú cestovať z jedného konca na druhý, len aby ste mohli splniť jednu z úloh, ktorá vás potom dostane do hlavného dungeonu. Ako asi tušíte, tieto cesty nebudú nikdy prechádzkou ružovou záhradou. Na každom kroku číha nebezpečenstvo a nepriatelia sa pri opätovnom prechádzaní veľmi radi respawnujú.

Nie je to však len o bojoch. Na svojom koni uháňate odovzdať predmet nejakej postave, no zrazu niekde zazriete skrytú plošinku. Nazriete do inventára a zamyslíte sa nad tým, či by ste sa tam nemohli dostať vďaka novému vystreľovaciemu háku. Podarí sa to a hore čaká truhlica.

Taký dobrý pocit z objavovanie len tak nezažijete. A vy to budete robiť radi. Radi sa tu a tam zdržíte, odskočíte si od hlavnej úlohy a otestujete novinky, ktoré vám hra nadelila do batôžka. A čím viac ich bude, tým viac vás to bude baviť. Aj keď je nová Zelda už 10 rokov stará, jej mechanizmy nezastarali a dokáže neustále prekvapovať. Dokonca mení to, ako uvažujete o hernej dĺžke. Bavíte sa od začiatku do konca, no zhruba po 15 hodinách zistíte, že až vtedy sa hra skutočne rozbieha a ešte sa len začnú diať veci. Otvorí sa vám potenciál hrdinu v oboch jeho podobách a len čaká na to, aby ste ho využili so všetkými jeho schopnosťami a zbraňami, ktorých už vtedy máte slušné množstvo. A vo svete, ktorý je tvorený každým jedným predstaviteľným prostredím – púšte, ľadové kráľovstvo, rozľahlé pláne, svet na dne jazera, to všetko akoby autori vytiahli z vašej fantázie.

Už na začiatku svojho dobrodružstva získate neoceniteľnú spoločnosť v podobe tajomnej príšerky menom Midna. Tá je síce zo sveta súmraku, no rozhodla sa vám pomáhať, keďže iba vy dokážete zachrániť princeznú Zeldu. Pomáha vám v oboch vašich podobách. Radami, pri dosahovaní nedostupných miest, aj v súbojoch. No to hlavné je, že vám skracuje niektoré dlhé presuny, keďže ovláda Warp portály, ktorými vás vie teleportovať z jednej časti sveta do inej. Najskôr si však portály musíte sprístupniť v boji so súmračnými monštrami. Časom si Midnu zamilujete a chémia medzi ňou a Linkom funguje na výbornú.

Ak by som mal hre niečo vytknúť, bolo by to až kŕčovité držanie sa svätého pravidla troch. Je to vec, ktorá je pre sériu typická, no už v niekoľkých posledných inkarnáciách by sa hodila jej obmena. Čelíte trom príšerám, s bossom bojujete v troch kolách, kedy postupne naberá na sile, Link dostane v priebehu hry tri brnenia a podobne. Hra je síce stále zábavná, no aj trochu predvídateľná. Zachraňujú to ale vynikajúco navrhnutí nepriatelia a súboje, aj keď by som sa nenahneval, ak by boli trochu náročnejšie. Majestátny boss cez celú miestnosť totiž dokáže padnúť po pár dobre mierených ranách na tie tri kolá a ani sa pritom nezapotíte.

Twilight Princess už pri vydaní ťažila najmä z vynikajúceho výtvarného štýlu na hranici štylizácie do temného fantasy a aj keď doba pokročila, vďaka faceliftu sa na ňu stále pozerá veľmi dobre. Hra sa nedočkala až takého prepracovania ako Wind Waker HD, ale prácu navyše na nej je badať. Rovnako hudba pôsobí stále strhujúco a ideálne sa hodí ku každej jednej situácii, do ktorej vás naplno vtiahne. Chýbalo mi to pri pôvodnej hre, chýba mi to aj teraz - Zelda séria pravdepodobne nikdy nemala plnohodnotný dabing, no tu by sa veľmi hodil a pozdvihol by hru na inú úroveň. Takto sa musíte uspokojiť len s mrmlaním postáv a okienkami s titulkami. Poteší možnosť Off-TV Play na ovládači, ktorý zas pri hraní na TV využívate intuitívne ako inventár, menu a mapu.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD je krásnou ukážkou nestarnúceho konceptu a do dokonalosti vybrúsenej hrateľnosti. Hra obstála v skúške času so cťou a zo svojho čara nestratila zhola nič. Potešia aj novinky. Ak ste hrali pôvodnú hru a tiež si myslíte, že je ľahká, môžete si sprístupniť špeciálny Hero Mode, ktorý vám už dá zabrať. Zaujímavo je riešená aj podpora amiibo, aj keď už naozaj zaváňa fyzickými DLC. Wolf Link amiibo vás dostane do úplne nového dungeonu, Ganondorf zvýši náročnosť a iné postavičky vám zas môžu doplniť zdravie či šípy. Nie je to veľa noviniek, no hra by pôsobila sviežo aj bez nich. Osloví nimi však aj tých, ktorí ju už dávno dobre poznajú.

Matúš Štrba

9.0

+ nestarnúca hrateľnosť
+ obrovský svet s nespočetnými možnosťami
+ radosť z objavovania
+ stále sympatický vizuál a skvelá hudba
+ dĺžka hry
+ ovládanie a využité možnosti gamepadu

- pravidlo troch
- občas hnevá kamera

TOTAL WAR WARHAMMER

NOVÝ SVET PRE TOTAL WAR

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: CREATIVE ASSEMBLY
ŠTÝL: STRATÉGIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

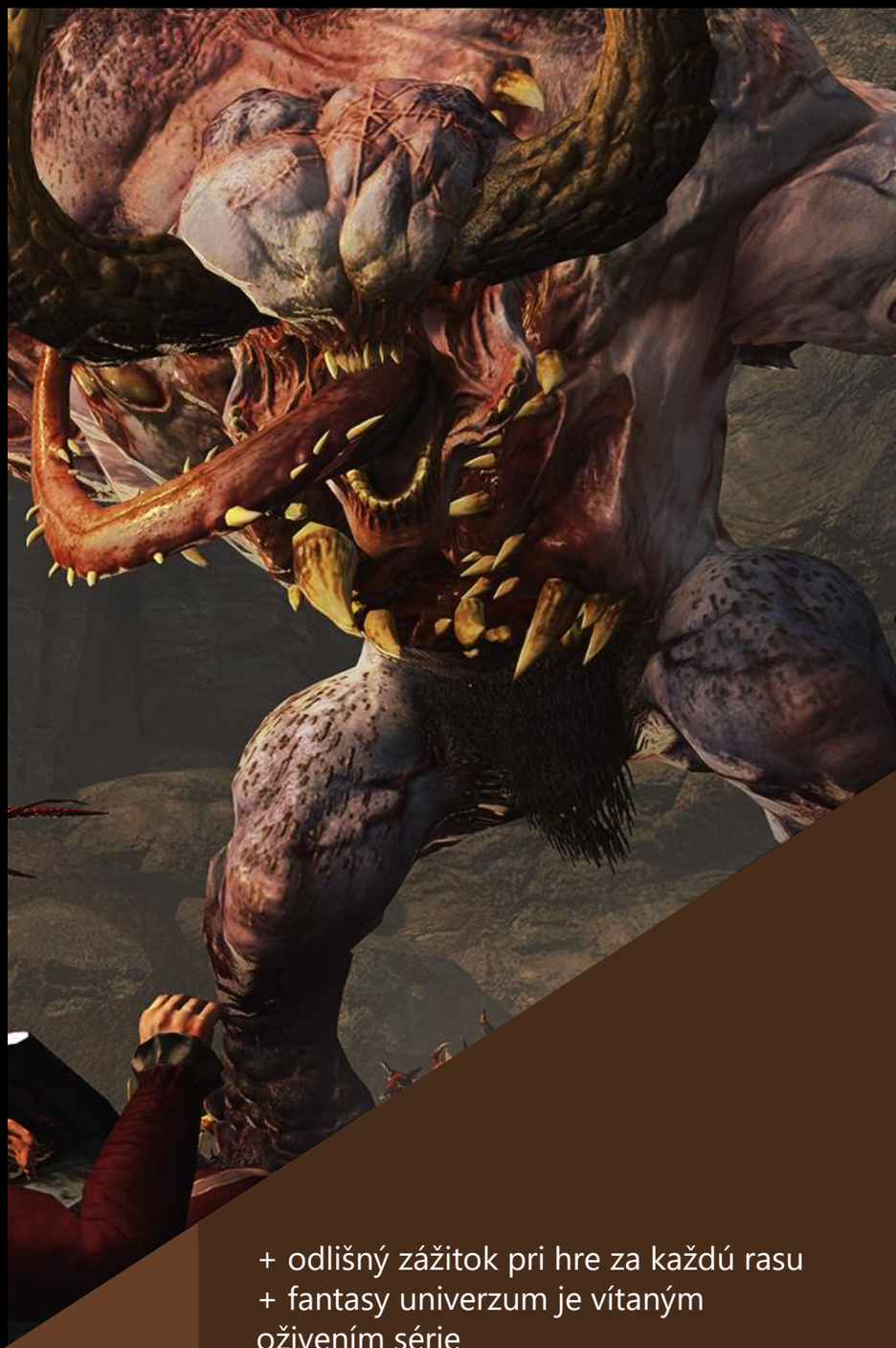
Okrem veľkého a malého ťaženia hra ponúka samostatné úlohové bitky. Aj tentoraz, tak ako v predošlých Total War tituloch, sa hráč prenesie priamo na vybrané bojisko, kde musí s predvolenou armádou poraziť tú nepriateľskú. Lenže Warhammer ponúka množstvo bojov, ktoré absolvujete v úlohe rôznych postáv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

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

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

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

Branislav Kohút



9.0

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

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

GEARS OF WAR 4

VOJNA POKRAČUJE, FENIX JE SPÄŤ

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

V minulosti to bolo s hrami jednoduchšie. Prišla generácia konzol, nejaká značka sa na nej stala ikonickou a spolu s konzolovým cyklom zanikla tiež, aby sa jej autori posunuli ďalej a na novej generácii priniesli novú sériu. To už teraz neplatí ani na PlayStation, ani na Xboxe. Nie je to tak dávno, čo sme písali o tom, že séria Uncharted presiahla svoju pôvodnú generáciu, no aj napriek tomu fungovala veľmi dobre a únavu materiálu vyrovnala príbehom a novinkami. Jej súpútnikom z Xbox tábora bola vždy séria Gears of War, ktorá je na tom presne tak isto. Osudy oboch sérií sú až podozrivo podobné a keďže bolo hodnotenie to prvé, čo ste si pozreli, asi už tušíte, že aj ich príchod na ďalšiu generáciu dopadol rovnako.

Paralel by som mohol hľadať naozaj mnoho. Časový posun v deji, väčšina ťažiska príbehu tkvie vo vzťahoch, či vylepšený multiplayer. Gears of War 4 ale mnoho vecí rieši po svojom a aj úplne novým štýlom, čím sa vymyká aj z koľají známej série. Veľmi predbehnem. Ak by som si mal v rámci série spraviť svoj rebríček, na prvom mieste by bola stále dvojka, ktorá koncept z jednotky dotiahla do dokonalosti. Hneď za ňou by sa ale umiestnila táto novinka, ktorá kvalitami hravo prekonáva jednotku, trojku a aj Judgment (ktorý v sérii vyniká len náročnosťou vďaka výzvam).

25 rokov po konci vojny s Locustmi by spoločnosť mala prosperovať, no nie je to celkom tak. Minimálne nie z jedného uhla pohľadu. Gears 4 otvára otázku toho, čo je prosperita a čo je dobré pre ľudí. COG boli hrdinami, keď po rokoch bojov zničili hrozbu Locustov. Zvyšky ľudstva na planéte Sera po vojne zobrali pod svoje ochranné krídla. Tam im ale nedovoľujú rásť, utláčajú ich v uzatvorených komunitách, ktoré sa musia podvoliť prísnym pravidlám. Celé to riadi jediná osoba, no nie všetkým je to po vôli. Oproti COG vznikajú skupinky outsiderov, ktoré si mimo mestských hradieb zakladajú vlastné osady, kde sa snažia mierumilovne nažívať. K tomu ale patrí občasná krádež zásob COG, aby vedeli prežiť.

A zvlášť jedna skupinka outsiderov obsahuje veľmi zaujímavé postavy. Kait je dcérou veliteľky jednej z osád. Je priebojná, silná a v boji sa nevzdáva - presne ako jej matka. Del síce nevie hrať kameň-papier-nožnice, no so zbraňami to vie. Navyše v boji vždy stojí bok po boku s tretím novým hrdinom, ktorým je James Dominic Fenix. JD išiel v stopách svojho otca a pripojil sa k COG aj napriek tomu, že ho Marcus varoval, aby to nerobil.

A keď ho varoval, aby odtiaľ neodchádzal, aj tak si urobil po svojom. Táto trojica teraz patrí k outsiderom a snažia sa vyhýbať priamej konfrontácii s COG. Presne taká istá má byť aj ďalšia krádež, no asi tušíte, že sa to zvrtne.

JD má síce významné priezvisko, ktoré mu vie zachrániť kožu, no teraz už prekročil všetky hranice. Poriadne vyhrotená potýčka s robotmi COG je však len začiatkom toho, čo trojicu hrdinov najbližších 24 hodín čaká. Štvorka totiž zhustila dej, aby mal lepší spád a neustále sa niečo dialo. Má tak aj silnejší dopad na vás ako hráčov. A ak vám veľa vecí z toho, čo som teraz rozpisoval, nehovorí absolútne nič, nemusíte sa báť. Gears of War 4 obsahuje parádne namixovaný herný prológ, ktorý predstaví históriu Gears sveta. Prevedie vás Pendulum Wars, vojnou, ktorá rozdelila planétu na na dve znepriatelené frakcie. Zažijete záver a aj koniec vojny proti Locustom. A to všetko na pozadí toho, ako nový režim vyzdvihuje hrdinov minulosti, aby ovládal davy súčasnosti.

Je príjemné vidieť, že sa autori pustili aj do takejto skutočne aktuálnej otázky. Tam ale neskončili. Po prológu patrí úvod hry hlavne bojom proti DeeBee robotom, ktorých na vás posiela COG. Roboti totiž nahradili vojakov a používajú sa na udržiavanie poriadku. Netrvá dlho a zistíte, že sa proti vám velenie nehanbí nasadiť ani to najsilnejšie, čo má. A so škodami si tiež nerobí starosti. Ak ste sledovali videá z hry pred vydaním, asi viete, že sa na scénu vráti aj veterán Marcus Fenix, ktorého pomoc súrne potrebuje jeho syn. A tu hra ukazuje ďalšiu svoju tvár, ktorá je blízka tým, ktorí mali v živote komplikovanejší vzťah s vlastným otcom.

Podobne ako Uncharted 4 išiel až pod kožu bratskej dvojici, tu robí hra to isté v neľahkom vzťahu otca a syna. Obaja by za seba obetovali život, ale to neznamená, že vidieť sa navzájom nepatrí medzi tie najhoršie momenty v posledných rokoch ich životov a v priebehu hry to dávajú neraz najavo, najmä vo chvíľach po opätovnom stretnutí. Nechýba ani nejaký ten krik, no ako sa dozviete od ďalších postáv, v minulosti to medzi nimi bolo ešte horšie. Hra to nerobí nasilu, nesnaží sa vás citovo vydierať. Trošku síce tušíte, čo sa komu stane, no aj tak je radosť sledovať dynamiku vzťahov. Kontrastom komplikovaného vzťahu Fenixovcov je Kait s matkou, ktoré spolu vychádzajú a ešte k tomu je tu Del a JD.

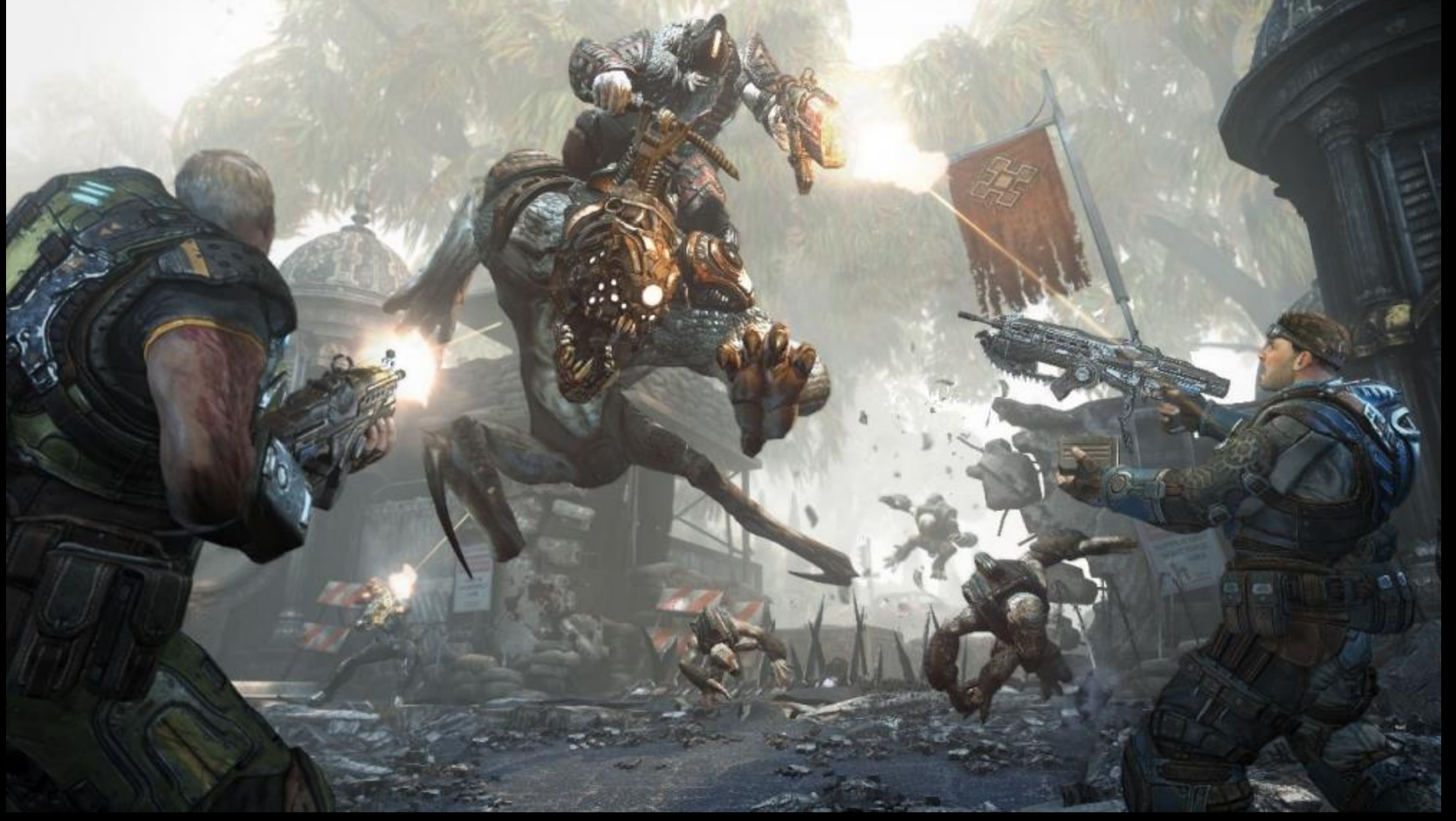
Kým Marcus a Dom v pôvodnej trilógii boli „bratia“ zocelení v boji, JD a Del sú „bratia“ v zmysle chalanov, ktorí spolu od detstva vyrastali. Ich vzťah je tak iný, ako to bolo v prípade ústrednej dvojice pôvodnej série.

A aj keď som vzťahom venoval už naozaj veľa priestoru, hra to robí prekvapene vyvážene, aby vynikli, ale neuzurpovali si pre seba zbytočne veľa priestoru. Rieši ich na pozadí konfliktu s COG a novou hrozbou, ktorá sa vynára z tmy. Volajú sa Swarm a stoja za nečakanými zmiznutiami obyvateľov na strane COG aj outsiderov. A keďže sa hra odohráva len počas 24 hodín, asi tušíte, že sa zjavili z ničoho nič. Behom jedného dňa tak musíte odvrátiť ich útok, zistiť, odkiaľ prišli a taktiež zachrániť, čo sa dá. Časť hry teda čelíte plecháčom, časť týmto slizkým veciam. V neskorších pasážach sa dokonca dostanete do stretov medzi plecháčmi a Swarm. A ak ste fanúšikmi série, záver si skutočne vychutnáte, keďže príde s niečím, čo vás šokuje a nečakane previaže hru so zvyškom série.

Prvá Gears of War hra vlastne prišla s cover akciou. Aj pred ňou tu boli podobné hry, kde ste sa museli kryť (napríklad Kill.Switch niekedy v roku 2004), avšak až „Gearsovia" tento koncept dotiahli do dokonalosti. Spravili ho zábavným, nie iba samoúčelným. A štvorka dokazuje, že stále funguje. Sám osebe by však už hru nepotiahol, a tak museli prísť zmeny. Hra začína od tých menších. Autori prepracovali pohyb postáv. Je tak plynulejší, prirodzenejší a prechod medzi jednotlivými krytmi je nielen príjemnejší na pohľad, ale aj pri hraní intuitívnejší, takže sa do hry lepšie dostanete. Využijete to v kampani na najvyšších úrovniach náročnosti, no najmä v multiplayeri proti iným hráčom.

Trošku je upravená aj akcia. Staré známe zbrane fungujú tak, ako ste zvyknutí. Môžete strieľať „od pása", naslepo spoza krytu, no ak chcete byť presnejší, musíte spomaliť a priblížiť si cieľ. Len vtedy máte možnosť zamieriť presne na hlavu nepriateľa, ktorá sa rozprskne ako krvavá piňata. Novinky sú však v boji na menšie vzdialenosti. Vrátil sa kop cez kryt, ktorým dokážete efektívne zneškodniť nepriateľa a získať výhodu. Pribudlo pretiahnutie nepriateľa cez kryt, ak sa nachádzate oproti sebe. Potom stačí už len správne načasovanie a otvorí sa vám možnosť efektívnej popravy nožom.

Gears séria si vždy potrpela na imidž zbraní, ktorý bol možno výraznejší ako ich funkčnosť. Dokonalým príkladom je dnes už kultový Lancer, ktorý kombinuje samopal a motorovú pílu, čo by bolo síce v skutočnosti nepraktické, ale v hre to pôsobí veľmi dobre. Spolu s ním sa vracajú ďalšie zbrane známe z predchádzajúcich častí, no je tu aj niekoľko čerstvých kusov.



DeeBee majú vlastné zbrane. Ľahké SMG je rýchle a efektívne najmä na menšie vzdialenosti. Overkill si okamžite zamilujete, keďže je to brokovnica, ktorá maľuje steny vnútornosťami nepriateľov a mám dojem, že až na Hammer of Dawn, Boomshot a Mortar tu nič silnejšie nebolo. A ešte je tu nová snajperka, keďže ale DeeBee nemajú oči, nepotrebuje optiku. Namiesto toho ju dobíjate.

To však nie sú všetky zbraňové novinky. Sú tu aj špeciálne zbrane, ktoré do rúk nedostanete tak často a tým sa zachováva ich unikátnosť. Či už je to menší rotačný guľomet, alebo Dropshot, ktorý do vzduchu vystrelí projektil, ktorému môžete dať príkaz udrieť do zeme, kedy funguje ako granát. Osobne som si však najviac zamiloval Buzzkill, čo je prenosná cirkulárka, ktorá strieľa ozubené píly. Síce to nemá zmysel, no to nemá ani Lancer. A rovnako ako ten aj Buzzkill funguje v rámci hry veľmi dobre a viete s ním rozpútať krvavé divadlo. Hra je naozaj krvavá, nie samoúčelne a ani sa za to nehanbí. Ak by vám nestačili zbrane, vždy sa môžete vyblázniť pri popravách, ktorých je tu veľa a mnohé pribudli. Klasikou je ale stále prepílenie nepriateľov Lancerom.

V hre vás čaká 5 aktov, každý obsahuje niekoľko kapitol a tie postupne stupňujú tempo. Spočiatku je pomalšie a hra sa v prvom akte skôr predstavuje, pričom sa rozbehne až na začiatku druhého. Pozitívom je, že vás tieto akty prevedú naozaj rôznorodými prostrediami, o ktorých ste ani netušili, že na Sere vôbec existovali. Historický chrám vám predstaví ďalekú minulosť kráľov, ktorí tu vládli. Baňa zase vyplní aspoň časť medzery v príbehu medzi trojkou a štvorkou. Navštívite aj priehradu, mestečko a tu a tam sa vás hra rozhodne osloviť temnejšou, takmer hororovou atmosférou, keď vás privedie na cintorín, či vás nechá prechádzať knižnicou len pri svetle svojej baterky. Mnohé podoby Swarm a DeeBees nie sú to jediné, čo sa vás snaží zabiť. Jedna z postáv v hre povie, že to je aj samotná planéta a má pravdu. Neustále vám ide o krk a v momentoch, keď po vás niekto nestrieľa, tak musíte čeliť rozmarom lokálneho počasia, ktoré so sebou prinášajú veterné smršte a útoky bleskov. Týchto pasáži v hre veľa nie je, no dajú vám zabrať. Musíte sa vyhýbať nástrahám, ktoré si v týchto momentoch pre vás pripravilo prostredie a nie sú to len blesky, ale neraz na vás vietor pošle letiace panely alebo niečo iné, čo vás dokáže zabiť, ak včas nebudete reagovať.

Navyše neraz v takejto situácii musíte riešiť aj iný problém. Vytvoriť si cestu ďalej, či katapultom likvidovať nepriateľov cez most. Výhodou je, že je oproti predchodcom prostredie interaktívnejšie a ani niektoré kryty nevydržia to, na čo ste boli zvyknutí. Ak po vás spustí paľbu vrtuľník, každý stena automaticky neznamená záchranu. A vyššia interaktivita sa prejavuje zase v tom, že môžete tiež ničiť kryty súperom, no aj využívať niektoré veci na to, aby ste protivníkov pohodlne zlikvidovali. Môžete na nich napríklad spustiť náklad zo žeriavu, ak vyčkáte na správnu príležitosť.

Gears 4 je náročnejšia ako trojka, čo je veľkým plusom pre tých, čo boli sklamaní z toho, že aj na insane hru prešli s prstom v nose (čo naozaj nebolo ťažké). Na normal obťažnosti tu a tam zomriete a hru budete mať za sebou po nejakých 8 hodinách, pričom nebudete mať zobraté všetky zberateľné predmety. Tam ale hra len začína. Buď sa do nej pustíte opäť na insane, alebo sa vrhnete na multiplayer a Hordu. V kampani vám hra dá občas na výber z dvoch ciest a príležitostne to spestrí aj niečím netradičným. Povozíte sa na motorkách, sadnete do exoskeletonu, no a prekvapenie má pre vás aj jeden nečakaný známy.

Oproti trojke ale hra zmenšila kooperáciu. Lokálne v splitscreene alebo online teraz kampaň hráte len vo dvojici, pričom druhý hráč si vyberie, či preberie Dela alebo Kait. Súperi sú vtedy agresívnejší a viac sa musíte spoliehať na to, že vás niekto zdvihne po zranení.

Párkrát si to vyskúšate v kampani, no tá skutočná nádielka vás čaká až v novej Horde 3.0. Populárny herný režim, v ktorom odolávate čoraz silnejším vlnám útočiacich nepriateľov, sa vracia väčší než kedykoľvek predtým. Sami alebo v kooperácii s ďalšími hráčmi (dvaja lokálne, piati online) si vyberiete mapu, náročnosť, ďalšie podmienky a idete proti obrovskej presile.

Môžete využívať opevnenia a aj strelné veže, ktoré padnú vhod a kupujete si ich za kredity získané za zabitých nepriateľov. Zároveň tu vstupujú do hry triedy, ktorých je päť a upravujú ako výbavu, tak aj bonusy. Snajper sa dokáže vybaviť kartičkou s bonusovým poškodením pre headshoty, inžinier zas nižšou cenou za stavanie opevnení a podobne. A je to opäť obrovská porcia zábavy.

Štvorka taktiež prináša najmasívnejší multiplayer v sérii. Čakajú na vás sociálne (rýchle) a aj hodnotené zápasy v niekoľkých režimoch a na desiatich kvalitne spracovaných mapách. Základné MP playlisty sa skladajú z režimov Warzone, Team Deathmatch, King of The Hill, Dodge Ball (vybíjaná, zabitie súpera vráti vášho spoluhráča), Guardian (respawnujete sa dovtedy, kým žije váš veliteľ, musíte zabiť veliteľa súperov a potom všetkých hráčov) a Arms Race. Ten funguje ako výcvik so zbraňami, keďže v ňom hra rotuje zbrane v rukách celého tímu a vyhráva ten tím, ktorý ako prvý dosiahne 3 zabitia s každou z trinástich v hre.

Kompetitívne režimy sú tu dva. Execution je vlastne obdobou TDM, ale s tou zmenou, že súpera dokážete streľbou len zložiť na zem, nie zabiť. Ak chcete skórovať, musíte ho zabiť popravou. Hra je tak taktickejšia, nie až tak „hŕ". Escalation je zameraný na esport a je zložitejší, pričom je založený na plnení troch cieľov na danej mape a taktiež rozmiestňovaní zbraní tímom, ktorý prehral. Vyhráva tím, ktorý ako prvý vyhrá 7 kôl, pričom je tu aj polčas, po ktorom sa vynulujú mapy. Každé kolo navyše narastá časovač respawnu, takže sa musíte pokúsiť vydržať čo najdlhšie na nohách. Časovo, herne a takticky je to najnáročnejší režim a je naozaj pre tých, ktorí už majú hru zvládnutú na výbornú.

Gears 4 podporuje dedikované servery, na ktorých môžete hrať súkromné hry a kde si môžete kupovať DLC mapy (každý mesiac jedna). Stačí pritom, aby len hráč vytvárajúci hru vlastnil mapu, ostatní sa dokážu pripojiť aj bez nej. Mapy (aj s DLC) budú pravidelne rotovať v playlistoch, takže si zahráte všetky. Hra taktiež podporuje LAN hranie, čo sa dnes už často nevidí a oceníte to, ak máte partiu Gears hráčov okolo seba. Sieťový kód sa javil byť vyladený, hra beží bez problémov a zásekov, avšak mám dve výčitky v tejto oblasti, ktoré sa týkajú review verzie. Matchmaking zatiaľ rozhadzoval hráčov náhodne a neraz sa stalo, že menej skúsený tím nastúpil proti oveľa lepším súperom. No a taktiež sa mi dvakrát stalo, že ma po zápase odpojilo s chybovou hláškou z lobby. Snáď tieto veci autori do vydania opravia.

Technicky je na tom hra veľmi dobre, aj keď to nie je úplne top úroveň. Rozhodne ale neurazí a šliape v 60 fps. Najlepšie sú spracované asi postavy, pri ktorých vám naozaj z obrazovky pretekajú steroidy.

No ani prostredie neurazí a vynikne zvlášť pri spomínaných búrkach, ktorým autori venovali zvláštnu starostlivosť. Hra zaujme aj hudbou, ktorá k nej sedí ako zadok na nočník a skvele jej pomáha budovať atmosféru, pričom ponúka aj niekoľko známych motívov, no dáva im nový a svieži twist. Marcus z pôvodnej trilógie sa stal ikonou aj vďaka výbornému dabingu, o ktorý sa staral John DiMaggio. Ten sa vrátil aj vo štvorke a spolu s ním aj niekoľko ďalších starých známych hlasov. Veľmi dobre však fungujú aj tie nové, ktoré dávajú postavám dušu a charakter. Vyniká najmä Laura Bailey ako Kait a Liam McIntyre (Spartacus) ako JD.

Je pravdou, že to The Coalition hrali s Gears of War 4 dosť na istotu, aby si nepohnevali obrovskú základňu fanúšikov, ktorú si vybudovala pôvodná trilógia. Aj napriek tomu sa im podarilo priniesť novinky, ktoré síce hru zásadne nemenia, no príjemne ju osviežujú, aby obstála aj na aktuálnej generácii konzol. Ponúka stále slušnú akciu vo svete, ktorý si vás opäť získa a zavedie vás aj na miesta, o ktorých ste nevedeli, že existujú (vedeli ste o tom, že ľudia na Sere jazdia na koňomutoch?). Nájdete tu tiež naozaj masívnu multiplayerovú nádielku, chytľavú kooperáciu a slušné audioviziálne spracovanie. Získajú si vás ale aj postavy s rôznymi vzťahmi. Už len JD je postavou, ktorú si zamilujete kvôli povahe, v ktorej je niečo z Marcusa, ale tak trošku aj Baird. Akoby ho títo dvaja mali spolu.

Pre fanúšikov je štvorka povinnosť, pre ostatných veľmi dobrá akcia, ktorá sa v tohtoročnej jesennej ponuke rozhodne nestratí.

Matúš Štrba

+ postavy a dynamika vzťahov
+ svet planéty Sera
+ nové zbrane a možnosti v akcii
+ masívny multiplayer s úpravou výbavy a odmenami
+ chytľavá kooperácia a vylepšená Horda
+ dabing

- zatiaľ hnevá matchmaking
- hra na istotu

9.0

TYRANNY

ROZPÚTAJTE TYRANIU

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: OBSIDIAN
ŠTÝL: RPG

Tyranny je skvelý názov pre hru, zvlášť pre RPG. Jednak evokuje násilie, čo však nemusí nevyhnutne znamenať, že je brutálna a zaslúži si nálepku 18 +. A potom je to skvelá menovka, vďaka ktorej je titul ľahko identifikovateľný. Tyraniu nám navyše prináša Obsidian Entertainment, ktorý exceloval hrou Pillars of Eternity. A novinka má so spomínaným hitom minulého roka veľa spoločného.

Niekedy zlo zvíťazí a čo bude nasledovať potom, to už záleží na vás - týmto sloganom sa autori prihovárajú hráčom a pokúšajú sa charakterizovať obsah Tyranny. Skutočne to znie lákavo. Nie je to síce prvá RPG, v ktorej sa postavíte na stranu tých zlých, ale tentokrát si to naozaj užijete. Predstavíte sa v úlohe sudcu a vyslanca mocného overlorda a na začiatku vás prakticky všetci neznášajú - vrátane armád, ktoré tiež slúžia neľútostnému dobyvateľovi. Obidve hlavné vojenské frakcie, ktoré podliehajú tomu istému diktátorovi, poslušne plnia vôľu svojho pána a snažia sa udupať posledný odpor v násilne zjednotenej krajine. Ale pritom každá z nich sleduje svoje vlastné záujmy a vzájomne sa neznášajú.

Kooperácia elitných bojovníkov Disfavored s početnými, ale horšie organizovanými hordami Scarlet Chorus, je veľmi krehká. A vašou úlohou je udržať situáciu pod kontrolou a zavŕšiť dobyvačnú kampaň. To je ale iba začiatok. Všetko sa náhle skomplikuje a v krajine namiesto očakávaného pokoja zavládne chaos. Zistiť, čo je príčinou a kto má na tom svoj podiel, je vašou hlavnou úlohou, ktorou vás poverí ten najmocnejší osobne v hlavnom meste Bastard City. A najväčším problémom sú ničivé edikty - extrémne silné kúzla, ktoré dokážu devastovať celé územia silou vetra, ohňa alebo sú sprevádzané iným efektom.

Skôr ako sa pustíte do veľkolepého dobrodružstva plného intríg, politiky a bojov, vytvoríte si svoju postavu, ktorá môže mať hneď dve bojové zamerania. Napríklad sa stanete zručným bojovníkom s obojručnými zbraňami a špecialistom na astrofyzikálne kúzla. Rozhádžete prvé body do atribútov a úvodných schopností a môžete si zvoliť rýchly štart. Ale zaujímavejšia je voľba Conquest, ktorá nevšedným spôsobom definuje minulosť vášho borca. Tú históriu vlastne určíte sami. Hra pred vás postaví niekoľko výziev spojených s uplynulou inváziou v krajine. Vy sa rozhodnete, ku ktorej armáde sa pridáte pri niekoľkých konfliktoch a aké kroky podniknete. Všetko je to len vo forme textov s voľbami na mape krajiny. Na základe toho sa vyformuje vaša osobnosť a jej vzťahy s obyvateľmi a frakciami, ktoré už potom ďalej rozvíjate v plnohodnotnej hre. Tam už sa presuniete do aktuálneho obdobia. Aké tvrdé podmienky vás čakajú, záleží od úvodnej voľby obťažnosti. Progres si môžete bežne ukladať s výnimkou najtvrdšieho režimu Trial of Iron, ktorý vám dovolí len jednu save pozíciu a ak vtedy vaša partia zahynie, je to permanentná smrť a koniec hry.

Iste ste postrehli, že som hovoril o partii. Váš (anti)hrdina síce začína sám, ale zakrátko stretne prvú potenciálnu spoločníčku Verse, ktorá je šikovná v boji nablízko aj streľbe z luku. Môžete, ale nemusíte ju pribrať do družiny, rovnako ako ďalšie zaujímavé postavy, na ktoré narazíte pri putovaní. Vaša skupinka smie byť maximálne štvorčlenná, ale spolubojovníkov si môžete vymieňať. Tí prebytoční vás čakajú na vrchole vysokej veže, ktorá je sídlom vašej moci.

Vežu ale najskôr musíte získať a potom môžete ovládnuť aj ďalšie štyri. Najskôr ich ale treba lokalizovať a objaviť nákresy, na základe ktorých zostavíte symbol, ktorý vám ich sprístupní.

Jedná sa o vaše základne, kam sa utiahnete, aby ste si oddýchli, načerpali sily aj získali kúzla a rôznu výbavu. Všetky veže môžete vylepšovať, pristaviť knižnicu, zbrojnicu, ošetrovňu a ďalšie súčasti. Následne prikúpite personál - trénerov, obchodníkov, odborníkov, ktorí vám z vami prinesených materiálov zhotovia artefakty, magické zvitky, zbrane a zásoby. Skrátka si to tam vybavíte podľa chuti a finančných prostriedkov. Veže slúžia aj na rýchlejší postup v krajine. Bežne trvá presun do novej lokality po mape krajiny niekoľko (hrou definovaných) hodín až dní. Z jednej veže do druhej sa dostanete teleportom okamžite a sú vhodne rozmiestnené, takže slúžia ako výborné skratky.

Hra je veľmi komplexná v každom smere. Už len samotné dialógy sú nesmierne bohaté a majú zásadný vplyv na ďalší priebeh prakticky všetkého a aj vašu reputáciu. Rozhovory sú priam prepchaté textom, niektoré nahovorené, iné nie. Pri tom obrovskom počte slov, ktorý zahrňuje aj (možno až zbytočné) opisy nálad a úkonov a k tomu zvýraznené pojmy, čo po označení upresnia niektoré fakty, by bol kompletný dabing azda nemožný. Ak ste hrali Pillars of Eternity, viete, o čom hovorím. Čítania je skrátka veľa a s obsahom sa popasujú aj jazykovo zdatní angličtinári (nemčinári, francúzštinári atď. podľa lokalizácie) a čeština v hre bude mnohým chýbať. No snáď sa niekto časom chopí prekladu, ale bude to beh na dlhé trate.

Niekedy stačí jeden zle pochopený výraz, aby ste urobili chybné rozhodnutie v dialógu, na základe ktorého sa dotyčný môže uraziť, vzrastú jeho obavy alebo dokonca zaútočí. Na to si treba dávať veľký pozor či už pri rozhovoroch s dôležitými postavami, vojakmi, bežnými NPC, alebo aj vašimi spoločníkmi. Prakticky s každým v hre si totiž budujete vzťah. Na základe vašich činov, ale aj volieb (neraz s extra možnosťami, ak máte napríklad vysokú úroveň vedomostí) pri debatovaní totiž vždy vzrastá náklonnosť (lojalita) alebo hnev (strach) dotyčnej osoby, niekedy aj celej frakcie. A to môže vyústiť do spojenectva a ústupkov alebo vyvolá agresiu, nedôveru a nenávisť. Sú to dve strany jednej mince. Pritom je pozoruhodný sprievodný jav, ktorým je získavanie

špeciálnych schopností. Extra vymoženosť vám môže priniesť dostatočná obľúbenosť u jednej vojenskej strany, ale aj vystupňovaná zlosť v prípade druhej. Pri jednaní so spoločníkmi vo vašej družine takto odomknete napríklad aj kombo útoky.

A to už sa dostávame k bojovej zložke, ktorá je taktiež pozoruhodná. Popri silných stránkach má však aj svoje slabiny a je Achillovou pätou hry. Boj prebieha v reálnom čase s možnosťou dať pauzu a udeliť príkazy každému členovi družiny. Ovládate ľubovoľnú postavu z tímu alebo aj všetky naraz. Tie zvyšné má pod palcom AI, ktorú môžete nastaviť zvlášť každému jednému parťákovi. Ďalej môžete zvoliť formáciu družiny aj vytvoriť dve vlastné. Pri spoznávaní a progrese vašim druhom pribúdajú aj bojové postavenia, napríklad s bonusmi k útoku alebo obrane. Každý jednotlivec v tíme sa rozvíja rovnako ako borec, ktorého ste si vytvorili - získava skúsenosti, levely, zvyšujete mu atribúty, odomykáte nové útoky a sily v stromoch schopností. Každému môžete meniť výbavu (až na špecifické prípady, ako je napríklad Barikovo brnenie), všetci majú individuálny priestor na odvary či jedlo, ktoré použijú v boji. K tomu máte jeden spoločný inventár s neobmedzenou kapacitou, aj malé pre každú osobu zvlášť (obsahuje aj triedenie podľa druhu predmetov). A rozhodne ich naplníte zaujímavými vecami, vrátane artefaktov a zbraní s bonusovými vlastnosťami.

Ale späť k boju. Postavám označíte cieľ alebo si samé nejaký nájdu a potom ho zasypávajú údermi, strelami a kúzlami. Tie nevyžadujú manu či staminu, ale potrebujú určitý čas na regeneráciu, aby mohli byť znovu použité. Spomínané kombo útoky vykonávajú obvykle dve konkrétne postavy z tímu, najčastejšie vy a jeden spolubojovník. Jedná sa o veľkolepé schopnosti, ako je vyvolanie hromadného liečenia celej skupiny, ktorá sa pritom vznesie do vzduchu, koordinovaný útok s ochromením nepriateľa z dvoch strán, ohnivé ochranné pole či spŕška ničivých šípov. Kombá a najsilnejšie útoky sa zvyčajne dajú použiť len raz počas jedného boja, niekedy dokonca len raz dovtedy, kým si družina neoddýchne.

Pri fáze oddychu sa spotrebuje jedna dávka zásob, ktoré by ste mali mať vždy pri sebe. Všetkým postavám sa doplní zdravie a plne sa zregenerujú. Nemusíte oddychovať stále. Ak v boji niektorá postava zahynie (a neoživíte ju napríklad špeciálnym odvarom), po boji znovu precitne - stačí aby prežil aspoň jeden z tímu. Zranenia však zostávajú, spolubojovníci majú menej bodov života, sú labilnejší a ľahšie podľahnú. Pri kempovaní s použitím zásob sa všetky tieto neduhy odstránia.

Boje však znepríjemňuje umelá inteligencia - či už hovoríme o vašich druhoch alebo nepriateľoch. Aj keď nastavíte AI partnerom, niekedy sa správajú dosť hlúpo. Na druhej strane sa dá pekne využiť hlúposť vašich protivníkov. Zasekávanie, ale najmä vzájomné prekážanie postáv v boji, je, bohužiaľ, pomerne časté. Najbežnejšie je to v úzkych chodbách a priestoroch. Niekedy vidíte, ako váš tank márne skúša obísť kúzelníka a keď sa mu nedarí pretlačiť dopredu, chaoticky pobehuje a stáva sa ľahkým cieľom. Alebo keď sa nakopí viacero postáv, nemôžete vykonať kombo, lebo dve prepojené osoby sa skrátka nevedia k sebe dostať dosť blízko. Vzhľadom na to, že sú boje pomerne náročné, sú podobné nedostatky nepríjemné, pretože kvôli tomu môžete aj prehrať bitku.

Určite treba spomenúť aj možnosť vyrábať vlastné kúzla. Potrebujete na to získať aspoň dve základné zložky (jadro a rozšírenie) a výsledný efekt, napríklad silu alebo dĺžku trvania, zlepší ešte tretia - akcent. Takýmto spôsobom si najčastejšie vylepšíte už naučené kúzla, ktoré sa potom stanú mocnejšími a majú pridané účinky.
V teréne delenom na menšie sektory, z ktorých sa na vyznačených okrajoch prechádza do vedľajších alebo na mapu krajiny, máte aj ďalšie možnosti. Praktickým osvietením zvýrazníte nielen korisť po padlých, ale aj sudy či skrýše, kde nájdete nejaký bežný predmet (označené modrou) alebo niečo zaujímavejšie (fialové). Nepriateľov môžete skúsiť obísť s použitím zakrádania. Často sa objavujú alternatívne cestičky alebo úkazy, ktoré prekonáte s dostatočnou úrovňou určitých atribútov. Skúsená postava odhalí pasce a s veľkou šikovnosťou ich deaktivuje. To je klasika. Lenže môžete napríklad aj odvaliť kameň alebo sa vyšplhať na hradby či bralo, ak má niekto v tíme vyspelé atletické schopnosti. Len dostatočne učená osoba prečíta nápisy, ktoré môžu priniesť významný objav a bonus.

Pri putovaní krajinou zohrajú úlohu rôzne poveternostné či iné vplyvy, napríklad vietor a edikty, ktoré pridajú vašim postavám (aj NPC) bonus alebo postih, kým sa tam pohybujete.
Je zaujímavé, že si Obsidian vybral na hru Unity engine a je ešte zaujímavejšie, čo z neho dokázali tvorcovia vytĺcť. Najmä vďaka výbornému dizajnu jednotlivých sektorov a ich rozmanitosti (osady, lesy, bludiská, pustatiny, ruiny) s vizuálne zaujímavými doplnkami (veterná smršť, kryštálové polia, láva) tu máme izometrickú RPG ako lusk, a tak sa to celé nielen dobre hrá, ale je to aj príjemné na pohľad. Ozvučenie je skromnejšie, čiastočný dabing som už spomínal a hudba pasuje k fantasy, respektíve historickej tematike. Možno by sa dalo trochu viac urobiť s užívateľským rozhraním, najmä pri manažmente postáv, ale celkovo je to dostatočne pohodlné a rýchlo si zvyknete.

Ako to všetko napokon skončí, záleží predovšetkým od vás - od vašej diplomacie, vynaliezavosti v rozhovoroch aj taktiky na bojisku. Môžete si zvoliť spojencov a nepriateľov, využiť jednotlivé frakcie, poštvať ich proti sebe, oslabiť ich extrémnou silou alebo dokonca ich ovládnuť. Viete, k čomu to všetko smeruje, ale spôsobov, akými to dosiahnete, je niekoľko. A aj keď reprezentujete zlo, v skutočnosti môžete byť práve takými neľútostnými (dá sa aj skopnúť niekoho z veže) ako aj milosrdnými. V konečnom dôsledku ani to zlo nemusí byť také zlé. Veď veci nebývajú len čierne alebo biele, ale sú skôr sivé. Takže to možno všetko dobre skončí. Alebo aj nie. Je to na vás. Každopádne ak vás neodradí more textu a sadla vám hra Pillars of Eternity, túto RPG budete milovať kvôli jej komplexnosti a bohatým možnostiam, ktoré ponúka.

Branislav Kohút

9.0

+ budovanie vzťahov so všetkými postavami v hre
+ jedinečné možnosti spojené s reputáciou a bohatými dialógmi
+ kombá a taktické prvky počas bitiek
+ nelineárny dej rozvíjaný na základe rozhodnutí hráča

- postavy sa niekedy zasekávajú a prekážajú si v boji
- slabšia AI
- niektorých hráčov odradí obrovské množstvo textu

RECENZIA

FINAL FANTASY XV

PO DESIATICH ROKOCH VÝVOJA JE UŽ TU

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

To, že píšem túto recenziu, je malý zázrak v hernom svete. O martýriu spojenom s prípravou FF XV ste čítali desiatky článkov, názov i termín vydania hry boli toľkokrát odložené, že ste jej asi prestali veriť. Ale moje srdce fanúšika (podporené razantnou zmenou FF XIV Online) dúfalo, že titul, od ktorého závisí existencia celej vetvy japonského videoherného priemyslu, nemôže dopadnúť úplne zle. Očakávania vybičované na maximum po celej dekáde (!) sa plnia nesmierne ťažko, ale jedine Japonci so svojou pracovnou náturou to dokážu a nevzdajú to. A tak sme sa napokon dočkali. Nastavíme si klasické hodnotiace parametre JRPG a špeciálne prvky z Final Fantasy a hor sa vychutnávať.

Určite očakávate epický dej a nezabudnuteľné postavy. Rozprávači veľkých príbehov neodmysliteľne patria k Final Fantasy a už od prvého dielu píšu scenár, ako by bol ich posledný. Pri pätnástke nastavili dej vysoko, rozbili ho do viacerých foriem médií, takže sa tu ryje CGI film Kingslaive i animé Brotherhood, ktoré sa patrí vidieť, aby ste neboli úplne stratení. Alebo aj nie a pokúste sa všetko vyrozumieť zo základnej línie, ktorá nie je taká vrstevnatá ako v minulých dieloch. Dve znepriatelené kráľovstvá, pričom silné sa snaží ukradnúť kryštál slabšiemu. Sľúbené manželstvo, kedy sa deti vladárov majú dať dokopy, aby utužili vzťah medzi mocnosťami. Princ Noctis dostáva od otca posledné rady a troch spoločníkov na cestu. Vyrážajú na parádnom autiaku Regalia, no keď sa im pokazí, štartuje vaša herná púť.

Jadrom nového Final Fantasy nie je epická záchrana (hoci na ňu dôjde), politický konflikt (je tu tiež), ani mocná lovestory (hoci pár na zaľúbenie čaká). Je ním bratstvo štyroch chlapíkov na ceste naprieč nádherným svetom, utuženie kamarátstva a séria spoločných zážitkov na malej škále. Pocit z postupu nebol dlho zobrazený v hre tak citlivo – paradoxne, komorné vyznenie doručí lepšie zadosťučinenie ako osudový boss každých 10 hodín. Hoci v skupine sú štyria a azda ste zvyknutí na putovanie dvojnásobného počtu postáv z minulých dielov, o to lepšie sa vykresľujú charaktery. Aj keď našinec mávne rukou, že prišli archetypy: Gladiolus je tvrdý búchač a ochranca, Prompto veselý chlapík šíriaci anekdoty, Ignis domýšľavý praktik a Noctis nezaradený nástupca trónu. Reflektujú ich záľuby pretavené do vlastností skupiny (rybačka, foto, kuchárčenie, survival). Medzi Noctisom a kamarátmi prebiehajú hodiny dialógov a hoci sa zdajú byť bežné, aj v tom tkvie čaro FF XV – putujete, debatujete a keď sa sami rozhodnete, až vtedy sa ponoríte do vrcholu príbehu.

Áno, je to v podstate opačný postup ako pri preklínanej FF XIII, kedy ste sa prvých 25 hodín vliekli v príbehovom tuneli, potom dostali voľnosť a hra kulminovala v posledných kapitolách. Tu môžete prvé kapitoly premárniť pri nepovinných aktivitách, vykašľať sa na príbeh aj na 70 hodín a až po istej časti v hre sa dostanete z veľkých krajov do nalinkovanej série bludísk, bossov a epického finišu. Je to lepší prístup pre tých, čo milujú otvorený svet od začiatku a príbeh ukončia, keď chcú alebo ich omrzí bádanie či skladba vlastnej náplne. Animácie, dialógy a finále patria k FF a hoci by bolo ľahké odškrtnúť príbeh ako nevyrovnaný či málo epický, zadržte do konca dych. Pre mnohých fanúšikov bude istým sklamaním, lebo iterácia, kde osem postáv nezažíva mega momenty či nedorazí ku katarzii, nepadne si do oka či nepookreje nad výsledkom, im akosi nesedí... Final Fantasy je však unikátna séria v tom, ako sprostredkúva iné témy a svety – aj za cenu bratského road tripu.

Lebo samotný svet je úžasný a je to dôvod, pre ktorý môžete milovať pätnástku. Nejeden vyrieknutý ortieľ o tom, že Japonci paradoxne podriadili príbeh veľkému otvorenému svetu, kde môžete tráviť čas zmysluplne ako v poctivej MMORPG, nie je márny. Skutočne, minulé pokusy z FF XII (v roku 2017 si ju príhodne užijeme v remakeu) boli skôr predzvesťou, čoho sú schopní o dekádu neskôr. Rozsiahle pláne vás pozývajú na vandrovku, ponúkajú nenápadné aktivity, kde zlepšujete vlastnosti a plníte poriadne questy. Ich hlavnou hlavnou náplňou je sledovanie príbehu, ale vedľajšia vás azda prekvapí, lebo nosíte predmety, riešite drobné úlohy a čo je možno najkrajšie, ako princ a jeho partia sa dostanete k životu civilistov a ich problémom. Tým pádom majú triviálne úlohy zmysel a najmä sa počas nich ľahšie dostanete pod kožu kvartetu chalanov, ktorí majú tendencie viesť dialógy pri ich plnení.

Príbehových questov nie je veľa. Kto sa sústredí iba na dejovú časť, dorazí do finišu skôr ako obvykle. (30-35 hodín - prečo nie, ak ste zaneprázdnení.) No ochudobníte sa o budovanie bratstva, ktoré je terčom kritiky i chvály, lebo sa tvorí pri vedľajších questoch, love príšer, varení či hľadaní receptov a selfies s Promptom. Pri potulkách si osvojíte systém, ako nájsť lokálnych patriotov a prosby, úlohy či zadania – rozhodnete sa, ktoré riešiť a ktoré vynechať.

Tvorcovia vás pozývajú tráviť veľa času, zistiť, kde čo väzí. Nie je to paradox, keď sa venujeme vedľajším úlohám a typickej postrannej náplni Final Fantasy viac ako tej primárnej? Svedčí to o tom, že celá lineárna vetva sa rýchlo vytratí a vy si užijete regióny, divočinu a mestá po svojom. Neskôr prídu bludiská, bossovia, monumentálne príšery. Gradácia a výzvy tu rozhodne nechýbajú.

Jadrom sváru fanúšikov bude aj súbojový systém. Je odlišný – náhodné prepady sú takmer fuč a ťahy, ktoré ste si vopred premýšľali, skoro tiež. Posun k real-time bitkám je badateľný, mastenice na TV sú často frenetické a spočiatku málo prehľadne, ALE... Tempo nie je také zbesilé ako v Kingdom Hearts a stále sa môžete prehrabávať v menu, taktizovať a vymýšľať, čo kedy použiť. Určite nevynechajte tutoriál, FF XV má natoľko iný spôsob boja, že si ho treba osvojiť krok za krokom - použitie blokov, inak utŕžite rany. Útočiť, ale so správnou zbraňou (Noctis si ich priradí k tlačidlám a mení v boji), čo vám reflektujú mnohé inak sfarbené čísla, či udierate slabo, primerane či exponovane. Naučíte sa odraziť útoky a vyraziť do kontry. Prepájať ich aj s pomocou kamošov. Kontroverzné warpovanie (hodíte meč a ste na inom konci bojiska), nabíjanie ukazovateľov (zdravie sa dopĺňa, MP tiež) a ďalšie nuansy. Je toho veľa a bude trvať pár hodín, kým si systém osvojíte, ale potom naň vyzriete.

Dôležité fakty: tempo má ďaleko od bežných akčných RPG, existuje aj mód s čakaním a súčasne sa systém citeľne zlepšil od prvého dema (Episode Duscae), kde bol ešte neohrabaný – vo finálnej verzii je jasnejšie postavený. Čo neznamená, že nebudete občas tápať a hľadať ako na istého oponenta, alebo prečo sa vám nedarí niekoho poraziť v bludisku. Tie momenty prídu a fungujú klasické triky, ako napchať inventár uzdravujúcimi či oživujúcimi fľaškami. Mágia je odlišná, núka iba pár kúziel (oheň, ľad a blesk s variáciami) a zhromažďujete ju sčasti ako vo FF VIII. Navyše kúzla sa dokážu postarať aj o škodu vlastných kamošov – plošné ničia všetko v istom okruhu. A očakávaní summoni? Príde ich zopár, ale treba splniť jednoznačné podmienky a ani vtedy nemáte istotu, že vám pomôžu v kľúčovej konfrontácii. Dostali väčšiu voľnosť, občas pomôžu v malej bitke, no do veľkej sa im neráči prísť. Nie ste ich pánmi, ani oni nie sú otroci boja. Ak všetky tieto finesy súbojového systému zvládnete, nedáte naň dopustiť – je opäť iný, no výživný. Naplno ovládate iba postavu Noctisa, ostatným môžete zadať príkazy a úlohy alebo aj prístup k mágii.

Paleta nepriateľov je solídne vyvážená. Nenápadne sa sem prepašuje pár starých známych, gro tvoria nové druhy z divočiny, sú tu neustále privážané bojové jednotky z nebies (ich vpády sa trošku po čase zunujú) a ako už ukážky napovedali, no prvé dve kapitoly azda ešte neukážu, prídu aj kolosálne typy, s ktorými sa bojuje dlho a občas napínavo i úmorne. Tým, že odpadá možnosť povolať si summona v čase potreby, získalo Final Fantasy iný nádych. Sčasti realistickejší ako celý svet, čo by ste nečakali.

Vývoj postáv čaká opäť nový mechanizmus. Máte HP a MP počas boja, no súčasne získavate AP, tie zužitkujete pri diagrame Ascension Grid, kde si kupujete za AP nové vlastnosti. Najprv za pár bodov – neskôr sa nafúknu investície aj na stovky. Niektoré sú kľúčové a uľahčia život ako regeneráciu, iné sa nesú v pasívnom duchu, no netreba ich podceniť. Vývojový strom je košatý a prepracovaný, delí sa na bojové, magické a pasívne pasáže a pripomenie vám FF X či iné diely v solídnej podobe. Načo meniť funkčný štýl a pri kvartete postáv si ľahko ustrážite aj celkový postup.

Istú dišputu vyvolá systém skúseností a ich pripočítania. Nezarátajú sa okamžite po ukončení súboja, pekne putujete ďalej, kým si nesadnete k ohníčku. Skúsenosti sa rátajú za celý deň a vtedy sa pridelia aj body. Režim dňa a noci dostáva hlbší zmysel, rovnako aj putovanie a chuť hocikedy zomrieť (veď sa oživím). V noci navyše vychádzajú na povrch podstatne silnejší nepriatelia – nie je to iba klišé, že bezpečnejšie sa hrá počas dňa. Súčasne sa niektoré druhy objavujú iba v noci, respektíve niektoré questy si vyžadujú plnenie v stanovenom čase.

Final Fantasy XV sa vo väčšej miere priblížila západným RPG, no stále si ponecháva svoje črty. Ukazuje, ako sa môžete vzdialiť od príbehu a robiť si vo svete, čo sa vám zachce. Analógia so Skyrim je na mieste. No súčasne sa silné momenty série prevalia, keď ich nečakáte. Na prechádzke s vedľajšou úlohou sa jeden z parťákov rozhovorí a odhalí skryté vlastnosti. V tom smere posúva FF XV ďalej hranice série, žánru i všetkých videohier. Napísať na rovinu, že jadrom je poctivá adolescentná story o princovi, ktorý musí dospieť a jeho troch kamarátoch, znie na pomery JRPG príliš komorne. Ale to dospievanie (tzv. coming-of-age žáner) nebýva v hrách spracované často. Iste, na pozadí sa odohráva politika, záchrana a veľká dráma, no predsa sa Japoncom a sérii Final Fantasy darí posunúť ponímanie trochu ďalej. V traileroch o ňom veľa nepočuť, tam sa rieši práve spektakulárny záber, obrovské bitky a efekty. Nikto vám nepovie, že hra začína komorne – a že to nebude prechádzka či pokojná jazda, ale tlačenie auta v pustatine, zatiaľ čo si kamoši pokecajú, kým nenarazia na servisné miesto so zvodnou Cindy a emblémovým Cidom. Súčasne však platí, že intímne momenty sú neskôr nahradené dlhými bludiskami či epickými súbojmi - protiklady fungujú!

Svojím spôsobom si dáva FF XV načas. Môžete cestovať v aute (a pokojne zanechajte volant, nie je to kumšt šoférovať Regaliu), kráčať po svete, či preháňať sa na chrbte Chocoba. Potlačenie rýchlych spôsobov cestovania (hoci občas si za 10 gilov skočíte inde) vám umožní spoznať svet a realisticky aj vnímať jeho záber. Aj keď nie je problém skokovo sa vrátiť do minulých lokalít.

Presun z platformy PS3 na PS4 i reštartovaný vývoj umožnil vytvoriť skutočne masívny a presvedčivý svet po audiovizuálnej stránke. Áno, načítavanie dát si dáva načas, ale pocit z plání, divočiny i miest je vynikajúci. Chvíľami sa zdá byť svet prázdny, na druhej strane je najrealistickejší v sérii a mixuje isté prvky, ktoré znemožňujú vysokú hustotu NPC či beštií na každom kroku. A vítaným krokom bude nastavenie japonskej zvukovej stopy pre autentický zážitok originálu a nie príliš ukričaných hlasov.

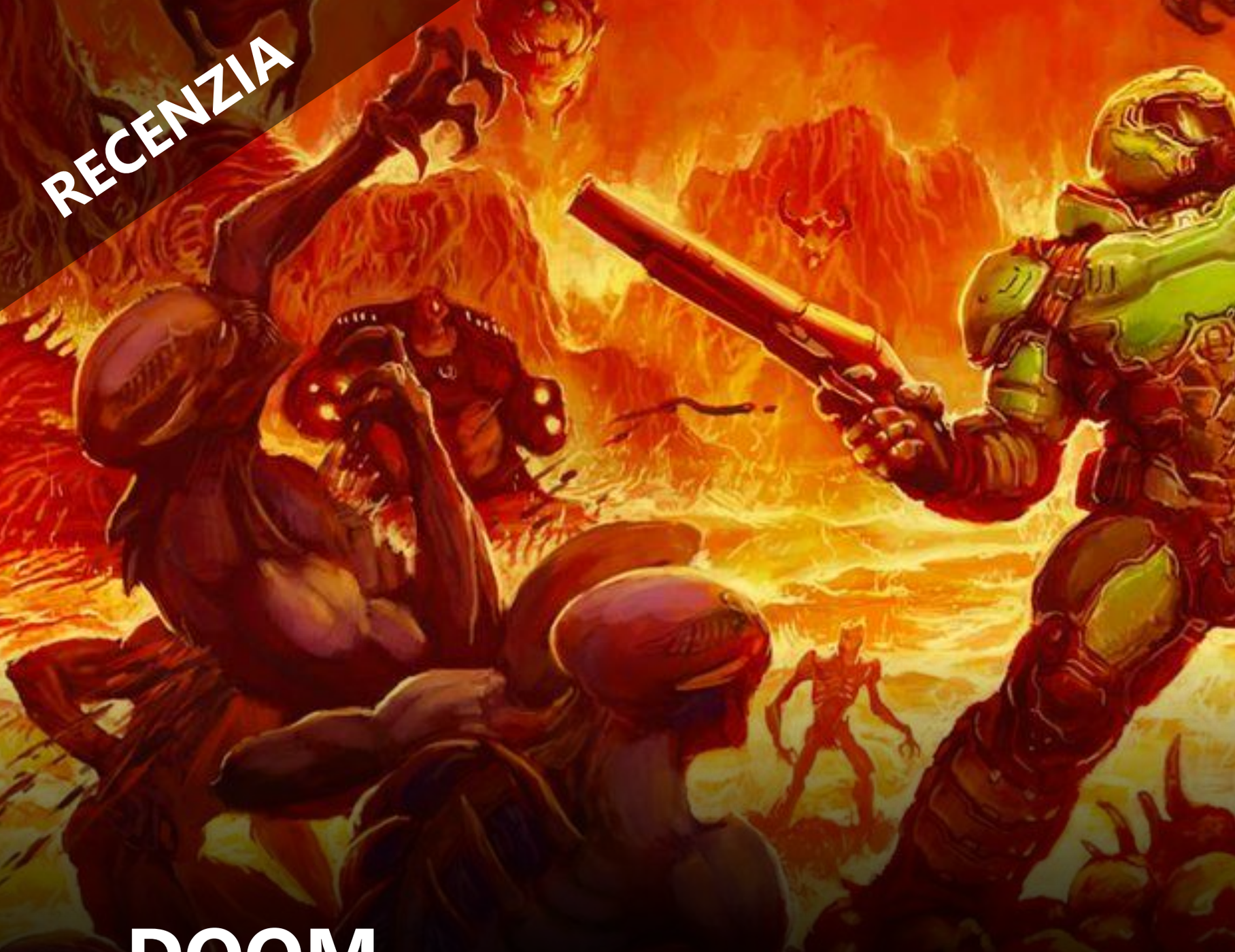
Final Fantasy XV je malý zázrak v hernom svete kvôli viacerým dôvodom. Iba Japonci sú vytrvalí natoľko, že ani po 10 rokoch vývoja pätnástku nevzdali, hoci išlo o kľúčový diel v sérii (ako vždy). To, že hra vyšla, funguje, dáva zmysel a môžete si ju zahrať, nemať obavy o fungovanie, ale naopak, že prináša veľký zážitok, to je obrovské víťazstvo. Je opäť iná a fungujú pri nej všetky klasické atribúty, len príbeh nie je taký silný, ako mnohí čakajú a otvorený svet nad ním víťazí na plnej čiare. Polovičný počet postáv v partii nie je na škodu, keď si uvedomíte ústrednú tému diela – fakt, že to nie je iba love story a záchrana sveta. Putujete, pamätáte si menšie momenty i väčšie zážitky, máte veľké možnosti a sami si dávkujete, či sa zdržíte desiatky hodín alebo dokončíte príbeh. Dlhočizný vývoj je občas cítiť a hra možno chcela vypočuť hlasy veľkého množstva fanúšikov – no je viac ako iba kompromis. Je to silný diel, ku ktorému sa dokážete obrátiť, spomenúť si naň a čo je na sérii najdôležitejšie, ponoriť sa do hry na dlhý čas, poznať postavy ako známych a zapnúť ju aspoň na chvíľu každý večer. To číslo je nutná reflexia a jediná vec, ktorú vám chce odkázať je, že tento diel sa napokon podaril a trčí nad zvyškom súčasnej videohernej produkcie.

Michal Korec

9.0

+ výborné taktické bitky so simultánnymi ťahmi
+ rôznorodé postavy s výrazne odlišným štýlom hry
+ unikátne schopnosti a ich modifikácie
+ kostýmy, vizuálne doplnky a ďalšie spestrenia
+ základná hra s menšími obmedzeniami je zdarma

- málo arén a režimov
- vysoká cena Pro a Ultimate Reactor edícií
- niektoré veci ešte treba doladiť



RECENZIA

DOOM

NÁVRAT DO PEKLA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: ID SOFTWARE
ŠTÝL: AKCIA

Na niektoré veci sa oplatí počkať. Aj keď je to čakanie až neznesiteľne dlhé. A id Software nás s novým Doomom veru naťahovali naozaj dlho. Prakticky už po trojke a jej vynikajúcej expanzii sme už vedeli, že to príde. Neskôr to autori aj potvrdili, znova potvrdili, pripomenuli, že ešte stále na hre pracujú, reštartovali vývoj, medzičasom zo spoločnosti odišli už aj tí poslední velikáni ako John Carmack, a tak sa okolo hry začali dvíhať vlny pochybností. V zrušenom koncepte sme videli, čo z hry mohlo byť. A nevyzeralo to zle. Teraz je tu nový Doom vo svojej finálnej podobe a aj keď boli dojmy po alfa verzii rozporuplné, výsledok poteší každého fanúšika žánru FPS.

Je málo štúdií, ktorých DNA je tak hlboko zakorenená v jadre ich hier, že by ste ich dokázali okamžite spoznať aj bez akéhokoľvek úvodného loga. Možno tak spoznáte moderný DICE, pravdepodobne aj Naughty Dog, no a už dve desaťročia dokážete jasne identifikovať hru od id Software. Dôvod je jednoduchý – absolútne nikto nerobí takú akciu, akú ponúkajú oni. Je to o to viac pozoruhodné, že sa veľká časť tímu omladila. Stále si ale zachovali to, čo robilo ich hry unikátne. Prikovali nás k sedačkám pred 20 rokmi a dokážu to stále. Nový Doom je akousi historickou exkurziou naprieč dejinami jedného z najznámejších štúdií, takže prináša niečo z každej jeho hry.

Nech si o Rage hovorí kto chce, čo chce, hra mala svoje chyby, no ponúkla zábavnú akciu, skvelé zbrane a ešte lepší pocit z ich používania. To je znak, podľa ktorého id Soft identifikujete. Doom, Wolf, Quake boli vždy o skvelom pocite z akcie. A je jedno, či bola rýchla ako v Quake 3: Arena, alebo pomalšia ako v Doom 3. Nikoho neprekvapí, že presne tak isto na tom je aj nový Doom.

Môže tomu hovoriť reštart, reboot alebo akokoľvek, stále je to Doom, ktorý má v sebe esenciu predchodcov a zdobí ho tá najlepšia a najzábavnejšia akcia, akú v súčasnosti hry ponúkajú. Nenechajte sa oklamať úvodom. Prebúdzate sa uprostred krvou zaliateho výskumného strediska UAC na Marse. Inváziа démonov z pekla je v plnom prúde, okolo vás ležia mŕtvoly a tečú potoky krvi. Problém je, že nie všetky mŕtvoly chcú zostať mŕtve. Vám tak nezostáva nič iné, ako zobrať najbližšiu zbraň a poslať ich na zaslúžený odpočinok. A aj keď tu hra výborne pracuje s atmosférou a mnoho hororových titulov by si mohlo brať príklad, nie je to horor ako v prípade trojky.

Je to len krásna krvavá kulisa, z ktorej sa ale rýchlo dostanete do spleti chodieb a aj otvorených priestranstiev povrchu Marsu, kde rozpútate peklo raketami, guľkami a inou muníciou.

Svoj arzenál rozširujete pomerne pomaly. Brokovnica sa vám ale do rúk dostane dosť skoro, čo je len dobre. S bežnou pištoľou je nuda, s brokovnicou už začína ten pravý masaker a s každou ďalšou zbraňou sa zážitok stupňuje. Autori stavili na vekom overené klasiky známe už od prvej časti - samopal, plazmová puška, chaingun, rail gun, raketomet a nakoniec nechýba ani miláčik v podobe BFG. Ak si spomínate na trojku, občas vám vedel zavariť aj bežný imp. Tu sú všetky zbrane dimenzované vyššie. Každá je tak účinnejšia a lepšie zodpovedá celkovému hernému tempu.

Tempo je výrazne vyššie, ako bolo v trojke, no taktiež vyššie ako v prvých dvoch častiach. Nie je to zas moderný Rise of The Triad, ktorý bol na niekoho až prirýchly, ale veľa momentov na spomalenie vám hra nedá. Neustále ste v pohybe, neustále strieľate, meníte jednu zbraň za druhú.

Tu sa hodí dvojhlavňová brokovnica, lebo si môžete dovoliť držať nepriateľov pri tele. Tamto zas vytiahnete raketomet, aby sa k vám Cacodemon nepriblížil. Výsledkom je, že každú chvíľu čakáte, kedy na vás hra hodí nejakého silnejšieho nepriateľa.

Impovia sú len drobná nepríjemnosť, aj keď sa radi schovávajú. Taký Hellknight je už to pravé, orechové. Naozaj sa budete tešiť na silnejších nepriateľov, aj keď budete hrať na vyšších obťažnostiach. Aj tu sa autori vykašlali na inováciu a priniesli moderné iterácie starých známych postáv, pričom sa čo najviac snažili držať pôvodného dizajnu. Mancubus bude tiež lahôdka, stratené duše budete nenávidieť, pred Pinkym zase utekať. Každý démon je svojský a útočí iným spôsobom. Naozaj poriadnou previerkou je až Baron of Hell, čo je v novom podaní titán schopný vykonať silné útoky z diaľky aj zblízka. Je možno trošku škoda, že súboje s bossmi sa taktiež od prvej časti nikam neposunuli. Stoja proti vám silní súperi, ktorí majú vždy nejaké eso v rukáve, aj tak sú to ale známe postavy ako Cyberdemon a stačí do nich strieľať, koľko sa len zmestí.

Vyváženie a dojem z používania zbraní sú na tom skvele. Je radosť strieľať okolo seba. Pri prvom hraní si BFG ale nebudete až tak užívať. Budete si ho šetriť na bossov, čo nie je zlá taktika, aj tak by ale padlo vhod, ak by ste zbraň mohli častejšie využiť priamo pri postupe. Taktiež motorová píla je miernym sklamaním. Zbraň je to skvelá, ale ťahá ju dole obmedzenie v počte použití. Musíte zbierať kanistre benzínu, pričom každý nepriateľ má svoju kapacitu, ktorú píla na jeho porazenie spotrebuje. Takže na nejaké dlhšie hody môžete zabudnúť, keďže celú bandasku miniete často hneď na prvých Revenantov, ktorí vám skočia do rany, keď pôjdete po Pinky demonovi alebo Summonerovi, na ktorého je píla extra vhodná.

Žiadna regenerácia, Doom je stará dobrá škola. Musíte zbierať lekárničky, brnenie a poobzerať sa aj po krabiciach s nábojmi. Tieto veci vám ale taktiež padajú z dorazených nepriateľov. Tí po útokoch môžu začať blikať, čím naznačia, kedy je vhodný čas na to, aby ste to s nimi vyriešili ručne a efektnejšie.

Je trošku škoda, že všetky tieto prvky sú vždy zvýraznené blikaním, čo trošku kazí ten pekelný vizuálny dojem. Taktiež samotné popravy bavia len v úvode, kým si ich vyskúšate z rôznych polôh a na rôznych nepriateľoch. Potom ich budete používať už len na doplnenie zdravia či na povinné dorazenie bossa. Snáď jedinou novinkou oproti pôvodnej dvojici hier sú početné upgrady. Jednak si postupne vylepšujete trojicu atribútov – zdravie, štít a počet munície. Taktiež si môžete podrobnejšie vylepšovať svoj „domovský“ oblek hneď v štyroch aspektoch. No a potom si postupne vylepšujete aj zbrane, kde si vyberiete najskôr sekundárny režim streľby a týmto s otvoríte vetvu na vylepšenia. Režimy si potom priamo počas hrania môžete prepínať. V Doome sú takéto možnosti dosť nečakané, no neuveriteľne dobre funkčné a taktiež kvalitne zakomponované. Naozaj vidieť rozdiel.

Príjemným prekvapením je aj dizajn jednotlivých levelov. Tých je v hre 13 a naozaj poskytujú slušný priestor na túlanie, aj keď je jasné, že nikdy nikde nezablúdite. Odkazujú na pôvodnú dvojicu hier, sú široko vetvené, ponúkajú taktiež množstvo priestoru na rôzne odbočky a skrýše, kde je poschovávaný bonusový obsah či len obyčajné tajomstvá. Taktiež musíte počítať s tým, že sa tu naskáčete viac ako v niektorých platformovkých. Cesta často vedie cez levitujúce kamenné ostrovčeky, skalné zrázy či plošinky. Trošku zamrzí, že vás neustále naviguje šípka, ktorá vám ukazuje, kam máte ísť. Levely zas nie sú také otvorené, aby ste sa v nich stratili. Navyše máte pri sebe mapu a všetky aktívne dvere a predmety sú vždy nejako zvýraznené.

A prečo som doteraz nepísal o príbehu? No, žiadny tu nie je. Hra niečo naznačí v úvode, kedy vás hodí do diania vlastne in medias res. Hodíte na seba oblek, beriete do ruky zbraň a to je tak všetko. Kominikujete s dvojicou postáv, jedna je akože zlá, druhá ešte horšia. Vy sa neustále pohybujete niekde medzi a je škoda, že sa naozaj nedozviete nič viac.

Niečo načrtne niekoľko pekelných „zápiskov“, ktoré cestou pozbierate, no to je všetko. Najväčším sklamaním je, že za celú dobu sa nedozviete, kto vlastne ste. A pritom sa hra celkom pekne rozbieha, no autori už zjavne počítajú s pokračovaním.

S príbehovou časťou hry strávite približne 10 hodín, možno menej. No ak sa budete snažiť všetko vyzbierať, aj viac. Tých 9-10 je ale zlatý priemer. Počítajte ale rovno s tým, že to nebude posledný raz, čo sa do hry pustíte. Odomknú sa vyššie náročnosti a to je výzva, ktorej sa ťažko odoláva. Nemusíte ale hrať len sólo. Autori výrazne investovali do multiplayeru a aj pripravované DLC balíčky naznačujú, že si od neho veľa sľubujú. Je snáď ešte rýchlejší ako kampaň. Ponúka celkom peknú paletu máp a 6 relatívne tradičných režimov, kde sú ale rôzne menšie obmeny. Napríklad sa na mape objavuje démonická runa a jeden z hráčov tak dočasne môže hrať za démona. Postupne si upravujete svoju postavu a aj svoju výbavu, pri sebe totiž môžete mať len dve zbrane, čo je pri Doome zvláštne. Prvých pár dní vás multiplayer bude držať, no, bohužiaľ, je príliš generický a stráca sa v ňom identita hry, ktorá zrazu pripomína skôr pekelný Unreal Tournament a nie Doom.

To ale nie je všetko z ponuky hry. Každý má prístup aj do SnapMap režimu, čo je taká dvojsečná zbraň. Na jednej strane hra nepodporuje bežné modovanie. Na druhej strane je SnapMap naozaj jednoduchý nástroj a je to skôr celý workshop, kde môžete vytvárať vlastné mapy a režimy, sťahovať výtvory iných a aj ich priamo s ďalšími hráčmi hrať. Je to samostatná časť a aj pomerne masívna. Už teraz poteší slušné množstvo rôznych výtvorov, medzi ktorými sú aj naozaj pekne zvládnuté levely (napríklad prerábka niektorých z dvojky), ale aj veľa slabších. Taktiež si tu môžete zahrať rôzne alternatívne režimy - kooperatívne či kompetitívne.

Taktiež poteší, že je SnapMap pomerne jednoduchý a prístupný, a to aj takým hráčom, ktorí doteraz o vytváranie vlastného obsahu nemali veľký záujem. Veľa vecí je nemenných a napríklad musíte pracovať s takými modelmi, ktoré sú dostupné, no naozaj to zvládne každý a aj relatívne rýchlo, aj keď kvalitnejšie výtvory si žiadajú svoj čas. Ak by ste predsa len nezvládali možnosti editora, môžete sa spoľahnúť na inštruktáže krok za krokom, ktoré vás prevedú od základov.

Technicky sa od id Softu nikdy neočakávalo nič menej ako to najlepšie. Quake 3 engine tu je s nami v pozmenených podobách snáď doteraz, Doom 3 vyzeral pri vydaní úchvatne, avšak aktuálny engine už pri Rage ukázal svoje slabé stránky. Tu sa niektoré neduhy podarilo pekne obísť. Napríklad načítanie textúr je rýchlejšie, aj keď je to stále občas badať. Celková vizuálna kvalita je však na vysokej úrovni a hra vie ponúknuť krásne scény. V pekelných častiach síce ide trošku dole, ale stále sa je na čo pozerať. Škoda, že aktuálne konzoly sa s hrou až tak dobre nepopasovali a aj keď snímkovanie zvládajú veľmi dobre, s grafickou kvalitou je to slabšie.

Mick Gordon už skladal hudbu pre oba posledné Wolfenstein tituly a id Software naňho stavili aj v Doome, čo je slušná výzva. Doom nie je dnes v pamäti hráčov len vďaka hrateľnosti, ale aj nezabudnuteľnej adrenalínovej hudbe. A ak si odmyslíme trošku nešťastnú ústrednú tému (ktorá veľmi voľne remixuje tú pôvodnú v štýle temného industrialu), presne to isté môžeme povedať aj o novom soundtracku. Má neuveriteľné grády, ženie hráča vpred, jedna skvelá skladba strieda druhú a industrial sa miesi s rockom. Celé to tak trochu znie ako zmiešaný prvý Quake s trošku aktuálnejším Reznorom.

Nový Doom má gule ako máloktorá hra. Brutálna akcia nepôsobí samoúčelne, k hre sa hodí, vtiahne vás a získa ako už roky nič iné. Skutočne ste si takto dobre nezastrieľali už dávno. Potešia početné odkazy na históriu série, skryté levely z pôvodných dvoch hier ako bonusy a výborný dizajn úrovní, či dokonca občasné útočenie démonov na iných démonov. Škoda, že hre chvíľami dochádza dych. Unaví vás hľadanie toho posledného schovaného impa, keďže vpred sa môžete posunúť len vtedy, ak nejakú lokalitu úplne vyčistíte. Taktiež zamrzí generický multiplayer. A aj samotný Doom sa hrá skôr ako Quake. Ak ale bažíte po poctivej akcii, toto je hra, ktorá nesmie chýbať vo vašej zbierke a rozhodne nerobí praotcovi žánru zlé meno.

Matúš Štrba

9.0

+ zábavná akcia a výborný pocit z nej
+ skvelé zbrane, zaujímaví nepriatelia
+ výborný dizajn levelov
+ množstvo bonusov, skrytých miest a easter eggov
+ hudba
+ prístupný SnapMap

- generický multiplayer, ktorý sa nehrá ako Doom
- koncept čistenia "miestností" od démonov unaví

RECENZIA

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

POSLEDNÉ DOBRODRUŽSTVO NATHANA DRAKEA

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: NAUGHTY DOG
ŠTÝL: AKČNÁ

Toto je hra, kvôli ktorej ste si kúpili PlayStation 4. To je fakt. Hra bola ohlásená v roku 2013, no ešte predtým bola jej príprava akýmsi verejným tajomstvom. Aj napriek tomu, že ste si na ňu museli počkať, hneď na začiatku ste si pre konzolu bežali do obchodu. Zároveň ale je to aj hodnotenie, a to rovno v úvode recenzie. Toto je hra, kvôli ktorej sa naozaj oplatí mať PS4, ak máte radi rýchlu akciu, filmový príbeh a exotické dobrodružstvo. Ale to už dobre viete.

Sú to veci, ktorými je séria známa a teraz ich dotiahla do dokonalosti. Naughty Dog tieto aspekty s pokračovaním tentoraz nenásobili. Akcia nie je megalomanskejšia, výbuchy častejšie a deštrukcia ničivejšia. Všetko je to jednoducho lepšie.

Niekedy skromnejšie, inokedy zas prepracovanejšie, občas epickejšie a v skvele vystihnutých momentoch aj emocionálnejšie - Naughty Dog dávajú zbohom hrdinovi, ktorý ich vystrelil medzi elitu. Je to rozlúčka vo veľkom štýle. Sú na nej starí známi, spolu s ktorými si zaspomínate na staré časy a nechýba ani trochu nového. Je to esencia toho, čo séria priniesla doteraz. Celé jej dedičstvo autori vyvarili v hre a neustále si užívajú odkazovanie naň. Ak ste predchádzajúce hry nehrali, prídete o obrovskú časť zážitku. A ako už samotný názov tak trochu prezrádza, Uncharted 4: A Thief's End bude koncom jedného zlodeja. Ale kto je ten zlodej?

Nathan Drake bol vždy poriadne narcistický a občas trefne sarkastický fešák. Srdcia hráčov si získal šarmom, ale aj trošku arogantným vystupovaním. To bolo kedysi. A musím povedať, že málokomu tak prospelo zostarnúť ako práve jemu. Nate je o 15 rokov starší a prejavilo sa to ako na šedinách, tak aj na vráskach na čele. Hlavne ale dospel. Stále síce prelieza polorozpadnuté hradby, skáče z veľkých výšok, ale už to nejde bez toho, aby si občas nepovzdychol, že to kedysi nebolo až také bolestivé.

Nie je to ešte Danny Glover zo Smrtonosnej zbrane, ale už začína chytať podobné maniere. Ale svedčí mu to. Neohrozený dobrodruh je zrazu rozpoltený. Bez dobrodružstva jeho život nie je kompletný, no s ním už tiež nie. A celej situácii nepomáha ani fakt, že sa na scéne objavuje tvár, o ktorej si myslel, že ju už nikdy neuvidí.

Nate mal totiž brata. Je trošku divné, že sa o ňom v žiadnej predchádzajúcej hre (a zvlášť v istej časti trojky) nehovorilo, ale práve on jednak pôsobí ako katalyzátor deja, no taktiež aj ako prvok, ktorý sériu oživuje. Už piaty raz vlastne hráme to isté, no Sam Drake je dôvodom, prečo to Naughty Dog opäť raz zhltnete. Je starší, ale viac dravý, možno trochu viac emocionálnejší, no rovnako inteligentný a s podobným ostrovtipom ako Nate. Uncharted séria vždy stavala na dynamike medzi postavami a v tomto prípade je asi najlepšia. Na scéne sa síce objavuje pestrá zbierka bratských klišé a už dopredu tušíte, čo a kedy sa stane, no radi sa necháte unášať neustálym podpichovaním o tom, kto je väčší znalec, kto je krajší a podobne.

Práve Sam ako nováčik v sérii má na svedomí aj trošku rozťahanú naráciu v úvode. Uncharted 4 má vlastne až tri expozície, aby autori detailne predostreli vzťah oboch bratov, ich odlúčenie a aj ich aktuálnu situáciu. Potom sa už hra rozbieha na plné obrátky, no hlavne v prvej polovici trošku kríva tempo hry. Tá vás hádže z jedného konca sveta na iný, berie si čas aj na rodinné chvíľky a spomaľuje pri niektorých z mnohých odkazov na minulosť. Pravdepodobne práve to je dôvodom, prečo máte až na pár výnimiek z prvej tretiny/polovice hry taký mix, pričom z toho zvyšku si už zapamätáte viac výraznejších a silnejších momentov, kedy sú akcia, hádanky, lozenie a príbeh v krásnej jemnej rovnováhe.

Samozrejme, menšie chybičky a nedostatky nájdete aj v tomto ohľade, no ťažko ich opísať bez spoilerov. Sú tu veci, ktoré kričia už hodiny dopredu, že sa stanú. Taktiež sa tu a tam správanie postáv zrazu otočí oproti tomu, ako ste ich poznali. Niekto sa začne zrazu správať iracionálne, len aby sa konflikt rozvetvil a podobne. Na druhej strane skvele funguje gradácia šialenstva hlavného záporáka, ktorý je v rámci série síce generický (naozaj, takýchto sme už videli štyroch), ale pekne sa vyšperkuje v závere. Najviac na mňa ale z celej hry zapôsobila Elena. Jej úloha je síce menšia, než bolo zvykom, no o to silnejší dopad má. Rovnako ako Nate aj ona je o roky staršia. Ich vzťah má úplne novú dynamiku a scény s ňou patria prekvapivo k tomu najlepšiemu, čo hra ponúka. Sú zväčša pomalé, no zodpovedá to tomu, čo je medzi postavami, pričom tempo hry zodpovedá aktuálnemu temperamentu ich vzťahu.

A Thief's End je najvyspelejšou a najdospelejšou hrou v sérii nielen vzhľadom na postavy, ale aj na atmosféru. Možno si to sčasti pýta pirátska tematika, no aj tak je hra často dosť ponurá. Aj vo vzťahoch, aj v tajomstve, ktoré pomaly rozpletáte. Nenechajte sa zmiasť slnkom zaliatym Madagaskarom plným sýtych pastelových farieb. Ani sa nenazdáte a topíte sa v blate či plazíte jaskyňami, kde sa pomaly začína rozplývať celá romantická predstava o pirátoch, ktorú v sebe každý z nás niekde má a aj hra s tým v úvode tak pracuje. Čakáte už len na moment, kedy sa niekde ukáže kŕčovitý Johnny Depp vo svojej pirátskej póze. Zrazu je to ale preč.

Dospelosť sa istým spôsobom pretavuje aj v tom, čo som už v úvode spomínal. Hra už nepotrebuje ohurovať. Áno, aj tu vás časom unavia predskriptované sekvencie, kedy už dopredu dobre viete, kde vás neudrží nejaká rímsa, zlomí sa pod vami most či vbehnete do tyla malej nepriateľskej armády.

Autori s tým už ale pracujú striedmejšie a triezvejšie. Neutápajú sa v nekonečných megalomanských momentoch. Všetky tie lietadlá, visiace vlaky a horiace budovy sú preč. Hoci nie úplne. Aj tu vás čaká nejedna záchrana v poslednom momente, no konečne opäť zažijete spracovanie, ktoré vám rozpumpuje srdce, čo sa napríklad trojke už tak nedarilo. A tá jedna, úplne najväčšia záchrana, aká tu je, vám možno pripomenie Bayonettu, takže sa vám pri hraní objaví na perách aj menší úškrn.

Inak je všetko po starom. Akcia spoza krytu je presne taká istá ako v predchádzajúcich častiach, no pribudli nové zbrane. Osobne som si zamiloval kresadlovku, tá sa sem náramne hodí. Nate vie ale v boji použiť aj päste, pričom si opäť tu a tam povzdychne, že už to nie je to, čo bývalo. Niekoľko pasáží je výhradne len o poriadnej držkovej. Rovnakú porciu času ako so zbraňou ale strávite aj na rôznych rímsach a iných vhodne umiestnených výstupkoch, ktoré matka príroda vytvorila tak, akoby chcela, aby sa po nich nejaký sympatický dobrodruh vešal. Pri lození už niekoľko noviniek nájdete. Hojne si užijete lano, neskôr padne vhod aj nenápadná skoba. Ak máte strach z výšok, hre sa vyhnite. Tu sa totiž dostanete na neuveriteľné miesta (občas doslova).

Je snáď trendom aktuálnych hier, dokonca aj tých najlepších, že sa ich autori nedokážu popasovať so záverom. Ani nie tak po stránke príbehu. Príjemne ho zvládol Quantum Break, Uncharted 4 nezaostáva, aj keď oba sú pomerne tradičné. Skôr po stránke hrania. Quantum Break ponúkol generický súboj, Uncharted 4 tiež. Je síce eskalovaním témy a konfliktu medzi postavami, no nedá sa povedať, že by to bola nejaká veľká zábava. Záverom sa chcete len čo najskôr „prestláčať" (väčšinou ho tvoria QTE), nech už si len užívate zaslúžený epilóg, ktorým dáte zbohom milovaným postavám, aj keď...

Uncharted bol vždy v prvom rade blockbuster s obrovským rozpočtom a ako taký sa zameriaval na akciu a dynamiku. Najmä druhá polovica hry ale predstaví niekoľko nápaditých hádaniek. Možno nie sú také náročné ako niektoré v predchádzajúcich

častiach, nad ktorými ste museli dumať dlhšie, no príjemne hru spomalia a popri akcii a lezení ponúknu ja trošku iný zážitok - aspoň na chvíľku. Niektoré hlavolamy sú založené na fyzike, iné zas na dôvtipe. Pri všetkých ale pomáha neodmysliteľný zápisník, v ktorom si môžete ľubovoľne listovať a odhaľovať v poznámkach skryté pomôcky. Riešenie nikdy nie je ďaleko a nikdy vás ani nepotrápi, stačí sa len obzrieť.

Aká by to bola hra o lovcovi pokladov, keby ste sa trochu nevenovali aj honbe za drahocennosťami. Samozrejme, vysnívanou korisťou je poklad, ktorý skryl Henry Avery. No aj po ceste k nemu narazíte na množstvo menších bonusov, ktoré vás prinútia odbočiť z hlavnej cesty a pokúsiť sa dostať niekam, kde by mohlo byť niečo skryté. Nájdete tu hromadu pokladov, zápiskov a poznámok, ktoré môžete uloviť. No tentoraz Naughty Dog pridali aj nepovinné dialógové možnosti. Keďže je už hra emotívnou rozlúčkou s hrdinom, môžete si zobrať pár minút oddych a jednoducho s niekým pokecať o minulosti, súčasnosti a aj budúcnosti. Len škoda, že ku každému nájdenému predmetu autori nevymysleli aspoň nejaký detailnejší popis.

Ako asi z opisu v recenzii tušíte, je tu naozaj veľa obsahu. Autori sa dušovali, že bude viac otvorených prostredí, no v skutočnosti to predstavuje len zopár širších koridorov a alternatívnych odbočiek. Skutočný dojem voľnosti zažijete len vo chvíľach, keď šoférujete auto alebo čln. Aj napriek tomu hra má dosť priestoru na túlanie. Nie je to priamo otvorený Tomb Raider, ale aj tak tu na prvé prejdenie strávite nejakých 14 hodín a ešte stále vám nejaký ten poklad na objavenie zostane. Fanúšikovia sa k hre isto vrátia, ostatných môže motivovať napríklad odomknutie rôznych vizuálnych efektov a filtrov, ktoré zmenia vizuálny ráz hry - či už na 8-bit, dúhový svet alebo mnohé ďalšie.

Podobná pridaná hodnota a odomykateľné súčasti nie sú jediné veci, ktoré vás prinútia vrátiť sa k hre.

Uncharted séria okrem príbehovej rozbehla aj multiplayerovú časť, ktorá je z minulosti slušne etablovaná a vo štvorke stavia na pevných základoch, kde sa síce pravidlá nezmenili, no drobné zmeny spozorujete, vďaka čomu sa zápasy hrajú mierne odlišne. Čaká vás pestrá paleta postáv na výber pre obe strany a aj máp, ktoré sú menšie, no členité. O strety na nich nie je núdza, aj keď sa skôr sústredia na typické miesta, na ktoré si rýchlo navyknete. Akcia je snáď ešte rýchlejšia ako v kampani, využijete okrem zbraní aj lezecké schopnosti a hlavne lano sa stane neoceniteľným spoločníkom. Pomoc ale v MP môžete získať aj v inej podobe. Môžete do svojho tímu povolať partiu Sidekickov, ktorých kontroluje umelá inteligencia a majú rôzne úlohy. No taktiež môžete použiť aj mýtické predmety so špeciálnymi schopnosťami.

Uncharted 4 je najkrajšou konzolovou hrou a dokazuje to už od úvodu, kedy sa preháňate po nočných strechách a aj keď z tejto pasáže srší detská hravosť, architektúra a dizajn sú veci, z ktorých by sa mohli poučiť aj autori niektorých hororov. A potom príde pastelový Madagaskar, pirátska zátoka a ďalšie prostredia, ktoré vyzerajú skvele. Čerešničkou na torte sú postavy, ktoré sú prepracované vynikajúco. Aj tu sa ale vkradlo niekoľko nedostatkov. Vzdialené statické pozadia stále vyzerajú umelo, no to si ani nevšimnete. Oveľa horšie je enormné nasadenie bluru v niektorých momentoch v hre, kedy je pri tej vysokej dynamike strašne rozmazaná. Taktiež zrnité tiene výborný dojem z vizuálu ťahajú dole.

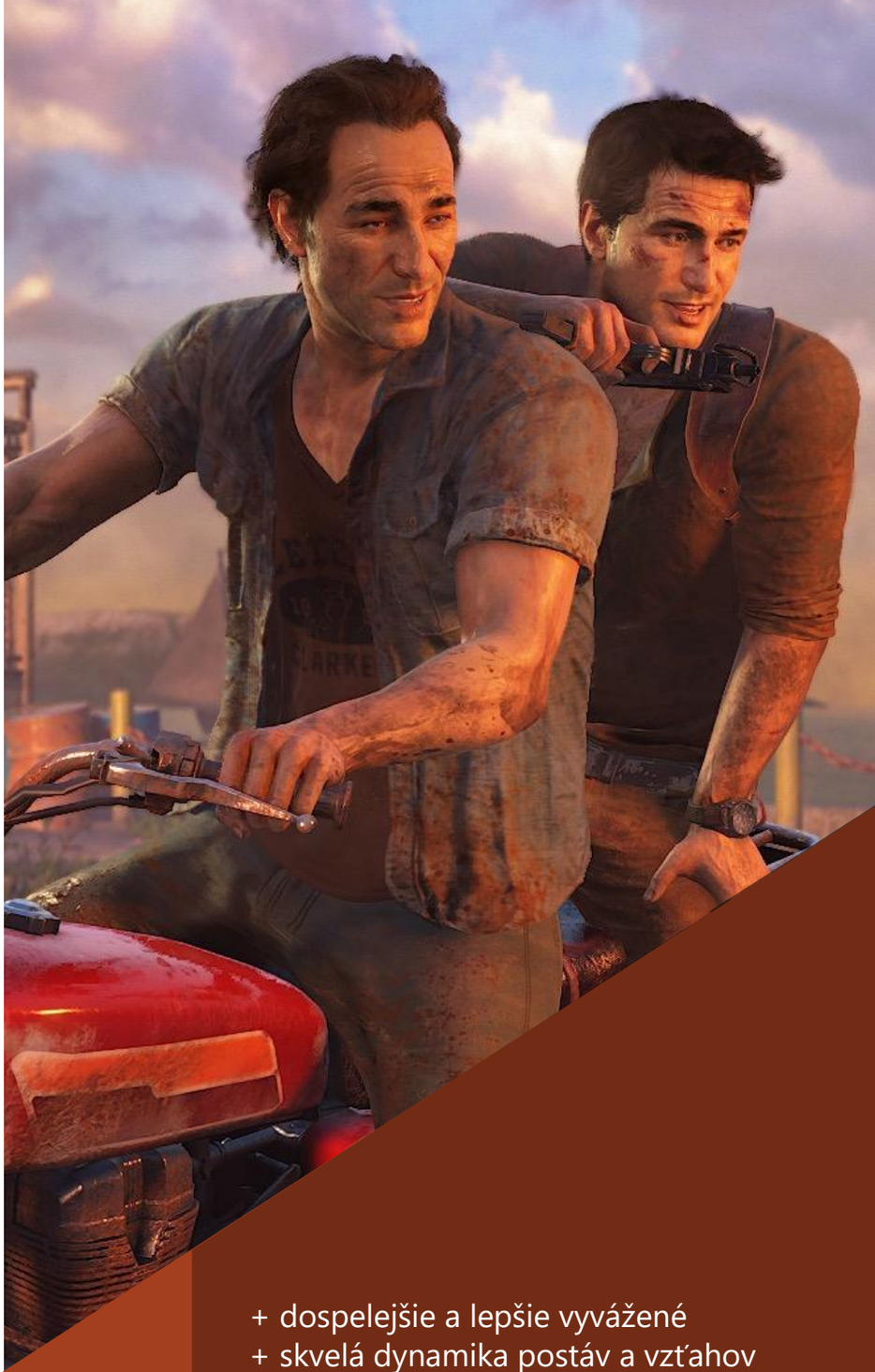
Naopak ani jednu výtku nebudeme mať voči zvukovej stránke, ktorá vás posadí na zadok. Hudba stavia na staré známe motívy, no nový život im vdýchol Henry Jackman (Captain America: Winter Soldier). Tiež sú vyzretejšie, akési pokojnejšie, aj keď vás vedia tu a tam poriadne vyburcovať. Rovnako sú skvelé aj efekty a celkový zvukový mix. Dabing je potom kapitolou samou osebe. Stará známa partia podáva klasicky veľmi dobrý výkon a príjemne ju rozširujú nové hlasy

hercov, ako Laura Bailey (Nadine), Warren Kole (Rafe) a nakoniec známy Troy Baker ako Sam Drake.

V Uncharted 4 oproti predchádzajúcim častiam veľkú časť hry strávite len sledovaním prestrihových scén. Aj preto sa neraz pripomína filmové porovnanie. Hra si dokonca z filmov často požičiava niektoré prostriedky a tradičné figúry. Spolu s nimi ale aj klišé. Od začiatku do konca je prehliadkou rôznych známych prvkov, avšak Naughty Dog s nimi pracujú skutočne umne. Ak je treba, trošku si z toho pouťahujú. Hra si je tým pádom vedomá, s čím pracuje. Hádajte, čo nájdete za vodopádom. A asi už aj tušíte, ako to hrdinovia okomentujú. To sú momenty, kedy si dokážete podobné klišé užiť, aj keď ste už nimi dávno prejedení.

A keď už som pri tých filmoch, Uncharted 4: A Thief's End je akčný blockbuster. Ako komiksovky alebo Transformers. Dokážete si ho skvele užiť a strhne vás akciou, ak nečakáte niečo iné. Zároveň mi ale pripomína Poslednú krížovú výpravu. Rovnako ako legendárny Indy aj Nate je tu na svojom vrchole. Nerobí nič extra nové, varí zo známych surovín a na základe známeho receptu. Robí to ale všetko poctivejšie, čoho výsledkom je najsilnejší titul v sérii. Má chyby, to áno. Ak by sme ich chceli hľadať, bolo by ich pomerne dosť. Za všetky napríklad občas chaoticky sa správajúca umelá inteligencia či sekajúce postavy pri niekoľkých davových scénach. To všetko sú ale mušky a rozhodne to nie sú veci, ktoré by vám mali pokaziť túto exotickú jazdu za pirátskym pokladom. Je to rozlúčka, ktorá rozhodne stojí za to.

Matúš Štrba



9.0

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

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

RECENZIA

OVERWATCH

NOVÁ KILLER MULTIPLAYEROVKA?

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: BLIZZARD
ŠTÝL: AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

Vedeli by ste si tipnúť, kedy nám naposledy legendárny Blizzard ponúkol svoju úplne novú značku? Bolo to možno skôr, než sa mnohí z vás narodili. Známi vývojári na hernom trhu fungujú už od roku 1991, legendami sa stali vďaka Warcraftu, Diablovi a StarCraftu, pričom práve prvý StarCraft z roku 1998 bol doteraz ich poslednou značkou (netreba zabúdať na Hearthstone, pozn.redakcie). Chceli sa posunúť ďalej s projektom Titan, no ten stroskotal. A tak tu teraz máme Overwatch. Nielen prvú novú značku za uplynulých 18 rokov, ale aj prvú FPS pre Blizzard vôbec.

A aj keď majú tvorcovia za sebou obrovské množstvo skúseností a talent, možno si niektorí hráči neboli istí tým, či sa Blizzard dokáže hneď s dvomi výraznými prvotinami vo svojej histórii obstojne popasovať.

Teraz už ale vieme, že sa to podarilo na výbornú a vývojári rozhodne nesklamali, pričom ich novinka presne vystihuje to, čím je tvorba Blizzardu známa. Nová značka, nový žáner, nový svet, no aj tak je všetko z toho povedomé a jasne viete, kto za tým všetkým stojí. Či už strategické série, alebo aj Diablo, aj napriek kvalitným kampaniam boli vždy najsilnejšie v multiplayerovom zážitku a to je oblasť, na ktorú sa Overwatch výhradne zameriava. Žiadna kampaň, len rýchly tréning a potom hurá do akcie s hráčmi z celého sveta. Toto jednoducho nie je pre samotárov.

To ale neznamená, že by sa Blizzard vykašľal na príbeh. Aj keď ten tu je vlastne len v obmedzenej miere, hra má prekvapivo bohatý lore alebo príbehové pozadie. To vás zavedie do blízkej budúcnosti a predstaví netradičnú jednotku. Predstavte si, že OSN stvorí komando z pestrej palety rôznym spôsobom šialených postavičiek a tie majú riešiť problémy vo svete. Vznikne vám Overwatch. Lesk ich slávy je ale dávno zašlý. Kedysi zachránili ľudstvo v boji proti vzbúreným robotom. Bežní ľudia sa im ale neskôr obrátili chrbtom. Nakoniec ale bola jednotka rozpustená a po útoku na jej ústredie sa zdalo, že dvaja jej zakladatelia zomreli. Teraz sa ale musí jednotka opäť poskladať, aby mohla čeliť útokom žoldnierov na celom svete.

To síce nie je príbeh na Oscara a hra vám ho vlastne ani nechce vyrozprávať. Mnoho z neho sa pri hraní nedozviete. Niečo nám naznačili už videá o mnohých postavách či komiksy. Niečo málo ukáže aj úvodné intro, no a ten zvyšok si nájdete niekde na internete. Rozhodne ale poteší, že na celý ten bohatý lore hra tu a tam nenápadne odkazuje a ak sa v ňom orientujete, oceníte podobné odkazy.

Niektoré postavy pri štarte hry na seba priamo reagujú, taktiež nájdete rôzne detaily umiestnené po mapách (napríklad plagáty) či aj samotné lokality naznačujú niečo málo z pozadia postáv.

Teraz si asi mnohých fanúšikov Blizzardu rozhnevám, ale pravdou je, že títo vývojári nikdy nehýrili originalitou a neprinášali nové nápady a originálne hry. Diablo, Warcraft aj StarCraft zobrali už niečo známe, len to vypilovali do dokonalosti. Je to vlastne jedna z čŕt autorov. Niekde sa inšpirujú, takéto inšpirácie skĺbia a výsledok funguje lepšie než ktorýkoľvek originál. Podobným mixom rôznych známych prvkov a nápadov je aj Overwatch. V zásade je to tímová multiplayerová FPS zameraná na triedy postáv, ktoré sú jej najvýraznejším prvkom. Ale to sme tu mali už v Team Fortress 2 a iných hrách.

No ono to občas ani nemusí byť FPS, ale môže pripomínať trošku aj MOBA hru. Tím môžete poskladať ľubovoľne z akýchkoľvek postáv, no len ich vyváženie a aj znalosť ich schopností vám dokáže zabezpečiť víťazstvo. A nie vždy je to len o akcii a streľbe. S niektorými postavami si napríklad nezastrieľate vôbec. Iné sú zas skôr statické, ďalšie vhodné na doplňanie ostatných a rozhodne by ste sa s nimi nemali púšťať do priamej akcie. Oproti typickým MOBA hrám tu nenájdete creepov a ani iné bežné mechanizmy, spôsob hrania s postavami je im ale dosť podobný.

A inšpiráciu badať aj v samotných postavách, ktorých výzor, schopnosti, či charaktery vám neraz budú pripadať povedomé a zdá sa, že sa v Blizzarde radi nechávajú unášať rôznymi odkazmi na populárnu kultúru. Svoje herné alter ego tu má napríklad komiksový Joker – volá sa Junkrat, má široký úsmev a má rád bomby. Povedomý vám ale bude napríklad aj pištoľník z divokého západu (ktorého špeciálna schopnosť bude zas povedomá hráčom Red Dead Redemption), či útle žieňa v exo obleku s kanónom na ruke.

Práve postavy sú alfou a omegou hry. Je ich tu až 21 a to znamená 21 úplne rozdielnych herných štýlov.

Nie iba preto, aby ste si našli ten svoj. Ale aj preto, aby ste vedeli reagovať na dianie v zápasoch a vhodne sa dopĺňať so spoluhráčmi a narobiť problémy protihráčom. V zásade sa postavy delia na štyri kategórie (útok, obrana, tank a podpora), no aj v rámci nich existujú rôzne zaujímavé prieniky, ktoré hranie s nimi robia ešte zaujímavejšie. Celé je to založené na aktívnych a pasívnych schopnostiach a rozdieloch medzi nimi. Líšia sa pohybom, výdržou, veľkosťou (aj tá tu zohráva älohu), no potom už prichádzajú na rad konkrétne špecifiká.

Útočné postavy sú zamerané skôr na priamočiarejšie hranie, no aj tu máte viacero možností. Napríklad Soldier 76 je postava, ktorej herný štýl najviac pripomína tradičné akcie, ale vie aj liečiť spoluhráčov. Každá postava má vlastnú zbraň, dvojicu schopností, prípadne ešte pasívnu schopnosť a potom jednu špeciálnu schopnosť, čo je v prípade Soldiera krátkodobé automatické zameriavanie na nepriateľov, no snajperka zas odhalí nepriateľov na mape a liečiteľka oživí mŕtvych spoluhráčov. Rozdielov je veľa a naozaj sa musíte naučiť zvládať postavy na vysokej úrovni aj s ich špecifikami. S jedným herným štýlom dlho nevydržíte a oplatí sa osvojiť si aspoň niekoľko postáv - podľa vašej úlohy a podľa tímu, s ktorým hráte a proti ktorému hráte.

S trochou nadsádzky by sa dalo povedať, že tu platí systém kameň-papier-nožnice. Niektoré postavy sú vhodné na istý typ súperov, no problém vám zas spôsobia iní hráči. Tracer je už ikonou hry a súperi vás vďaka jej teleportom budú privádzať často do zúfalstva, ale málo vydrží. So svojím zmrazovaním jej dokáže veľké problémy narobiť napríklad „snehuľa" Mei, ktorá ale zase veľa nezmôže proti náletom od Pharah, čo je postava výrazne využívajúca schopnosť jetpacku. Podobne ale funguje aj dopĺňanie postáv. Ak máte v tíme Bastiona, čo je robot schopný premeny na stacionárny guľomet, bolo by fajn doplniť ho niekým, kto mu poskytne štít a umožní mu tak ľahšie likvidovať nepriateľov.

Overwatch je hrou, kde musíte ísť naplno až do posledného dychu. Musíte spolupracovať ako tím, navzájom využívať svoje silné stránky a je celkom fajn vidieť, že sa o to často snažia aj úplne neznámi hráči a môže za vami prísť trpaslík Torbjörn, aby vám dal armor pack. Musíte sa ale držať celý zápas a občas to znamená obetovať vlastné body. S takým obrom Reinhardtom toho často veľa nenabojujete, no viete obrovským dielom pomôcť svojim spoluhráčom pri útoku aj pri bránení. Vtedy je dôležité, aby ste si pri zdanlivo vyhratom zápase zrazu nezmysleli, že si chcete nazbierať vlastné body. Postavy totiž môžete na svojom spawn bode meniť kedykoľvek. Stačí ale takáto zmena a razom môže súper vyrovnať sily. Potom sa bojuje až do predĺženia, kedy je už situácia neuveriteľne vypätá a hra vtedy baví snáď najviac.

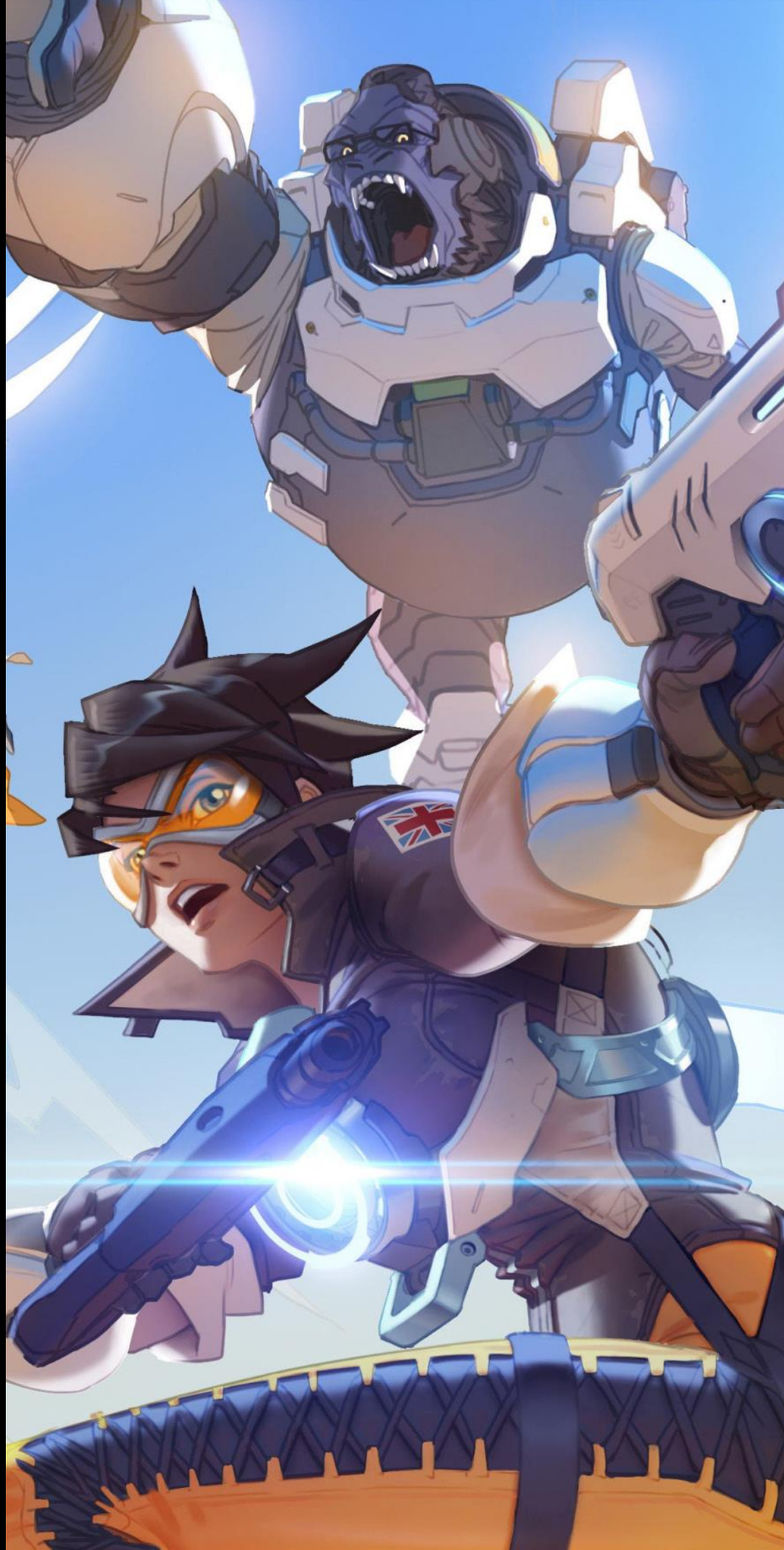
Vhodná zmena ale vie aj pomôcť. Hra ponúka štyri režimy: Assault, Escort, Hybrid a Control. Každý z nich má svoje špecifiká, v zásade sú ale všetky o kontrole istého územia a špecifiká nastupujú až potom. Po ovládnutí miesta napríklad môžete získať náklad, ktorý musíte eskortovať. Takto zvolené režimy priam volajú po rozdelení šesťčlenných tímov na útočníkov a obrancov. Niekedy je toto delenie zjavné a aj hra po vás tieto činnosti požaduje, inokedy menej. Ak ale napríklad útočíte a príliš vám to nejde, vtedy je vhodné prísť s alternatívnou postavou, ktorá možno nie je vašou prvou voľbou, ale môže zvrátiť priebeh hry. Či je to snajperka, ktorá pri útočení môže podporovať z diaľky, alebo napríklad Symmetra ako podporná postava, ktorej štíty pre spolubojovníkov padnú vhod, ale ešte viac využijete vhodne umiestnený teleport.

Každý z režimov má trojicu máp, teda ich v hre nájdete celkovo 12. To nie je vôbec zlý počet, no už teraz je

zjavné, že časom bude musieť pribudnúť viac. Našťastie zatiaľ ale majú čo ponúknuť a ešte chvíľu potrvá, kým objavíte všetky ich možnosti. Sú totiž veľké. Overwatch v žiadnom prípade nie je arénovkou. Môžete využívať mnohé alternatívne cesty, výškovú prevahu a aj bohaté členenie. Hlavné strety sú síce vždy na tých istých miestach, no bude vás baviť hľadať iné možnosti, ako si v boji pomôcť práve vďaka kvalitnému dizajnu máp. Ten často umožňuje naozaj rôznorodé taktiky. Napríklad je niekedy najlepšou obranou útok a ako brániaci tím môžete nepriateľa prekvapiť v uličkách už kúsok od jeho spawnu (pričom na ňom sú hráči chránení). Musíte ale vedieť, kedy a s akými postavami si to môžete dovoliť.

Ak už sa začnete trochu nudiť, je tu stále možnosť ísť do úplne nových postáv. 21 je dostačujúci počet, aby ste sa neustále mohli učiť finesy niekoho iného. Aj preto je zložité písať o tom, či je akcia zábavná. Niekedy to totiž ani nie je príliš akcia, vždy je to ale veľká zábava. Blizzardu sa podarilo priniesť svieži multiplayerový zážitok, ktorý vás nepustí. Konečne po rokoch zažijete v multiplayerovke ten pocit, že si večer poviete: „Ešte dva zápasy, nech dotiahnem ten ďalší rank," no zrazu hru vypínate na svitaní. A to píšem o hraní s cudzími spoluhráčmi.

Overwatch je ale hlavne o partii. Akonáhle máte hru s kým hrať, posúva sa na ešte vyšší level a vy si užívate jednu mapu za druhou. Kombinujete spolu, dopĺňate svoje schopnosti (napríklad kombinácia špeciálnej schopnosti Junkrata a ľadovej steny Mei, aby ste uzavreli a efektne zlikvidovali nepriateľov). A hlavne si navzájom kryjete chrbát, to je tu totiž to najzraniteľnejšie miesto a nikdy neviete, kedy vás niekto prekvapí odzadu a obozretne.



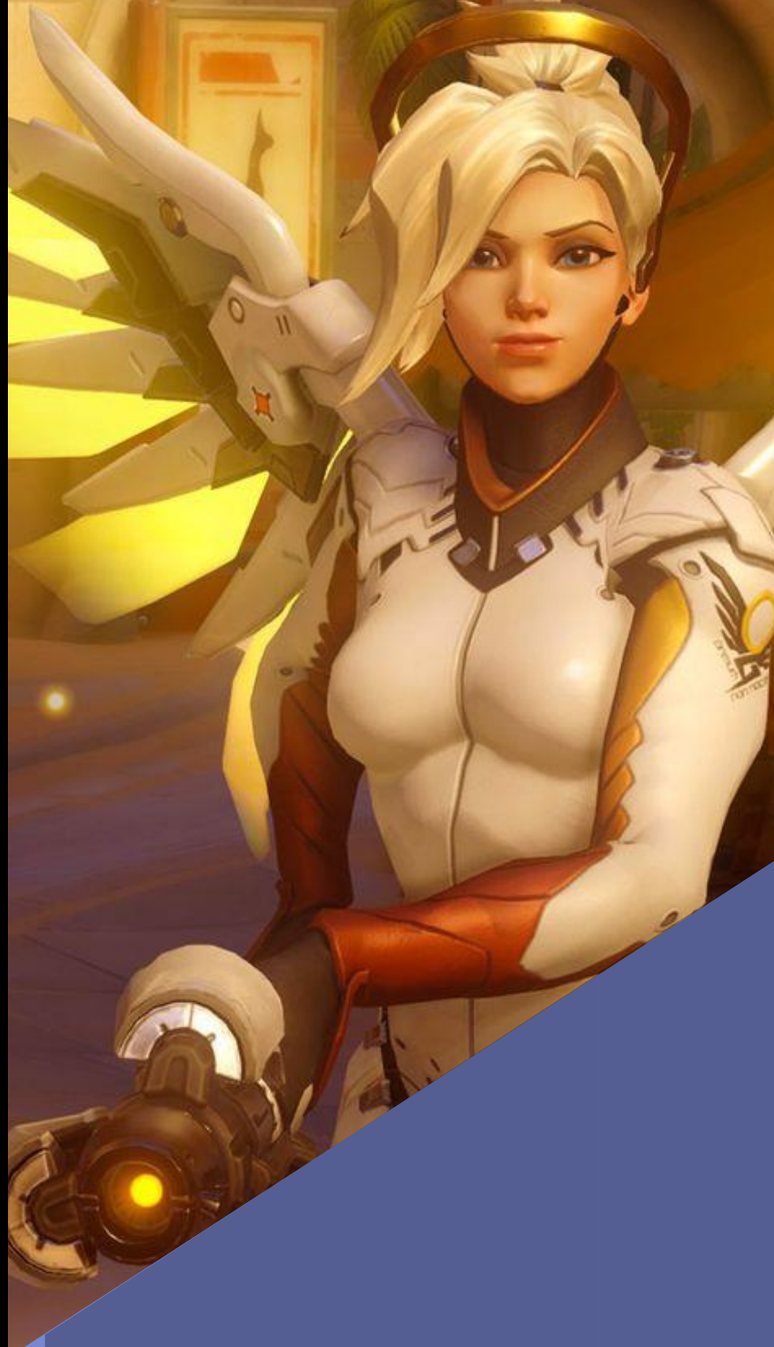
Zatiaľ je to idylka, no, bohužiaľ, Blizzard sa nevyhol ani niekoľkým menším chybičkám a nedostatkom. V prvom rade hra vyšla bez kompetitívneho režimu.

Ten síce neskôr príde, no chýba už teraz. Zatiaľ tak hráte len proti AI, rýchle zápasy a týždňové eventy, ktoré menia pravidlá. Je to škoda, naozaj by si hra už teraz pýtala poriadny kompetitívny režim s ligami či niečím podobným a s prepracovanejším matchmakingom. No a menší problém je aj pri postavách. Ich balans je slušný, no to sa už nedá povedať pri špeciálnych schopnostiach, kde sú ich kvality trochu nevyrovnané. Nejakými patchmi sa ale ich trvanie či účinok budú dať vyladiť. Sú tu totiž slabšie schopnosti, prípadne na ne potrebujete slušný skill, aby ste ich vhodne využili. Pri iných postavách zas použitím schopnosti aj nováčik dosiahne niekoľko killov (napríklad s Hansom, ktorého drak má veľký účinok aj rozsah). Okrem toho sú tu už len menšie, skôr občasné technické neduhy.

Technicky je Overwatch na veľmi vysokej úrovni, pričom Blizzard využíva vlastné technológie. Graficky hre niet čo vytknúť, je rýchla, s moderným vizuálom a pozerá sa na ňu skvele. Je štylizovaná skôr ako animák a veľmi jej to sadne. Skvelý je aj celkový zvuk, pričom aj vďaka vydarenému dabingu si niektoré postavy okamžite zamilujete (napríklad Tracer). Po takom týždni intenzívneho hrania sa už síce hudba začne dosť opakovať, k hre ale taktiež veľmi dobre sedí. Poteší aj kvalita sieťového kódu a celkovo zvládnutej online štruktúry, ktorá je stabilná a drží bez chýb či lagov. Má ale svoje špecifikum a Blizzard vždy uprednostňuje strelcov, ktorí tak majú menšiu výhodu.

Aj keď sa to možno nezdá, Overwatch je naskrz Blizzardovským titulom, ktorý je po každej stránke dotiahnutý do najmenších detailov. Mapy sú plné špecifických prvkov a drobností - natlakované fľaše môžete rozbíjať, nájdete tu plagáty o postavách a aj množstvo odkazov na iné značky Blizzardu, vrátane StarCraftu, Diabla či dokonca staručkých Vikingov. Hra je z veľkej časti službou fanúšikom, no osloví aj nových hráčov. Je dynamická, má neuveriteľný náboj do posledného momentu zápasu a obrovskú paletu postáv. Postupne sa predierate na vyššie ranky, odomykáte si viac ako 50 kozmetických unlockov pre každú z postáv a vpred vás posúva aj vyhodnocovanie najlepších momentov a hráčov po skončení zápasov, kedy môžete všetkým verejne ukázať, ako ste s Reaperom a jeho brokovnicami zabili naraz piatich protihráčov či zblokovali najviac striel s Reinhardtovým štítom, za čo si určite zaslúžite nejaký ten hlas od ďalších hráčov.

Matúš Štrba



9.0

+ zábavná a návyková hrateľnosť
+ množstvo pestrých postáv, ktoré si zamilujete
+ skvele navrhnuté mapy
+ množstvo unlockov pre každú post-avu
+ taktická hĺbka
+ napínavé zápasy do posledného momentu
+ stále sa máte čo naučiť

- zatiaľ bez Competitive Play režimu
- špeciálne schopnosti by si zaslúžili menší balans

QUANTUM BREAK

MAX PAYNE+ALAN WAKE= QUANTUM BREAK

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

Fínske štúdio Remedy si pre Quantum Break vytvorilo vlastný engine a nazvalo ho Northlight. Pre vývojárov ale nie je len kúskom technológie. Je nástrojom na rozprávanie príbehov. V rukách Sama Lakea a jeho partie sa totiž technológia mení na niečo viac. Mení sa na príbeh. Príbeh, ktorý vás strhne. Do ktorého sa môžete vžiť. A teraz po prvý raz v histórii štúdia aj príbeh, ktorý si sčasti napíšete podľa seba a už len budete sledovať, ako sa pre postavy v ňom mení. Max Payne načal evolúciu rozprávania v podaní šikovných Fínov, Alan Wake ju posunul na úroveň zručného spisovateľa, Quantum Break v niektorých momentoch robí rozprávača z vás.

Keď nazriete na koniec času ako takého, neskončíte dobre. už roky nám to dokazuje kultové britské sci-fi Doctor Who, teraz sa pridáva aj Quantum Break. Paul Serene a Jack Joyce boli dlhé roky priateľmi. Potom sa ich cesty rozišli. Jack sa stiahol, z Paula vyrástol vizionár, aj keď trochu zahľadený do seba. Nestratil však s Jackom kontakt úplne, na svojom prelomovom diele pracoval so svojím bratom Williamom. A bol to práve William, ktorých ich opäť spojil. A rozdelil. Quantum Break je príbehom dvoch postáv – protikladov.

Kým však Alan Wake bol založený na tradičnej dichotómii svetla a temnoty, dobra a zla, tu je to pestrejšie a Remedy priznali aj množstvo odtieňov šedej medzi tým.

Je to jednak povahou dvojakej podstaty diela – hra a seriál. Ale taktiež aj kvalitným scenárom. Dynamika deja sa prelieva z jednej strany na druhú a kým by sme ešte mohli priznať, že tu je kladný hrdina, v prípade záporáka to nie je také jednoznačné. Práve naopak. Ak by sme vychádzali z toho, že antagonista je hýbateľom deja, je práve Jack antagonistom a Paul protagonistom. Časť hry a seriálu ho dokonca posúva do popredia. A aj keď väčšinu času preberáte kontrolu nad Jackom, je len jednou z mnohých figúrok na šachovnici. Aj keď veľmi dôležitou. Nie je akčný hrdina ako napríklad Nate Drake. Zbraň síce zručne ovláda, no najmä zo začiatku je vidieť, že sa v tejto situácii neocitá s nadšením.

Aj keď je Quantum Break v oboch svojich podobách sci-fi dielom, každým pixelom, každým políčkom filmového pásu je uveriteľný. Možno o tom ani nevieme, no podobne nešťastný pokus by sa mohol stať aj dnes v CERNe. Čas by sa začal rúcať, jeho línia prelínať, až by úplne zastal a tým by vesmír skončil. Doslova hltáte každý jeden vedecký detail, tešíte sa, kedy sa z prichádzajúcej katastrofy odkryje viac. No veríte tomu všetkému aj vďaka postavám. Herec Aidan Gillen si z Game of Thrones neodskočil náhodou. Intrigy, zákulisný boj o moc, to všetko nájdete aj tu. A taktiež jeho dve tváre. Rozumiete mu. Možno by ste sa sami takto správali. A hra vám dá možnosť tak aj spraviť.

A musíte si uvedomiť, že tieto tri postavy sú len špičkou ľadovca. Shawn Ashmore (Iceman z X-Menov) ako Jack čerpá najmä zo svojej charizmy, aj keď rozhodne nie je zlým hercom a tu to potvrdzuje, no v seriálovej časti má len málo priestoru. Dominic Monaghan (Charlie z Lost) sa excentrického Williama zhostil veľmi slušne a keď konečne zistíte, čo za povahou jeho postavy stojí, získa si vás. Najzaujímavejšie postavy sú ale v pozadí. Či už je to tajomný Martin Hatch, ktorého stvárnil Lance Reddick (Fringe) a skvele zastiera jeho skutočnú agendu. Alebo Courtney Hope ako Beth Wilder, ktorá je podobne štylizovanou postavou a netušíte, čo od nej môžete čakať. Seriál navyše túto pestrú paletu postáv doplní o ďalšie, ktoré vám rozvinie hra v skrytých odkazoch a naopak.

V Quantum Break nemožno oddeliť hru od seriálu. Žijú v symbióze, je to jeden organický celok. Ak z neho vyberiete jednu časť, prestane zvyšok dávať zmysel. Nemôžete sa sústrediť len na akčnú hru a ignorovať príbeh. Rovnako sa nemôžete sústrediť len na Paulovu spoločnosť Monarch a jej interné dianie v seriálovej časti. Je to síce komplikovaný, no čarovný koncept, ktorý, našťastie, výborne funguje. Navyše doň ale vstupuje ešte jedna časť, akýsi prostredník medzi hrou a seriálom, ktorý vám dáva do rúk možnosti najväčšieho vplyvu na dej.

Junction Points sú križovatky medzi hrou a seriálom. Po každej z prvých štyroch kapitol, no pred seriálovou epizódou. Preberáte kontrolu nad Paulom a vďaka jeho možnosti vidieť následky svojich činov v budúcnosti musíte zvoliť cestu, ktorou sa vyberiete. Vidíte náznaky toho, čo by vaše rozhodnutie mohlo znamenať, pričom nie iba okamžite, ale aj neskôr v budúcnosti. Ak vám niekto robí problém, môžete si vybrať cestu silou, ktorá vám ale prinesie nepriateľov a neskôr pomôže Jackovi. Alebo zvoliť skôr PR prístup, ktorý Jackovi získa spojenca ihneď, no vám pomôže aj o niekoľko kapitol neskôr. Križovatky ponúkajú naozaj slušné vetvenie udalostí a nie je to len o dvoch voľbách, ale o ich postupnom nabaľovaní, ku ktorému sa pridajú aj drobné zmeny v hre. Ktovie čo sa stane, ak si v hre nájdete čas na opravenie rovnice na tabuli...

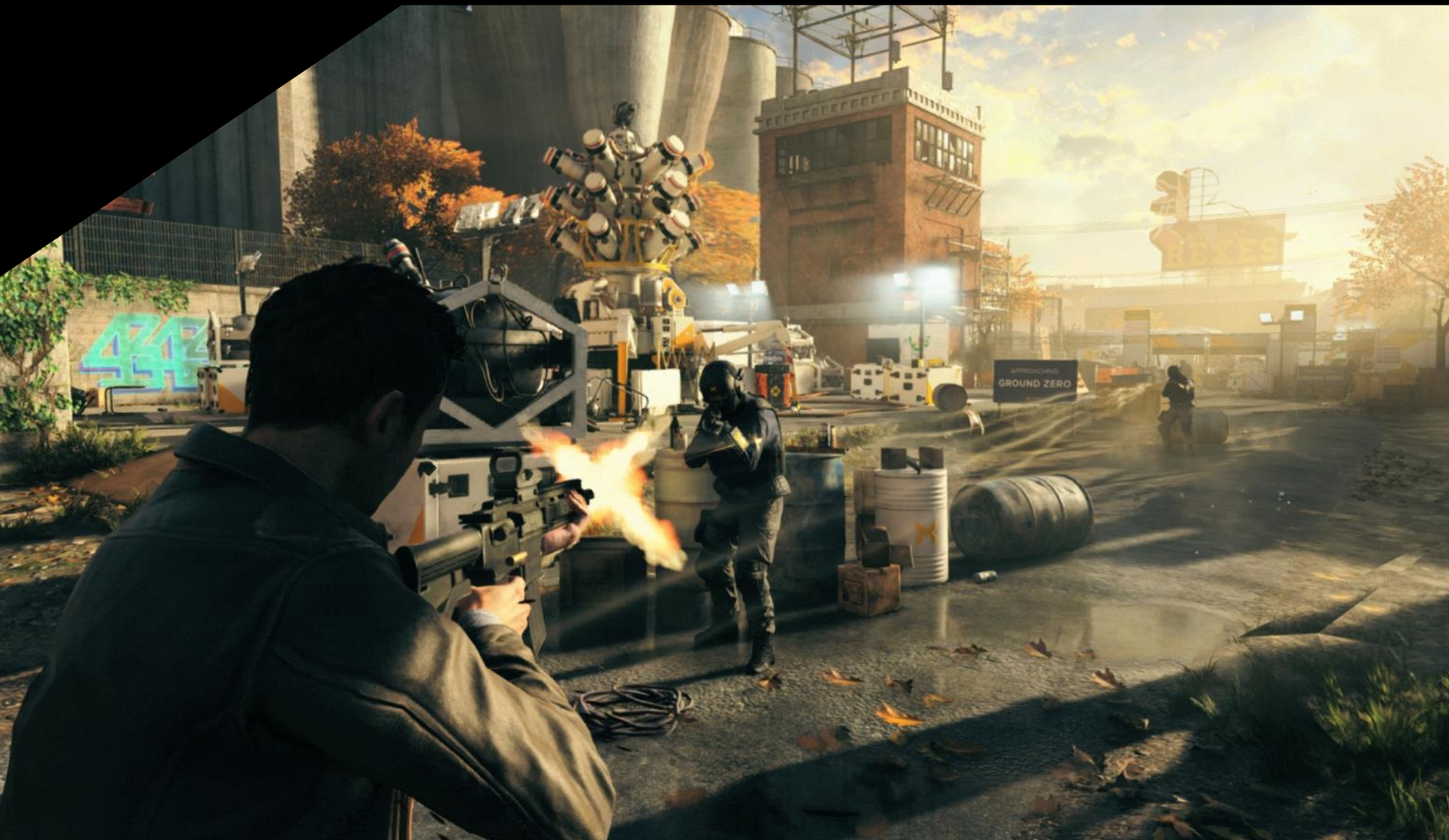
Aj napriek tomu všetkému je Quantum Break v jadre poctivou akčnou hrou presne v Remedy štýle, ktorý kombinuje bohatú akciu s prepracovaným príbehom, ktorý do toho zase dáva trošku adventúry, skúmania. Nie je to revolučná akčná hra, dalo by sa povedať, že na pomery Remedy skôr štandardná, no stále zábavná so slušnou ponukou variabilných zbraní a nepriateľov, ktorí vás vedia potrápiť (najmä tí, ktorí tiež disponujú časovými schopnosťami).

To všetko sa ale mení v momente, kedy do boja zapojíte časové schopnosti. Niekedy to pôsobí ako obrátený bullet-time, uzavriete nepriateľa v časovej bubline a napálite do neho plnú dávku, prípadne ho v bubline chytíte s plynovou bombou, vystrelíte a užívate si divadlo. Rovnako sa môžete nepriateľom aj uhýbať, odhodiť ich časovou vlnou, či použiť štít.

Jediná vec, ktorá mi v akčnej zložke chýbala, bola úplne obyčajná rana päsťou zblízka. Zjavne sa Remedy nepoučili z Alana. Sú tu situácie, kedy by sa päsť náramne hodila. Našťastie neskôr, vďaka vylepšeniam schopností, získate aspoň čiastočnú náhradu. Podobne si ale viete vylepšovať aj iné schopnosti. Po leveloch sú rozhádzané chronónové častice, ktoré môžete zbierať a následne investovať do vylepšení v jednoduchom RPG systéme. Schopnosti trvajú dlhšie, sú silnejšie, prípadne sa k nim pridá nejaký bonus alebo dodatočný efekt, ako je napríklad Time Rush zakončený úderom zblízka.

Quantum Break obsahuje 5 herných aktov, každý sa delí na niekoľko misií a sú až prekvapivo otvorené. Ponúkajú alternatívnu cestu pri postupe, niektoré časti môžete prejsť nepozorovaní, inde sa prestrelkám nevyhnete. Akty sú ale hlavne plné skrytých materiálov, ktoré skvele rozširujú príbeh a jeho kontext. Prostredníctvom mailov spoznáte bližšie postavy zo seriálu, nájdete v meste podivné graffiti, dozviete sa viac o celom experimente a aj o tom, že situácia skutočne nie je čierno-biela. Toto všetko dopĺňa časovú líniu hry, no pozor, vrátite sa v nej späť, zmeníte niektoré svoje rozhodnutie a to môže ovplyvniť aj vami objavené predmety. Každopádne sa ale oplatí občas trochu odbočiť, nikdy neviete, čo vás tam čaká. A ak sa naozaj posnažíte, nájdete aj hromadu zaujímavých easter eggov.

Ovplyvňovanie času má v hre navyše ešte jednu rovinu a tou sú hádanky. Nie sú veľmi časté, ale rozhodne hre prospievajú. Možno ste už postrehli rôzne porovnania Quantum Break s Half-Life 2, no podľa mňa nie sú na mieste. Až na túto oblasť.



Obe hry fungujú veľmi dobre aj bez hádaniek, no fyzikálne a v tomto prípade najmä časové hádanky ponúkajú pridanú hodnotu. Nerieši sa vtedy príbeh, nebojujete o život, snažíte sa len vrátiť čas s istým predmetom tak, aby ste sa dostali ďalej. Adrenalínovou verziou sú pasáže s útekom v dobe, keď sa už čas naplno rúca okolo vás. Obrovský stutter napríklad chytí loď na moste a uprostred všetkej tej deštrukcie, ktorá sa posúva v čase dopredu a dozadu, musíte nájsť tie stotinky, kedy sa oplatí použiť niektorú z vašich schopností, aby ste sa z tejto šlamastiky dostali. Na prvý raz je to neuveriteľne vypätá situácia a hlavne sa na ňu výborne pozerá.

Každá idylka raz skončí a inak to nie je ani v prípade Quantum Break. Remedy sú majstrami svojho remesla, ale jedna vec im už od začiatku nejde – finálne konfrontácie. Kráčate síce rôznymi cestami, dopracujete sa k záverečnej výzve z rôznych dôvodov, no aj tak k nej dôjde, čo ale nemusí byť na škodu. Ten finálny súboj je ale akoby z inej hry. Nehodí sa sem, môže byť zbytočne frustrujúci a je príliš generický. Poznáte to, nepriateľ má poskokov, svoje fázy, porazíte poskokov a keď dôjde do zraniteľnej fázy, zaútočíte.

V Souls sérii sú kvantá podobných súbojov, no tam nikomu neprekážajú, keďže zapadajú do herného konceptu. Tu nie.

Technická stránka je skvelá, ale ide skôr o dojem, ktorý vyvoláva. Štýl je niečo medzi bohatým a „špinavým" prostredím Stalkerov a futuristickou sterilitou nového Star Treku a tento kontrast pôsobí výborne. V exteriéroch to žije, hýria detailmi a svet na ulici vie ponúknuť tú súčasnú a trochu špinavú tvár, zatiaľ čo v Serenových laboratóriách je to naopak. Skvelú súhru predstavujú aj chvíle, keď okolo vás prestanú fungovať zákony času. Veci starnú a objavujú sa opäť, ukazujú sa postavy, Slnko putuje po oblohe, menia sa ročné obdobia, to všetko v pár sekundách, až máte z toho zimomriavky. Predtým som to nečakal, no prekvapivo dobre tomu všetkému zodpovedá aj výprava seriálu. Ten má síce slabšie efekty a používa ich skromne, no scénická úprava je na vysokej úrovni, rovnako aj akčné scény. Hudba a zvuk sú už len bodkou, ktorá tomu celému dodá dokonalosť. Poteší pútavý a atmosférický mix pôvodnej a licencovanej hudby, kde nájdete aj niektoré skutočne netradičné voľby.

Quantum Break je najväčším a najriskantnejším experimentom za celých 21 rokov existencie Remedy, no vyplatil sa. Neznamená revolúciu, no stále je to fascinujúci zážitok, v ktorom sa prelínajú dve rôzne médiá v koherentnej a vynikajúco fungujúcej zmesi. Seriál nie je len do počtu, rozhodnutia majú zmysel a scenár, aj keď už tušíte, kam sa bude uberať, dokáže prekvapiť. Samotné zakončenie je skvelé, rovnako aj uzatvorenie cyklu a zostávajúca atmosféra tajomná, aj keď je zároveň pravda, že sa z otvorených koncov už stáva klišé. Nezaostáva ale ani hrateľnosť, ktorá ponúkne širokú paletu zaujímavých momentov a zábavnú akciu, pri ktorej sa len neskrývate za prekážkami, ale za pomoci časových schopnosti rozdávate smrteľné rany v zlomkoch sekundy. A hlavne to skutočne nie je „filmová" hra a podobný hybrid. Keď sa hráte, hráte sa naplno. Keď sledujete, tiež to má zmysel a nie je to len polovičná práca. Celý tento zážitok máte za sebou po troch intenzívnych večeroch. Chyby tu sú, najmä ale zamrzí, že si Remedy opäť nepostrážili záverečný súboj. Tých 8 -9 hodín sa síce na prvý raz môže javiť málo, no sami dobre viete, že hru ihneď rozohráte opäť. Lebo kdesi vo vás sa na povrch bude prehlodávať pocit: „Čo ak by som sa práve vtedy rozhodol inak?"

Matúš Štrba

+ uveriteľný a bohatý svet
+ fungujúci transmediálny concept
+ hĺbka a vývoj postáv aj vďaka seriálu
+ nenapodobiteľný Lance Reddick a jeho tajomný Martin Hatch
+ skvelá práca s tempom
+ rozhodnutia, ktoré majú zmysel
+ zábavná akcia
+ vizuálny štýl a hudba

- generický finálny súboj sa do hry nehodí
- chýba úder na blízko

9.0

DAY OF THE TENTACLE REMASTER

RETRO ADVENTÚRA

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: DOUBLE FINE
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Nech to máme rýchlo za sebou: Nie, Maniac Mansion sa nedočkal remasteru. Áno, je to obrovská škoda, no možno niekedy v budúcnosti. To ale neznamená, že by sme mali nariekať. Vrátila sa totiž hra, ktorá nie je o nič menšou legendou. Veď predstavte si len ten úvod. To sa raz jedno fialové chápadlo rozhodlo, že si podmaní celý svet. A cieľavedomo si za touto túžbou ide. Až tak, že mu o 200 rokov v budúcnosti leží ľudstvo pri nohách a svetu kruto vládnu farebné chápadlá. Ale poďme radšej pekne od začiatku...

Maniac Mansion vyšla v roku 1987. Day of The Tentacle v roku 1993 a aj keď šlo o pokračovanie, je pochopiteľné, že s takým veľkým odstupom nebola znalosť pôvodnej hry nutnosťou. Nakoľko sú dnes už obe hry pravdepodobne staršie ako mnoho z vás, je len pozitívom, že si nový Day of the Tentacle Remastered dokážete užiť aj bez ich znalostí a plne sa doň ponoriť. Ak túto legendárnu klasiku poznáte, jej moderné stvárnenie vám môže ponúknuť aj niečo viac. A nebude to len krajšie vizuálne podanie.

Vlastne ste na začiatku toho všetkého vy. Nebyť vás, tak trochu šialený doktor Fred by obe svoje zmutované chápadlá (vlastne otrokov) zabil, aj keď to druhé, zelené, je úplne neškodné. A práve toto vás požiada o pomoc, aby ste ho zachránili. Nerd Bernard, podivná (a poriadne otravná) Laverne a metalista Hoagie sa vydávajú do sídla Edisonovcov, kde chcú pomôcť chápadlám. A tu to fialové nastúpi na cestu ovládnutia sveta. Tá je už nezvratná, ibaže by sa niekto vybral o deň späť do minulosti a zabránil tomu všetkému.

Či sú to knihy, filmy alebo hry, cestovanie časom ale nikdy nedopadne tak, ako by ste chceli. Inak to nie je ani v tomto prípade. Navyše si z hry odnášate ponaučenie, že šetriť sa nevypláca. Bernard sa nepresunul v čase nikam, zostal v laboratóriu tak trochu šialeného doktora. Horšie dopadli jeho priatelia. Hoagie sa presunul o 200 rokov späť, kedy na tom istom mieste spisujú americkú ústavu otcovia - zakladatelia a dohadujú sa na jednotlivých bodoch. Laverne skončila o 200 rokov neskôr v budúcnosti, kedy svetu vládnu chápadlá a z ľudí sú prinajlepšom domáci maznáčikovia, ktorých chodia vystavovať na súťaž. Najskôr to teda musíte dať do poriadku, potom môžete riešiť problém s fialovým chápadlom.

Aj napriek tomu, že už má Day of The Tentacle 23 rokov, rozhodne to nie je úplne tradičná adventúra, aká by vám už liezla von aj ušami. Princípy, mechanizmy, práca s predmetmi, to všetko dobre poznáte, veď hra tento žáner budovala, no ovládanie trojice postáv naprieč troma rôznymi epochami sa často nevidí.

Aby ste sa z tejto šlamastiky dostali, všetky tri postavy musia spolupracovať a to znamená, že sa medzi nimi musíte vhodne prepínať a vymieňať si ako znalosti, tak aj predmety.

Ako postavy spolupracujú, keď je každá inde? No, základom je stroj času, ktorý má v sebe časopriestorovú toaletu, cez ktorú to jednoducho ide. Jedna postavička niečo spláchne, druhá to vytiahne. Aj keď mokré a pravdepodobne ani nie príliš voňavé. Hlavné ale je, že si takto viete čokoľvek posielať, keďže dôležité predmety spravidla nie sú v dobe a v rukách postavy, kde by vám padli vhod. Potom je tu ešte jednoduchšia cesta. Ak nejakú vec v minulosti niekam dáte, možno tam bude aj v budúcnosti. Alebo naopak, ak niečo v minulosti zničíte, v budúcnosti vám to môže odstrániť problém.

Prakticky snáď každá hádanka obsahuje časť problému, pri ktorom musíte niečo presunúť medzi postavami a časovými líniami. Ale nedokážem ani len čiastočne opísať to, akým bohatým zdrojom rôznych vtipov toto časové timey-wimey je. Už len to, v akom čase a na akom mieste sa nachádza Hoagie, si samo osebe pýta jednu humornú úlohu za druhou. A vy sami budete skúšať, čo sa vám podarí prepašovať do americkej ústavy, ako zmeníte priebeh dejín, či môžete vybrať nejakú alternatívnu vlajku, prípadne ako na vás historické postavy budú reagovať v dialógoch.

K úlohám pred vami ale treba pristupovať s odstupom a aj nadhľadom. Nie vždy sa riešenie samo núka a nie vždy si ho viete vyvodiť logicky. Musíte dobre poznať všetky tri časové roviny, čo v nich potrebujete dosiahnuť a čo by sa na to mohlo hodiť. Ak ste pôvodnú hru nehrali, dlho nebudete rozumieť tomu, načo vám je v inventári škrečok. Potom možno raz niečo vyskúšate a AHA! A aj keď sa potom javí ďalší postup so škrečkom trochu nepravdepodobný a poriadne nehumánny, je to presne to, čo musíte spraviť. Občas vám tak môže niečo ujsť, nevšimnete si napríklad video v miestnosti s monitormi a budete skúšať použiť všetko na všetko. Nevyhnete sa tomu, no v prípade takejto hry vám to asi ani neprekáža.

Naopak dialógy sú dotiahnuté do dokonalosti. Sú tu problémy, z ktorých sa len vyrozprávate. Nepomôže vám žiadny predmet, len poriadne ostrý jazyk a výber tých správnych možností. Okrem týchto momentov by ste hru mohli prejsť bez toho, aby ste s niekým prehodili slovo. Ale prečo by ste to robili? Day of The Tentacle sa práve vďaka dialógom stala kultom. Sú napísané výborne, dokážu sa bohato vetviť a a zaviesť vás tam, kam možno sami ani v rozhovore ísť nechcete. Škoda len, že ich občas ťahá dole kolísavá kvalita dabingu postáv. Niežeby bol nekvalitný technicky, skôr hlasy zopár postáv nie sú práve ideálne a hlavne Laverne budete mať plné zuby. Štýlovými obmenami sa autorom podarilo predísť tomu, aby vás trikrát to isté prostredie dookola otrávilo. Skutočne sa v minulosti, súčasnosti a budúcnosti pohybujete prsne po tých istých izbách a chodbách, no vždy zodpovedajú dobe a ukazujú obrovskú zmenu.

Ideálnym príkladom je kuchyňa, na ktorej je badať, že slúži stále na varenie, no menia sa v nej prostriedky a aj dizajn. Aj tak ale musíte počítať s tým, že sa často budete vracať na tie isté miesta. Backtrackingu sa už autori nevyhli, no opäť ako v prípadoch hádaniek ani teraz nie je vyslovene otravný alebo nudný, keďže stále máte čo robiť a stále vás hra baví a zabáva.

Aj keď hra prešla naozaj poctivým faceliftom, stále je na nej badať, že prichádza z minulosti. Napríklad niektoré animácie nie sú úplne plynulé, prípadne na zvuku a hudbe to budete aj počuť. No v zásade vôbec nevyzerá zle. Všetky pôvodné assety boli prepracované, hra beží vo vysokých rozlíšeniach a potešia aj drobné detaily, ktoré tu síce vždy boli, no teraz sú konečne dostatočne ostré na to, aby ste si ich poriadne všimli. Grafika je pestrofarebná a hravá, krásne buduje atmosféru animovaného seriálu z 90. rokov, ktorá jej neuveriteľne svedčí.

Večer som hru nainštaloval, len zbežne vyskúšal či funguje a vypol. Na druhý deň hneď ráno som sa do nej pustil a už okolo obeda som pozeral na záverečné titulky. To ju charakterizuje asi najlepšie. Kúzlo hry vás stále chytí a nepustí, kým nemáte za sebou netradičný záver. Ak si ju ešte dobre pamätáte z minulosti, zaberie vám asi 3-4 hodiny. Ak si ju už nepamätáte či sa k nej dostanete po prvý raz, bude to raz toľko. Day of the Tentacle Remastered ukazuje aj po 23 rokoch stále zábavnú a sviežu hru, teraz vo vylepšenej grafike, pričom sa môžete plynulo prepnúť aj na pôvodnú. Taktiež s bonusovým komentárom tvorcov, s množstvom odomykateľných konceptov a navyše v nej (opäť) nájdete aj plnú verziu Maniac Mansion ako skrytý easter egg. A to všetko je ponuka, ktorá sa neodmieta.

Matúš Štrba

+ nestarnúci humor
+ skvele napísané dialógy
+ trojica postáv putujúca naprieč časom
+ komentár, pôvodný vizuál a ďalšie bonusy
+ skrytý Maniac Mansion
+ progres dizajnu herného sveta po storočiach

- otravný dabing niektorých postáv

9.0

X-COM 2

VOJNA POKRAČUJE

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: FIRAXIS
ŠTÝL: STRATÉGIA

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

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

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

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

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

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

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

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

len jeden zákrok a splnenie ostatných sa tak odďaľuje. Avšak všetky činnosti v útrobách základne prebiehajú konštantne bez obmedzení.

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

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

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

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

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

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

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

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

Ak máte dosť trpezlivosti pri čakaní na súperov ťah, môžete sa pustiť aj do multiplayeru. Najprv si zostavíte tím, ktorý smie byť zložený z ľudí aj mimozemšťanov.

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

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

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

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

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

Branislav Kohút

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

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

9.0

8.5

RECENZIA

FAR CRY PRIMAL

BOJ O PREŽITIE V PRAVEKU

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

Ubisoft nás v novom pokračovaní, viac-menej spin-offe Far Cry série, prenesie do nezvyčajného prostredia, a to do doby kamennej. Presnejšie do obdobia 10000 rokov pred naším letopočtom, kde nám dovolí zakúsiť, ako sa žilo v nehostinných časoch, kedy ľudia ešte nepoznali ani koleso. A akoby to nestačilo, tvorcovia nás rovno vtiahnu na územie terajšieho Slovenska.

Dostaneme sa tak do čistej, nedotknutej prírody v údolí niekde pod Tatrami, v ktorom kmene migrujúce z Afriky vidia svoju vysnívanú zem. Preto o toto územie budú bojovať hneď tri. Jeden z nich je náš a my sa celé údolie budeme snažiť pre nás získať a odstrániť ako nepriateľsky naladených severanov žijúcich vo vrchoch, tak aj vyznávačov slnka a ohňa na juhu. Nebude to jednoduché, nepriatelia sú jedna vec, drsná príroda ďalšia a samotné zvieratá majú vlastnú predstavu o tom, kto je tu pánom.

Čaká nás tak zaujímavá a primárne na boj o prežitie zameraná hra, v ktorej rozhodneme, kto obsadí Slovensko a bude tam vládnuť tisíce rokov (až kým neprídu ďalšie neprívetivé prisťahovalecké vlny, ako napríklad Slovania). Bude to celé iné, ako sme zvyknutí z predošlých Far Cry hier - žiadne automatické zbrane, žiadne vozidlá, žiadna civilizácia. Všade naokolo len divočina a všetko čo chcete, si musíte zadovážiť sami, od príbytkov, cez jedlo, až po zbrane.

Hneď rátajte s tým, že toto nie je bežný Far Cry. Možno vám ho pripomína, ale okrem mechaník prebraných z predošlých hier je toto niečo iné. Ako hrateľnosťou, tak aj atmosférou. Nečakajte tu hlboký príbeh, boj za slobodu, útek z ostrova alebo zničenie laboratória na výrobu mutantov. Toto je ukážka života v dobe kamennej, v ktorej išlo o prežitie. Buď získate územie pre svoj kmeň, alebo zahyniete. Musíte tak postupne rozširovať svoj kmeň, expandovať dedinu, ale starať sa aj o prežitie, a teda loviť zvieratá, zbierať materiály a spoznávať svoje územie. Finálna úloha bude zničenie oboch nepriateľských kmeňov.

Čakajte desiatky hodín hry, kde napríklad po dvadsiatich hodinách vôbec nemusíte mať objavenú celú mapu a stále ste všade ani len neboli, nieto ešte všetko získali pre svoj kmeň. Bude to dlhá a náročná cesta, na ktorej sa naučíte žiť život pravekého človeka. Budete zbierať kvety, bylinky, drevo, kamene, ale naučíte sa aj loviť zvieratá, aby ste z nich získali kosti, kožu alebo tuk. Toto všetko sa naučíte aj využívať, či už na rany, jedlo, alebo výrobu zbraní. Postupne si spravíte základnú výbavu prežitia v dobe kamennej, a teda kyjak, luk, oštep a aj ostré kamene, ktoré môžete hádzať po nepriateľoch a zvieratách. Ale to je iba základ, s ktorým sa pustíte len do úvodných bojov proti prvým nepriateľom, prvým nenáročným zvieratám, aby ste spravili miesto pre tábor vášho kmeňa.

Následne pôjdete hlbšie do divočiny, stretnete prvé dravce, ale aj nebezpečnejších nepriateľov. Napredovať tak budete postupne, aby ste sa spolu s expandovaním zdokonaľovali, odomkýnali ďalšie schopnosti svojej postavy na efektívnejšie zabíjanie, lovenie, vytváranie zbraní, ale aj vylepšovali zbrane zo získaných materiálov. Materiály následne využijete aj na výrobu prvých domov vo vašej dedine a získavanie prvých úloh od jej obyvateľov. Konkrétne samozvaná šéfka kmeňa vás poverí,aby ste si získali dôležité postavy v dedine. Potrebujete totiž šialeného šamana, experta na lov, boje a aj vyrezávača totemov. Tu začína skutočná zábava, keďže každá z postáv má svoj špecifický štýl a často sú trochu šialené. Jeden z oslovených napríklad bude chcieť dokázať, že ľudia môžu lietať, ale od vás bude potrebovať perie, aby bol ako vták, a tak sa vydáte na lov. Následne budete sledovať jeho ukážku lietania. Nový šaman nalievajúci do vás krv a rôzne ďalšie nedefinovateľné tekutiny vás pre zmenu bude posielať na astrálne výpravy,ktoré vám odhalia viac o svete, ale aj o nepriateľoch. Spolu to bude osem dôležitých ľudí, z ktorých každý vám sprístupní inú oblasť schopností.

Zaujímavým doplnkom života pravekého človeka budú zvieratá, pričom šaman vytvorí psychické spojenie so sovou, s ktorou budete môcť odhaľovať okolité územie a zmapovať nepriateľov alebo na nich aj zaútočiť. Ale sova je len doplnok, dôležitejšie budú skrotené šelmy po vašom boku. Väčšinu zvierat v prírode si totiž môžete skrotiť, od vlkov až po šabľozubého tigra. Krotenie je jednoduché a predchádza mu náročný lov s nutnosťou výstavby pascí. Ak však dravca dostanete na pokraj smrti, už bude váš a následne vám bude pomáhať. Zavoláte si ho pri love alebo aj pri bojoch, kde sa postará o niekoľkých nepriateľov. Ale má to aj druhú stránku,

pretože budete musieť liečiť nielen seba, ale aj vaše zviera. Dôležité je mať pri sebe dostatok mäsa. Vždy však môžete mať po boku len jedno zo zvierat, ale, žiaľ, bez nich ste len samotár, a pri bojoch vám prakticky nikdy nepomôžu ľudia z vášho kmeňa. Môžete sa spoliehať len na svoje vybavenie a prehistorickú taktiku v bojoch.

Pri útoku môžete použiť poriadny úder kyjakom po hlave alebo úder zapáleným kyjakom. Plus, samozrejme, na diaľku môžete použiť šípy alebo oštepy. Neskôr sa naučíte robiť aj granáty z osích hniezd, ale väčšinou zbraní na diaľku nemáte dostatok, a tak to aj tak prejde na boj zblízka. Vtedy to začne byť neprehľadné, hlavne ak na vás útočí viac nepriateľov. Môžete vždy skúsiť stealth štýl likvidovania, ale keď už vás zbadajú, je najlepšie zaháňať sa kyjakom okolo seba a utekať, aby ste nepriateľov rozdelili. Majú totiž v obľube strieľať po vás šípmi a hádzať oštepy naraz, pričom vám jeden ešte drví lebku svojím kyjakom. Taktika je preto dôležitá, aj keď niekedy to boje robí zdĺhavými, nehovoriac o dvoch finálnych bitkách s bossmi, kde nepriatelia vydržia aj sto striel z luku a ich ničenie sa stáva nepríjemne stereotypným. Je to škoda, keďže sa boje dali vyriešiť oveľa lepšie.

Je vhodné neponáhľať sa do posledných bojov - máte čas na vylepšovanie sa, skillovanie, objavovanie rozsiahleho územia. Tam okrem nepriateľských kempov môžete zaisťovať aj vatry, ktoré sprístupnia fast travel, malé ohniská, ktoré budú slúžiť na spawnovanie pri zabití, ale všetko rozširuje aj počet ľudí vo vašom kmeni. To má dopad na zbieranie zásob.

Ľudia v kmeni totiž automaticky vytvárajú zásoby všetkého, čo by ste mohli potrebovať či už na výrobu zbraní, alebo aj vylepšovanie domovov v dedine. V krajine môžete hľadať aj bonusové balíky zabudnuté lovcami alebo objavovať jaskyne a ich skryté tajomstvá. Samozrejme, môžete sa snažiť skrotiť aj všetky ponúkané zvery, naučiť sa na niektorých jazdiť a zrýchliť si tak cestovanie po rozsiahlom území. Konkrétne budete vedieť jazdiť na mamutovi, medveďovi a šabľozubých šelmách. Ale bude to až neskôr v hre a dovtedy sa dostatočne nachodíte.

Prostredie hry je rozsiahle a keďže vtedy ešte nepoznali metre, všetky dĺžky sú merané v krokoch, čo je tak či tak približne meter. Prostredie má tak okolo 4500 x 4500 krokov a je veľmi pekne zachytené na mape, ktorú môžete zoomovať až do vysokých detailov (Techland sa v ďalšom Dying Light môže inšpirovať). Toto prostredie prejdete niekoľkokrát krížom krážom, od teplého juhu až po ľadové údolia pri Tatrách, kde sa musíte pravidelne zahrievať pri ohni, ak chcete prežiť. Pomôže však aj teplé oblečenie alebo fakľa. Je to mierny survival prvok, podobne ako aj používanie jedla na zvýšenie energie a bonusy. Nie je to teda skutočný survival, ale sú tam malé náznaky. Celé je to viac zamerané na skillovanie a craftovanie.

Vizuálne a technicky je titul parádny. Dunia engine znovu dokázal jedinečne zachytiť prírodu, a to s rôznymi podmienkami. Sú tu vysušené žlté prostredia, zelené džungle na východe a aj zamrznutý sever. Nechýbajú vrchy, pôsobivé údolia, jaskyne, malé dediny. Dopĺňa to zmena dňa a noci, kedy sa podmienky pre ľudí menia a na lov vychádzajú zvery.

Všetko je vykreslené veľmi pekne a funguje rýchlo ako na konzolách, tak aj na PC. Nakoniec už to majú tvorcovia od Far Cry 3 a Far Cry 4 doladené. Kvalitne sú zapracované animácie ľudí, prestrihové scény, nechýbajú brutálne krvavé scény, poteší aj pridanie náhodných sexuálnych aktov domorodcov, aj keď, žiaľ, autori sa veľmi tejto stránke doby kamennej nevenovali. Viac sa sústredili na zvieratá, na ktorých si dali záležať - od ich správania až po animácie. Keď prechádzate svetom, vidíte, ako lovia vo svorkách slabšie zvieratá, alebo ako ich lovia ľudia, prípadne ako sa pripravujú na útok na vás. Je to živý a kvalitne spracovaný svet.

Zaujímavo je riešená dabingová stránka, kde autori oživili mŕtvy jazyk a každý rozhovor je doplnený titulkami (všetky verzie majú aj české titulky). Samozrejme, skloňovanie a vetná skladba nie je taká, akú poznáme teraz, ale pôjde len o jednoduché vety ako: „Takkar ísť a zabiť " alebo „Ja mať prístrešok, jedlo, ty prísť".

Celkovo je Far Cry Primal veľké osvieženie v oblasti sandboxových hier. Máme tu síce rôzne dinosaurie online survival craftovacie hry, ale toto je niečo iné.Je to singleplayerové dobrodružstvo v dobe kamennej, ktorú sa autori snažili čo najvernejšie reprodukovať a môžeme povedať, že to spravili veľmi uveriteľne. Parádne spracovali prírodu, zvieratá, samotné kmene, ale aj boje a zbrane. Jediná škoda je, že chýba tímový boj a všade chodíte sami. Ale okrem toho, ak máte radi sandboxovky, skillovanie, craftovanie, ako aj objavovanie prostredí, Primal si pekne užijete aj desiatky hodín. Ak nie, hra vás môže medzi akčnými úlohami dosť nudiť. Je to totiž o objavovaní prehistorického života v dobe kamennej, a pre nás je plusom, že je to na Slovensku.

Peter Dragula

8.5

+ parádna atmosféra doby kamennej
+ hlboké skill prvky, craftovanie, zbieranie
+ kvalitne spracovaná príroda
+ množstvo zvierat čakajúcich len na to, aby vás zabili
+ zaujímavé postavy
+ lovenie a krotenie zvierat

- zlé boje s bossmi
- všade chodíte sami, chýba pomoc vášho kmeňa
- mohol byť väčší dôraz na survival prvky

RECENZIA

TOM CLANCY'S THE DIVISION

VÝLET DO NEW YORKU

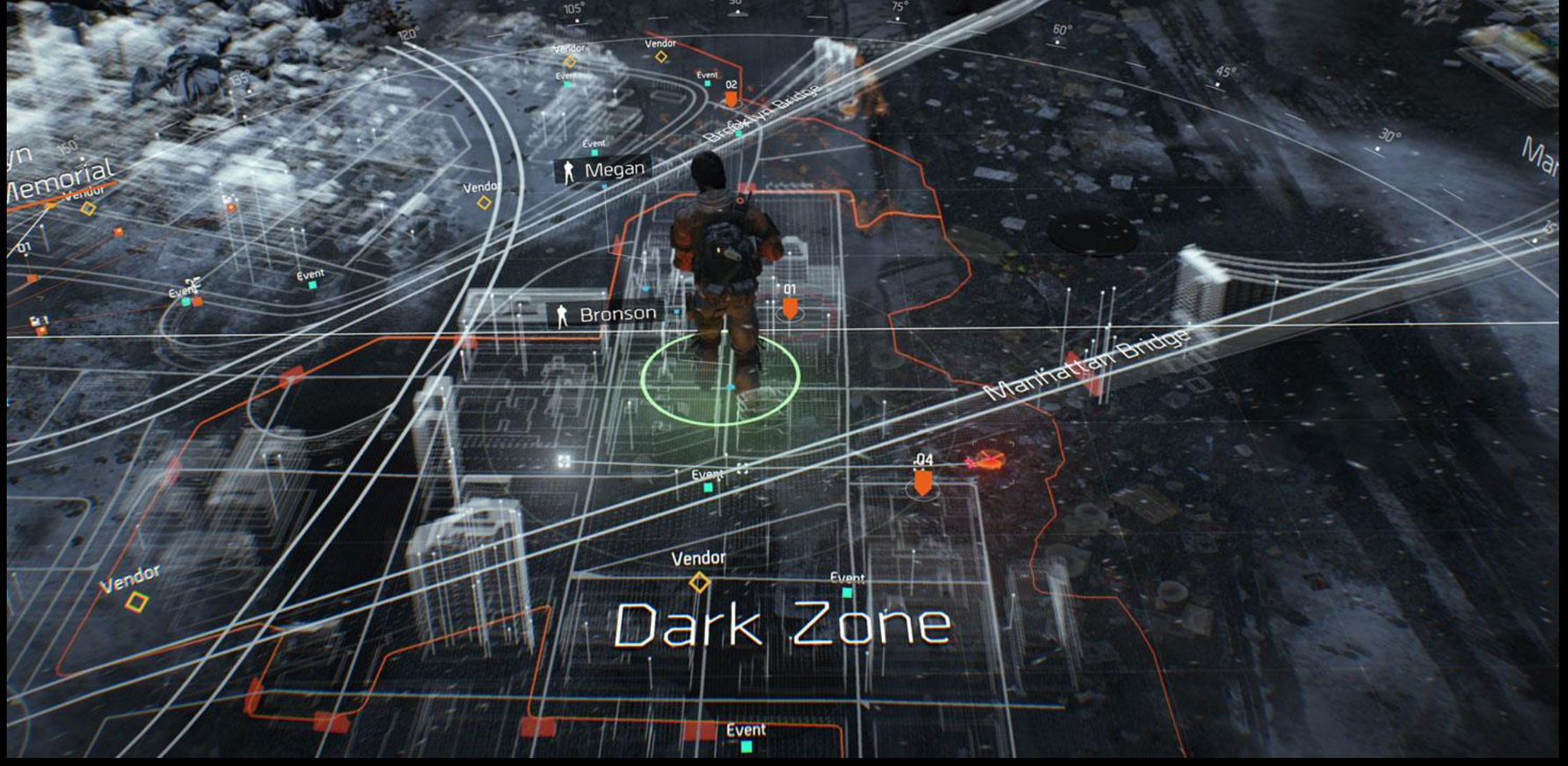
PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKČNÁ MMO

Žijeme v čoraz vyspelejšom svete. Súčasne je však aj krehkejší a zraniteľnejší. Sme závislí na technológiách a kým na jednej strane napredujeme, na strane druhej devastujeme všetko okolo seba. A v konečnom dôsledku na to doplatíme zas len my. Division ukazuje, ako málo stačí na kolaps spoločnosti a aké môžu byť dôsledky - veľmi neblahé, ale v akčnej hre zábavné.

Dejiskom hry je New York, ktorý úplne zmenil svoju tvár kvôli pandémii. Zlyhali služby, politici a postupne celý systém. Ulicami sa potulujú vyhladovaní a zúbožení ľudia, ktorí sa stávajú terčom násilníkov a gangov. A štátne ozbrojené sily situáciu nezvládajú. Nastal čas aktivovať autonómnych taktických agentov, ktorí operujú nezávisle a mohli by pomôcť pri nastolení poriadku. Jedným z nich ste vy.

Najskôr si užijete vytváranie postavy s výberom tváre, vlasov a doplnkov, potom vyrazíte do ulíc. Musíte nájsť provizórnu základňu v jednom z prispôsobených domov, kde sa zoznámite s ďalšími agentmi a čo sa bude diať ďalej, je v podstate len na vás. Musíte sa pohybovať po meste rozdelenom na zóny s odporúčaným levelom a plniť úlohy, ktoré si sami vyberáte na mape posiatej značkami udalostí. Oťukať sa a získať nejaké skromnejšie skúsenosti, prvé kredity a lepšie zbrane, môžete pri postranných misiách a náhodných potýčkach so zločincami. Spravidla treba zlikvidovať všetkých darebákov a oslobodiť ohrozených civilistov alebo ochrániť zásielky, kým ich neprevezmú hliadky. Okrem toho môžete vyhľadávať zapotrošené nahrávky, aktivovať vysielače, stopovať stratených agentov a plniť ďalšie drobné zadania. Občas sa vyskytne vyhladovaný civilista, ktorý vám z vďačnosti za sladkú tyčinku venuje čiapku, bundu alebo iný kus oblečenia. Nie sú to síce veci s bonusmi, ale pomocou nich meníte svoj vonkajší vzhľad a ošatenie, ktorým sa odlíšite od ostatných hráčov.

Najviac skúseností a odmien získate z hlavných misií, ktoré súvisia s vylepšovaním hlavnej základne a jej troch krídel.



Každé krídlo najskôr treba uviesť do prevádzky a potom vylepšovať plnením príslušných zadaní. Zdravotnícke krídlo zdokonaľujete bodmi získanými v zdravotníckych misiách, technologické v technologických a bezpečnostné, prirodzene, bezpečnostných. Ktoré zadania to konkrétne budú a v akom poradí, to už závisí len na vás, hoci na niektoré bez patričného levelu jednoducho nemáte. Keď na základni prikúpite vylepšenia, dáte si vyrobiť efektívnejšie zbrane a do osobnej truhlice odložíte prebytky (ak ste ich nerozobrali na súčiastky), na mape kliknete na ikonu misie a môžete vyraziť do akcie.

Bojovať sa dá sólo, ale lepšie je použiť vyhľadávací systém, ktorý vás spojí s ďalšími hráčmi - agentmi. Môže to byť aj na základe konkrétnej misie a s výberom jej obťažnosti. Na miesto určenia vás veľmi pohodlne navigujú vodiace línie, ktoré vidíte vo forme tenkých oranžových čiar a s označením kľúčových bodov. Môžete bežať, ale cestou sa niekedy pritrafia náhodní gangstri, ktorých je optimálne eliminovať. Misia začína vo chvíli, keď dorazíte na určené miesto, pričom vaši maximálne traja spolubojovníci už môžu byť v pokročilej fáze operácie a vy sa k nim kedykoľvek pridáte. Spravidla vás čaká niekoľko fáz s nadväzujúcimi úlohami, ktoré nasledujú plynulo za sebou. Napríklad treba vyhľadať a použiť určité zariadenie, položiť nálož a zabrániť jej deaktivovaniu a následne opustiť objekt.

Váš život reprezentujú tri políčka, ktoré sa zmenšujú pri zranení. Ak je políčko úplne zničené, prídete o tretinu života, ale inak sa pomaly regeneruje. V prípade zranenia môžete použiť lekárničky alebo zdravotnícke schopnosti, ak ste si ich aktivovali. Vyliečiť vás môžu aj spoluhráči, a to aj vtedy, keď bezmocne ležíte na zemi a vyprcháva z vás život. Môžete sa dokonca plaziť ku kamarátovi, aby vás jednoduchým úkonom znovu postavil na nohy. Prípadné úmrtie vášho agenta nie je tragédiou - jednoducho sa oživíte pri poslednom checkpointe v okolí a znovu sa zapojíte do boja. Ak padnú všetci agenti v tíme, začnú spoločne odznova fázu, v ktorej naposledy zlyhali. Po úspešnom zavŕšení misie sa hráči môžu rozísť alebo spoločne plnia ďalšie úlohy v meste.

V boji používate jednu alebo rýchlo obmieňate dve primárne predvolené zbrane, ktoré môžete kedykoľvek nahradiť ďalšími z vášho inventára. Zbrane sa správajú

realisticky, majú rôznu kadenciu, dostrel, niektoré kopú. Náboje, granáty a lekárničky s určeným limitom kedykoľvek doplníte z truhlíc roztrúsených v misiách alebo ich zoberiete zo zeme - sú viditeľne označené. V krajnom prípade použijete sekundárnu zbraň - pištoľ, ktorá má nelimitovanú muníciu, ale tiež ju treba nabíjať. V teréne sa dá veľmi dobre kryť za stenami, autami a rôznymi ďalšími objektmi a zvyčajne je to aj nevyhnutné. Rovnako ako rýchle odskočenie spoza objektu, keď vás farebný kruh vystríha pred dopadajúcim granátom. Okrem toho niekedy na povolených miestach niekam vyleziete, zlaníte sa alebo niečo aktivujete.

Po nepriateľoch, ktorí sa vcelku rozumne správajú, vedia sa kryť, niekedy na vás vybehnú alebo vás skúsia obísť, zostávajú na bojisku predmety rôznej akosti, čo hneď spozorujete vďaka identifikačným lúčom. Získate tak novú výzbroj a vojenské časti výbavy, ktoré môžete okamžite použiť, ak spĺňate jedinú podmienku - máte požadovaný level. Zbrane môžete modifikovať a vkladať do nich optiku, mieridlá, zarážky na ruku a ďalšie doplnky, ktoré zvýšia presnosť streľby, kapacitu zásobníka a ďalšie parametre. Prebytky je optimálne rozobrať a materiály investovať do výroby nových zbraní na základni. Hoci je hra zjavne stavaná na sólo hranie a kooperáciu, na svoje si prídu aj priaznivci PvP. Stačí na určených miestach vstúpiť do takzvanej temnej oblasti. Ako vás hra sama upozorní, je to najnebezpečnejšia zóna, ale s najlepšou korisťou. V uliciach sa totiž stretávate s elitnými nepriateľmi, ktorých musíte zdĺhavo ostreľovať, kým zrazíte ich život na nulu. Ale hrozbu predstavujú aj samotní hráči, ktorí s vami môžu spolupracovať alebo vám vpália guľku do chrbta. Vtedy sa však okamžite zmenia na odpadlých agentov, na ktorých je vypísaná odmena. Čiže na nich začnú poľovať skoro všetci ostatní agenti. Problém je len v tom, že odpadlíkom sa môžete stať aj vtedy, keď niekoho postrelíte náhodou, napríklad keď vám vbehne do rany. Našťastie to nie je permanentný status, hoci často končí smrťou agenta.

Zaujímavosťou je, že predmety z temnej oblasti nemôžete okamžite použiť, pretože sú kontaminované. Musíte vyhľadať špecifické miesto, kde sa dá privolať vrtuľník. Ten vyzdvihne kontaminovanú korisť, ktorú si po očiste môžete vyzdvihnúť v ktorejkoľvek skrýši, kde si ukladáte prebytky.

Plusom je, že si takýmto spôsobom uchránite cenné nálezy, o ktoré vás inak v temnej oblasti môžu pripraviť iní hráči. Pri odchode zo zóny môžete využiť služby obchodníka, no v temnej oblasti sa nepoužívajú štandardné kredity, ale osobitná mena. Navyše vaša postava získava separované levely temnej oblasti, ktoré sa zohľadňujú pri nákupoch podobne ako tie štandardné. Príznačné pre túto zónu sú aj kontaminované oblasti, kde by mal agent používať filter na požadovanej úrovni.

Division je síce akčná hra, ale s pozoruhodným získavaním a vylepšovaním schopností a výbavy, za ktoré by sa nehanbila žiadna plnohodnotná RPG. Schopnosti sú rozdelené na zručnosti, talenty a prednosti a odomykajú sa vylepšovaním zdravotníckeho, technologického a bezpečnostného krídla. Zručnosti sú aktívne prvky, ktoré môže hráč po krátkej regenerácii opakovane používať v boji. Defaultne sa priraďujú klávesom Q a E (neskôr ešte aj špeciálna zručnosť T), čo je veľmi praktické, pretože sa dajú rýchlo aktivovať. Môžete tak skenovať priestor a okrem toho, že zistíte polohu nepriateľov, to prinesie vám a spolubojovníkom dočasné bonusy. Alebo budete hádzať diaľkovo odpaľované nálože, ktoré používate nezávisle na tradičných grantoch. Užitočné je aj rozostavenie obrannej vežičky alebo ochranného štítu. Nehovoriac o liečení s malou prenosnou stanicou. Zručnosti majú aj modifikácie, ktoré zlepšujú alebo rozširujú ich účinok. Napríklad vežička bude mať väčší dosah a účinok alebo namiesto streľby nepriateľov upáli.

Talenty sú pasívne prvky, ktoré môžete obmieňať a prinášajú rôzne taktické výhody a bonusy. Môžu permanentne alebo po splnení určitých podmienok dočasne znížiť spotrebu munície, zvýšiť účinky výbuchov alebo iným spôsobom pomôcť v boji. Prednosti zas zvyšujú maximálny počet nosených granátov či lekárničiek, zvyšujú čas trvania efektu predmetov a podobne.

Division má peknú modernú grafiku. Tvorcovia veľmi precízne vymodelovali mesto s rôznymi detailmi a početnými objektmi. Vonku sú odstavené autá, zátarasy a kadejaký odpad, interiéry ukazujú plne vybavené obchody aj s pokladňami, príležitostne byty s knižnicou, kuchyňou či útulnou obývačkou. Môžete prechádzať všetkými ulicami, kde je vždy rušno - či už za to môžu civilisti alebo banditi. Dá sa síce vstupovať len do niektorých budov, ale môžete preliezť ploty, používať rebríky, niekedy sa dostanete na poschodia a strechu a vaše cesty povedú aj do podzemia. Tvorcovia mysleli aj na rozmanité efekty a okrem pôsobivého ohňa, keď všetko okolo vás zapaľuje psychopat s plameňometom či hmly, mysleli napríklad aj na paru z kanála v zamrznutej ulici. Vyzerá to naozaj autenticky a hra prekvapivo beží na ultra nastaveniach už pri stredne výkonnej zostave. Hoci vtedy na rozžeravenom PC dokážete usmažiť vajíčka a počet snímok sa neudrží na 60 fps. Nezaznamenal som však žiadne lagy ani väčšie technické problémy - s výnimkou úvodnej obrazovky pri štarte hry, ktorá občas zostala čierna.

Ozvučenie je rovnako kvalitné a okrem rozhovorov počas predelových scén v symbolickom príbehu si vypočujete vravu v uliciach, obsah záznamníkov a holografických nahrávok. Spokojní by ste mali byť aj s moderným užívateľským rozhraním a menu zaujímavo umiestneným v priestore, ako aj praktickým ovládaním, ktoré si môžete upraviť podľa potreby.

Division je kvalitná akčná hra v otvorenom prostredí, ktorú si najviac užijete v kooperácii, ale okrajovo sa venuje aj PvP. Nečakajte priamočiaru akciu v štýle Call of Duty a nie je to ani simulácia protiteroristických jednotiek ako v Rainbow Six. Skôr môžeme hovoriť o akčnej MMO s dôrazom na RPG prvky. Rozhodne však má čo ponúknuť. Boje po boku iných hráčov so zaujímavým získavaním a používaním schopností majú slušné taktické možnosti a rýchly spád. Pritom vás hra do ničoho netlačí a ponúka uveriteľnú víziu postihnutého mesta, ktorého osud je aj vo vašich rukách. Hoci trochu chýba plnohodnotný príbeh, ktorý by viac priblížil, čo sa vlastne okolo vás deje. Division sa hodí na dlhodobé hranie, ktorému v blízkej budúcnosti budú nahrávať plánované prídavky s novými módmi, zónami a výzvami. Súčasne je hra ústretová aj voči tým, ktorí nemajú veľa času, respektíve im stačí cez deň polhodinka - hodinka na odreagovanie v boji a nepotrebujú pri hre tráviť celé popoludnia a večery. K úplnej spokojnosti by v dohľadnej dobe mohol prispieť sľubovaný doplnkový obsah a nižšia cena.

Branislav Kohút

8.5

+ kontaminované mesto s voľným pohybom, kde to napriek tomu žije
+ RPG prvky s komplexným rozvojom schopností a talentov
+ bohatý arzenál zbraní, výbavy a vylepšení
+ skvelá zábava v kooperácii
+ slušné taktické možnosti a doplnky v boji

- rezervy a malý priestor venovaný PvP
- časom monotónne úlohy
- nemusí vám sadnúť, ak nemáte vzťah k akčným MMO

RECENZIA

DEUS EX HUMAN RE

NÁVRAT DO 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.

VOLUTION

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.

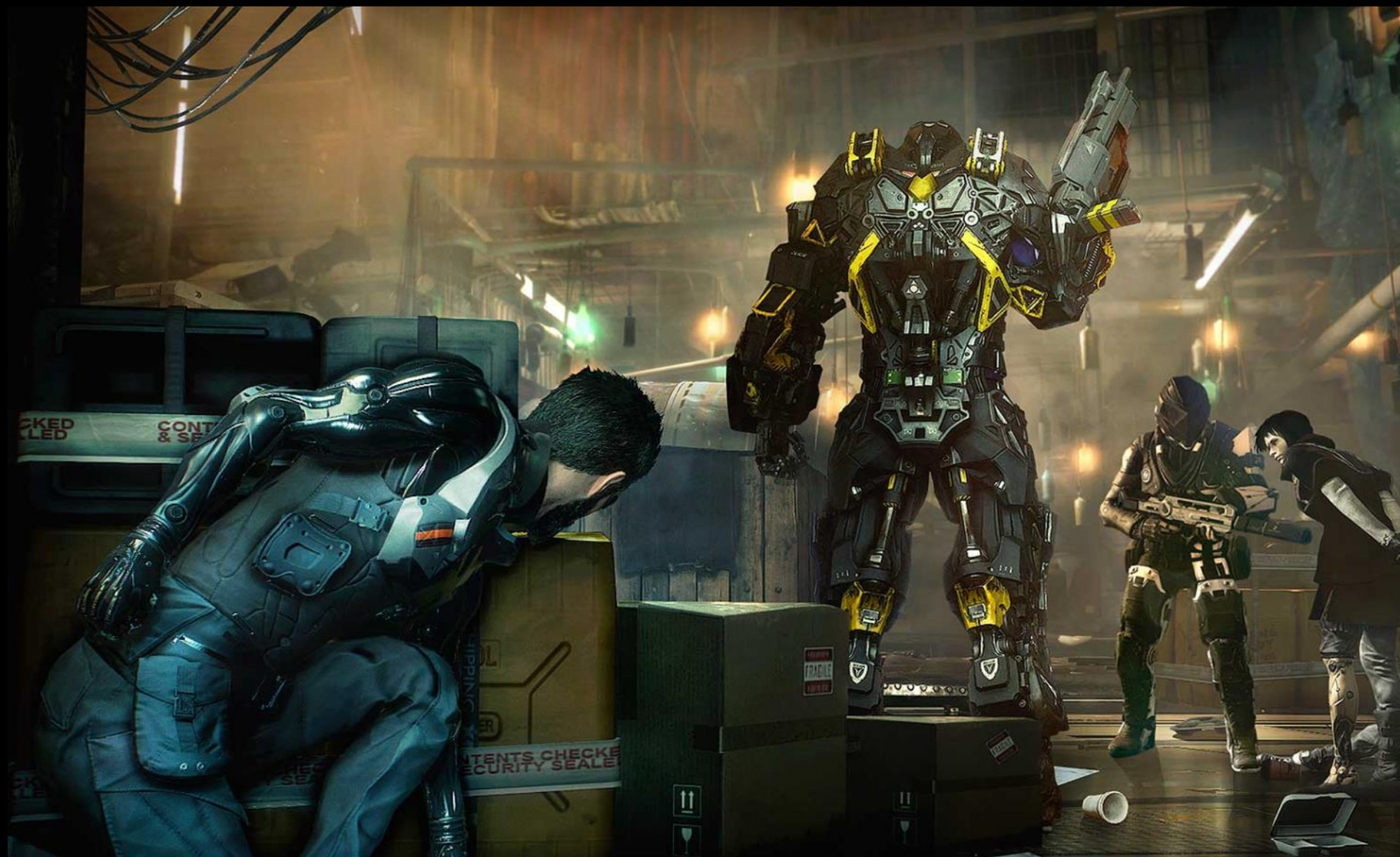
Ak máte o svete Deus Ex aspoň aké-také informácie, viete, čo je pointou celej hry - budúcnosť, ľudia vylepšení technikou, illumináti a teroristi. No a nakoniec vy, čo kráčate vpred s jasným cieľom, odhaliť všetky spiknutia a vytiahnuť zlo z pôdy aj s koreňmi. Výlet do Dubaja je ale iba ochutnávkou, rýchlym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

+ 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

8.5

RECENZIA

DARK SOULS III

POSLEDNÝ BOJ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: FROM SOFTWARE
ŠTÝL: AKČNÁ RPG

Koľkokrát musíte zomrieť, aby ste mohli napísať recenziu na videohru? Pri Dark Souls III sa moje počítadlo zastavilo na čísle 950 a možno to zďaleka nestačí. Neverte názorom, že trojka z tejto krvilačnej série je ľahšia ako tá predchádzajúca hra. Začnete hrať, ako-tak zdoláte tutoriál a po 15 minútach vás prvý boss dokáže porážať neustále dookola, až kým vás to neprestane baviť alebo nezmeníte taktiku.

Čaká vás famózny svet, ktorý síce nemá prepracované dejové pozadie a ani zápletka putovania hrdinu nepatrí medzi tie najlepšie, ale niečo vás neustále láka objavovať ďalšie zákutia a dostávať sa ďalej. Je to úspešná séria, ktorá už dávno nežije iba pre seba a svoj fanklub, ale vytvorila celý subžáner hardcore akčnej RPG pre tuhých hráčov, ktorým už dlhé roky chýbala hra, čo sa s nimi nebude maznať. To všetko platí, no stále sa rinie na povrch otázka: je to ešte stále zábavné? Ostalo čaro aj pre tretiu iteráciu?

Určite je tu pútavý svet Lothric - rozsiahly labyrint plný čarovných i temných miest. Dýcha na vás tou povedomou aurou a skrýva v sebe odlišné zákutia bažín, veží, dedín, krásnych výhľadov. Už ste tu raz boli (v prvej časti), ale má svoje čaro. Logika sveta má pravidlá a dáva vám pocítiť, kedy a kde máte byť. Platí to pre prvé hodiny, neskôr si užijete dostatočnú mieru voľnosti. Svet núka približne tucet lokalít, hľadáte bossov, nepriateľov a cestu vpred, prípadne dejové základy či opodstatnenie. Rozličné formáty a pozície, horizontálne aj vertikálne, vám neraz zatočia hlavu (kde som – pod či nad minulou lokalitou?), zavaríte si aj fixáciou na vybrané miesta, ku ktorým sa asi nikdy nevrátite. Nik nemôže šomrať, že sa nedá túlať na vlastnú päsť alebo, že je cesta priamočiara. Nič také sa nekoná, trojka DS má najväčšiu mieru možností pre individualistov a bádateľov, ktorí veria, že sa tu nachádzajú aj viaceré cesty pre postup vpred. A majú recht, môžete zvoliť úplne iný postup ako váš kamoš, objavíte pritom iných oponentov a niekto zomrie päťnásobne menej ráz ako druhý.

Viaceré cesty potvrdzujú skvelý level dizajn nielen kvôli variabilite lokalít a ich prepojenia, ale najmä samotného spracovania a vôbec rozloženia herných prvkov: nepriateľov, bossov, predmetov a bonfire (checkpointy v hre).

Pohyb po svete nasleduje tradičné pravidlá a notorické zbieranie duší. Zo súbojov vám vypadnú najmä tie vytúžené dušičky, ktoré beriete so sebou. Vaša smrť vás o ne pripraví, ale ak sa vrátite na miesto smrti, môžete ich opäť získať. Inak sú nadobro stratené a snaženie prebieha od začiatku. Vôbec sa netreba báť nedostatku duší, naopak, pri neustálej obnove nepriateľov si ich môžete pozbierať veľa. Otázne je, či budete mať výdrž doniesť ich na miesto uloženia. Naháňačka za dušami je esenciou celej hry popri súbojoch, no tie z vás postupne žmýkajú energiu, takže satisfakcia sa dostaví iba niekedy, zatiaľ čo pocit zo získaných duší sa objavuje opakovane. Mechanizmus zbieraj-bojuj-nájdi bonfire sa vám ryje do pažby a chcete mapovať okolie, vidieť nepriateľov a určiť si cestu. Väčšie lokality umožňujú síce obchádzky, ale nikdy neviete, či na nich nenatrafíte na ešte ťažších oponentov. Systém bonfire ako potrebných checkpointov funguje na 100%; nehovoriac o možnosti rýchleho presunu medzi miestami. Niekto bude preferovať teleport, iný si vyšliape cestičky a nájde skratky – tento svet má x možností.

No osvojovanie si pýta čas. Najprv preskáčete letmé tutoriály, ktoré vás učia aspoň základné techniky, no pri komplexnej hre tohto formátu sa netreba báť zdĺhavého čítania textov. Práve naopak, mnohí by ocenili hlbšiu výučbu, viac pokusov či voľnejšie tempo. Hra Dark Souls III je nemilosrdná aj v tomto smere: vystačí si s dvomi riadkami textu a o zvyšok sa staráte sami. Niekedy je to málo, preto umriete cvične dva razy, lebo ste nepochopili na prvý raz istú bojovú techniku či pravidlo a najbližší súper vás chce vyskúšať. A po čase dobré rady zmiznú nadobro a ste odkázaní iba na seba a metódu pokus-omyl.

Možno to je trefný popis herného systému pre nováčikov - pokus-omyl. A túžba naučiť niečo nové hrdinu, ktorý neustále padá k zemi. Pohyb bez nepriateľa v zornom poli je nádherný, ale nevydrží dlho, lebo populácia Lothricu je dostatočne bohatá na konflikty. Keď sa nejaký udeje, nastupuje boj nielen na obrazovke, ale aj vo vašom vnútri s trpezlivosťou, odhodlanosťou. Vlastná stamina vám umožní vydržať dlhšie ako 15-20 minút, lebo písať o repetitívnosti je v tomto prípade a pri toľkom počte smrtí zbytočné. Umierate kvôli drobnostiam – pretože ste podnikli výpad z nesprávnej strany, nenatočili ten štít včas alebo neodskočili v tej osudovej sekunde. Minuli ste virtuálnu staminu a ostali stáť len tak. Či ste boli príliš defenzívnymi a nevystihli správny okamih na útok - možno aj ten ľstivý zboku či zozadu. Tu nejde iba o boj z pohľadu tretej osoby, ale konšteláciu všetkých faktorov a znalosť nepriateľa.

Metóda pokus-omyl funguje a pretaví sa do miery zábavy až vtedy, keď vás nebude smrť odrádzať, ale posmeľovať hrať ďalej. Čo je pri desiatej smrti u bossa niekedy problém, ale... Nik nevraví, že Dark Souls III je hra pre každého a čo sa týka rečí o jej lepšej prístupnosti, sú pravdivé na polovicu. Ak si nájdete pár dobrých kamošov a vyskúšate kooperáciu, vtedy sa možno bude javiť ako ľahšia. Dovtedy...

To je možno aj menší problém s recenzovaním DS III - moja PlayStation komunita nebola naporúdzi, lebo testujem Xbox One verziu. No našiel som pár súputníkov na pomoc s prekážkami či nepriateľmi.

Lebo keď si myslíte, že zvládate tucet súperov, nastúpi celý rad bossov, ktorí majú top výdrž a zákerné ťahy. Niektorý na vás vytiahne celý rad poskokov, iný vás pošle do pasce a znemožní nájsť slabinu. S bossmi si užijete a ruku na srdce, kvôli nim vlastne DS III hráte. Nevadí, že ich je menej ako minule.

Milovníci RPG budú namietať, že hrajú aj kvôli pestovaniu postavy, čo je dôležitá súčasť hry. Od začiatku si vyberáte povolanie, výbavu a neskôr napĺňate štatistiky. Zbierate duše na využitie, lebo sú menou a skúsenosťami hrdinu. Vyšší level prinesie aj cenný bodík na zlepšenie schopnosti, ako sila, obratnosť a inteligencia. Niekto ako ja bude bojovať najmä mečom a štítom, iný zvolí mágiu. Niekto chce byť šikovný bojovník s mečom, iný ťahá ťažké brnenie, aby veľa vydržal (čo je zradné, lebo váš ukazovateľ má akosi tendenciu padať rýchlo). Hľa, v interface však pribudol nový ukazovateľ mágie, čarodejníci a iní budú môcť častejšie čarovať, čo je azda snaha preniesť viac hráčov od čepelí ku kúzlam. Zbrane sa dajú poriadne upgradovať, prinášajú parádne efekty, no žerú viac staminy.

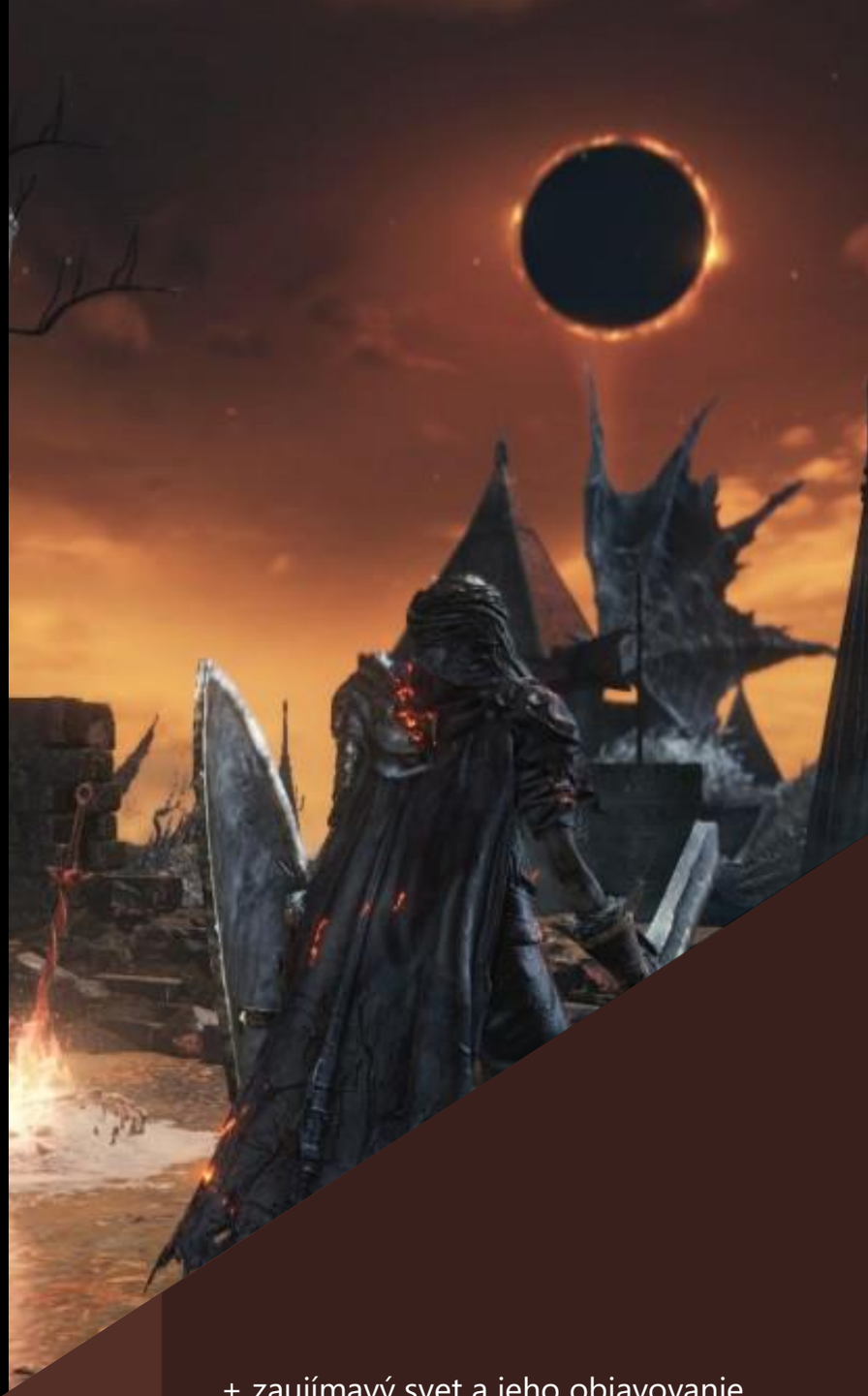
Noviniek je pár, v jadre sa veľa nemení. A na tretí raz to už cítiť. Akoby sa neustále zakrádal pocit, že tu som bol, táto lokalita je povedomá a s týmto bossom som už asi tiež bojoval. Paradox, ale neustále prítomný, hoci monštrá majú iný dizajn a nemalo by to vadiť. Lenže séria opakuje viac vecí v novom kabáte: nepriateľov, bossov a sčasti výzvy. Posledná tretina je už vyslovene nakopenou túžbou dostať sa na koniec trilógie. A celý svet nemá odtlačok nového dizajnu ako napríklad vlaňajší Bloodborne.

Možno za to môže sčasti aj absencia poriadneho deja. Doteraz mi je smutno, keď sledujem, ako autori vždy vytvoria pútavý svet s pamätnými lokalitami, no nedokážu sa sústrediť na kohéznu zápletku. Nechajú vás vandrovať a majú síce sľubný štart, ale potom sa vytratí angažovanosť. Niektoré časti sa snažia na vás počkať s vysvetlením, ale od epickej naratívnej RPG má Dark Souls III ďaleko. A je to škoda, lebo ďalšia motivácia pre putovanie okrem zberu duší a piplania postavy by sa šikla. Vravíte, že je realistické, ako sa ťaháte s ťažkou výzbrojou a napínavé utekať po duše? A prečo nie v hutnom deji?

Audiovizuálna stránka sa dá vystihnúť stručne. Grafika favorizuje nové konzoly a aj Xbox One dokáže pri 900p rozlíšení ponúknuť pekné momenty, zákutia a súčasne nižší framerate. Proti zvuku niet čo namietať.

Znalcom série stačí napísať, že DS III má svet hodný skúmania a pár noviniek. Pre nováčikov platí, že je to ťažká hra a radšej ju najprv vyskúšajte u kamoša – nesadne každému. Je zaujímavé sledovať, ako sa taký niche koncept ultra-náročnej hry dokázal presadiť u väčšieho publika. Jednu vec ale hre nemožno upriet – únavu materiálu a únavu hráča. Zdevastovaný dopisujem recenziu po troch týždňoch a 950 úmrtiach, do tisícky sa mi už putovať nechce. Asi je dobré, že autori uzavrú túto trilógiu. Rad klonov Souls série ešte bude hráčov oslovovať pár rokov. Originál je len jeden a verní sa chcú dostať na koniec. Ak už začínate váhať, buďte vďační za finiš. Dark Souls ukázal hráčom, ako bojovať s ultra obťažnosťou a veľa sa naučiť, ale tretí diel neprekoná minulé časti série, lebo pôvodné kúzlo je preč a ostáva tvrdý dril.

Michal Korec



+ zaujímavý svet a jeho objavovanie
+ dizajn a voľnosť lokalít
+ napínavé súboje
+ nároční nepriatelia a bossovia
+ práca s postavou a výzbrojou

- posledná tretina už toľko nebaví
- celkovo vyčerpaný koncept

8.5

RECENZIA

HEARTS OF IRON IV

2. SVETOVÁ VOJNA PRE ZRUČNÝCH STRATÉGOV

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: PARADOX
ŠTÝL: STRATÉGIA

Grand stratégie nie sú pre každého. Vlastne sú pre málokoho. To ale nijako neznižuje ich kvality. Hry spadajúce do tejto kategórie sú natoľko komplexné a komplikované, že skrátka mnohých odradia už pri pokuse pochopiť ich. Ale vytrvalým hráčom, ktorí majú dosť trpezlivosti a húževnatosti, sa odmenia pôsobivým zážitkom. Najmä keď sa jedná o grand stratégie od Paradoxu, medzi ktoré patrí aj séria Hearts of Iron.

Železné srdcia tu máme po štvrtý raz a opäť hráčov vrátia do obdobia druhej svetovej vojny. Na výber je sedem hlavných mocností, ktoré zohrali najvýznamnejšiu úlohu v dobovom konflikte - či už na strane spojencov, alebo nacistov. Líšia sa ideológiou, politickým zriadením, majú rôzne bonusy, štruktúru a každú reprezentuje prezident. Ak sa vám nechce hrať za Nemecko, Sovietsky zväz, Anglicko či Japonsko, môžete si zvoliť ľubovoľnú z menších mocností, medzi ktorými je aj Slovensko. Po voľbe počiatočného obdobia (1.január 1936 alebo 14.august 1939) nasleduje neúprosný manažment, na ktorom je vlastne založená celá hra.

Hneď prvé menu je venované výskumu nových technológií, ktorých je naozaj veľa a sú delené do viacerých odvetví. Najväčší priestor majú vojenské technológie (tanky, letectvo, artiléria, podporné batalióny, ale aj inžinierstvo a industrializácia), čo je v období nadchádzajúcej vojny pochopiteľné. Navzájom na seba nadväzujú a hráč v podstate nemá obmedzenia, avšak keď sa rozhodne pre výskum novinky spadajúcej do pokročilejšieho obdobia, musí počítať s časovou penaltou. Na základe vyspelosti krajiny je možné skúmať rôzny počet technológií súčasne. Takže napríklad Slovensko je limitované dvomi, ale Nemecko rozvíja hneď štyri naraz. Takýmto spôsobom sa dajú získať rôzne bonusy a výhody a v neposlednom rade odomknúť nové druhy techniky.

Dôležitou položkou je diplomacia, pomocou ktorej sa vyhlasuje vojna, uzatvárajú pakty, budujú priateľské vzťahy a núkajú ďalšie možnosti, pri ktorých zohráva úlohu politická sila hráčovej krajiny. Priestor dostal aj obchod so strategickými surovinami, ako je oceľ či ropa, ktoré sa hodia pri výstavbe civilných a vojenských tovární, prístavov, opevnení, letiska či protileteckej obrany vo zvolených regiónoch. Suroviny sa však spotrebujú hlavne pri produkcii nových vojenských jednotiek, výzbroje a podporných prostriedkov pre pechotu.

Mužstvo a technika sa začleňujú do divízií, ktoré môžu mať rôzne zloženie a úpravy. Hotové divízie umiestnené na svojom území hráč zoskupuje do armád, ktorým priradí nejakého veliteľa. Hlavne v prípade významnejších mocností narazíte na skutočné dobové osobnosti. Napríklad medzi nacistami je Gerenál Erwin Rommel či poľný maršál Gerd von Rundstedt, sovieti majú Koneva, Vatutina a Čujkova atď. V menších krajinách však narazíte aj na vymyslené mená. Velitelia sa líšia úrovňou svojich schopností, môžu byť povyšovaní a majú vplyv na bojaschopnosť svojej armády. Divízie a armády sa dajú presúvať po globálnej mape, kde pri strete s nepriateľmi dochádza k automaticky generovaným bojom. Pritom sa berie do úvahy zloženie a pripravenosť vojsk, ako aj ďalšie faktory, vrátane logistiky a pokynov vydaných prostredníctvom veliteľov.

Pri precíznom plánovaní jednotlivých procesov disponuje krajina slušnou politickou silou, dostatočným množstvom obyvateľov, ktorí sa dajú najímať do armády a továrňami, ktoré zabezpečujú suroviny a produkciu. Dôležité je dbať aj na štruktúru a zloženie vlády, kde je možné menovať konkrétnych poradcov, odborníkov na technológie a vojenskú oblasť. Spolu so zvolenými a sprístupnenými mocenskými záujmami prinášajú rôzne bonusy, ale aj určité riziká. Politická situácia v krajine sa môže meniť pod vplyvom diania doma, ale aj vo svete a niekedy sa spolu s článkami, ktoré informujú o kľúčových udalostiach, objavujú aj voľby, ktoré ďalej formujú štát. Netreba to podceňovať, pretože stať sa môže kadečo. Pri hre za Slovensko sa mi napríklad už aj tak malá krajina rozdelila na dva suverénne štáty - v jednom bol prezidentom Jozef Tiso v područí nacistov a v separovanej Slovenskej socialistickej republike vernej Sovietskemu zväzu vládol komunista Ján Horňák (fiktívna osoba v krajine s vymyslenou vlajkou).

Mimochodom, keď hráte za malé štáty, nemáte síce rozhodujúci vplyv na situáciu vo svete a priebeh vojny, ale výberom správnych spojencov a ich podporou na bojisku môžete dosiahnuť slušné výhody a ťažiť z úspechov svojich partnerov. Alebo spolu s nimi padnete. Vyvíjať sa to môže rôzne a hra má opakovane čo ponúknuť vďaka výberu krajiny, obťažnosti, možnosti zvoliť historicky korektný postup iných veľmocí alebo ho ignorovať a prísnemu ironman módu. Znovuhrateľnosť je teda vysoká ak vás baví plánovanie a manažment, prídete si na svoje. Hearts of Iron IV ponúka aj lokálny a online multiplayer pre 32 účastníkov, ktorý zahrňuje aj kooperáciu, kde hráči spoločne spravujú tú istú krajinu. Využiť sa pritom dajú aj módy. To bohato stačí a hráči si to skutočne užijú.

Grafika hry je slušná. V podstate sa po celý čas pozeráte na globálnu mapu, ktorá sa dá pekne vzďaľovať a približovať a vtedy pekne vidíte členitý terén, rôzne poveternostné vplyvy, dážď či sneh, ktoré môžu mať dopad na prebiehajúce boje. V neposlednom rade sledujete aj pohyblivé figúrky vojakov či makety lietadiel a lodí reprezentujúce armády a divízie. Priamo na mape sa otvárajú okná s rôznymi položkami, tabuľkami a technologickým stromom. Atmosfére hry napomáhajú sprievodné artworky a určite aj pôsobivá hudba, ktorá pripomína heroické vojnové melódie zo seriálu Bratstvo neohrozených.

Užívateľské rozhranie je intuitívne no jednotlivé úkony by si zaslúžili lepší tutoriál, hoci popisov je v ňom neúrekom. I keď je totiž hra o niečo jednoduchšia ako iné grand stratégie a predošlý diel Hearts of Iron, hlavne nováčikovia môžu mať stále problém dostať sa do nej a pochopiť, ako fungujú jednotlivé procesy a čo sa od nich vlastne očakáva.

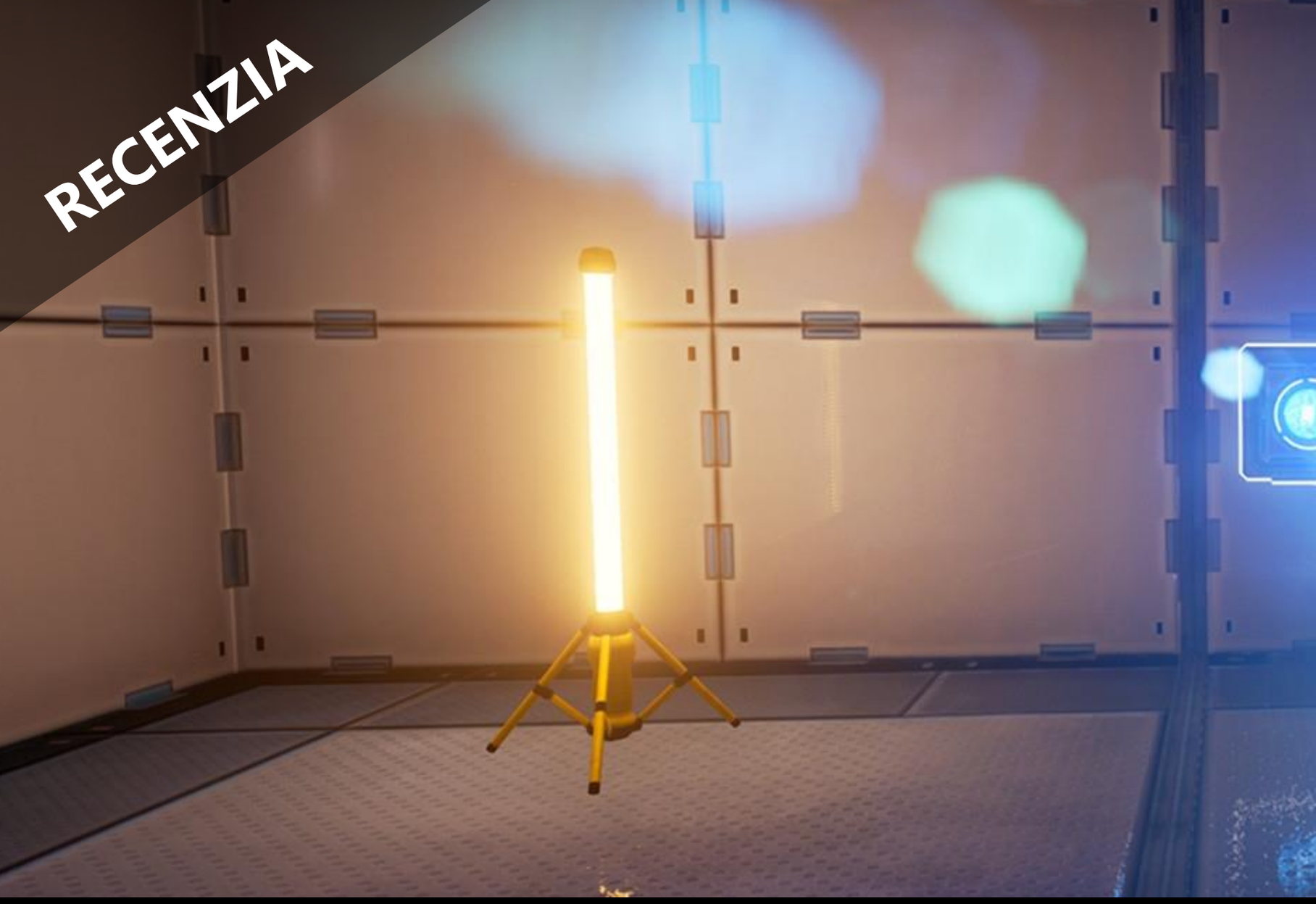
Hearts of Iron IV je kvalitná hra, ktorá ponúka slušné možnosti pri manažmente a spravovaní ľubovoľnej krajiny v období druhej svetovej vojny. Oproti iným grand stratégiám nie je až taká zložitá, takže si ju skôr osvoja aj trpezliví začiatočníci, hoci im tutoriál pochopenie princípov veľmi neuľahčí. Skalní fanúšikovia série ale môžu práve na určité zjednodušenie systému hry a istých súčastí reagovať negatívne a možno sa budú dožadovať komplexnejších procesov. Záleží na tom, ako komu hra sadne. V každom prípade je to dôstojné pokračovanie kultovej série, ktoré má čo ponúknuť v single aj multiplayeri.

Branislav Kohút

8.5

+ precízny manažment a produkcia jednotiek
+ vierohodné spracovanie dobového konfliktu
+ možnosť viesť ľubovoľný štát, väčšinou s reálnymi osobnosťami
+ vysoká znovuhrateľnosť

- nepraktický tutoriál
- zjednodušené, ale pre nováčikov stále ťažko prístupné
- odbúranie niektorých efektívnych prvkov



RECENZIA

THE TURING TEST

CHCETE HRU PODOBNÚ PORTALU?

PLATFORMA: PC, XBOX ONE
VÝVOJ: BULKHEAD INTERACTIVE
ŠTÝL: PUZZLE

Bulkhead Interactive nám priniesol zaujímavý logický titul The Turing Test a napriek tomu, že sa na prvý pohľad javí ako obyčajný klon Portalu, nie je to celkom tak. Je to veľmi dobrý klon Portalu inšpirovaný aj hrou The Talos Principle a s pridanými zaujímavými mechanikami a ešte zaujímavejším príbehom. Ponúka veľmi podobný zážitok a ak sa vám spomínané hry páčili, toto určite neprehliadnite.

Presnejšie nás titul The Turing Test zavedie do vesmíru na mesiac Europa a prevtelí do postavy Avy Turingovej, inžinierky ISA medzinárodnej vesmírnej agentúry, ktorá bola poslaná, aby zistila dôvod zmiznutia posádky stanice. Keď sa tam dostanete, zisťujete, že na vás čakajú testy. Podľa AI, ktorá vás sprevádza, ich dokáže splniť len človek. Sú vytvorené stratenou posádkou alebo prečo ich vytvorili a prečo sa obyvatelia stanice skrývajú? To už je úloha, ktorej objasnenie čaká na vás. Dostávate prístroj na manipuláciu energie EMT a púšťate sa vpred do chodieb stanice.

Hrateľnosť a aj štýl spracovania je veľmi podobný Portalu, rovnako vás čakajú testovacie miestnosti a rovnako máte AI spoločníka, aj keď ďalej už podobnosti končia. Namiesto portálovej zbrane máte energetickú zbraň, ktorá dokáže nasávať a vypúšťať energetické gule. Budete ňou musieť zbierať energiu zo zámkov, presúvať ju do iných zámkov, aby ste otvorili ďalšie dvere, vytvorili energetický most, vysunuli schody, aktivovali lasery a rôzne ďalšie veci, ktoré vám pomôžu dostať sa k výstupu z miestnosti. Je to jednoduchý logický systém, ktorý sa ale postupne stupňuje.

Aby to nebolo triviálne, autori pridali aj energetické krabice, ktoré môžete použiť namiesto vystreľovacích energii, ale musíte ich ručne prenášať. Pridajú sa aj magnety, ovládateľní roboti, mechanizmy a k tomu sa rozšíria energie rôzneho druhu - niektoré postupne zhasínajú, niektoré cyklujú.

K tomu si musíte všímať, či sa energia cestou k zámkom neneguje a nespraví pravý opak, a teda napríklad uzavrie dvere. Bude toho v hre postupne dosť. Budú tu jednoduché logické levely, zložitejšie, nechýbajú ani úrovne zamerané na šikovnosť alebo rýchlosť. Niekedy budete musieť všetko dobre načasovať a niekedy vám pomôže aj AI.

AI je základom celej hry, volá sa Tom a robí vám vášho sprievodcu desiatkami levelov, kde postupne vysvetľuje, čo sa tu stalo, a aj to, že vy ste jediný kto môže pomôcť zistiť, čo sa stalo s posádkou. On je totiž len umelá inteligencia a nedokáže prejsť komplexnými testmi, ktoré posádka vytvorila. Tá z nejakého dôvodu chce, aby sa k nej dostal len človek. Navodzuje vám to množstvo otázok, čo sa tu vlastne mohlo stať a prečo sa posádka bráni pred AI. Všetky otázky budú postupne zodpovedané, keďže autori sa s pozadím príbehu pekne pohrali a celé to dáva zmysel. A nakoniec je to aj zábava. Možno Tom nie je taký zábavný ako AI systémy v hre Portal, ale viac filozofický. Má svojský štýl vyjadrovania a prísne počítačovú logiku.

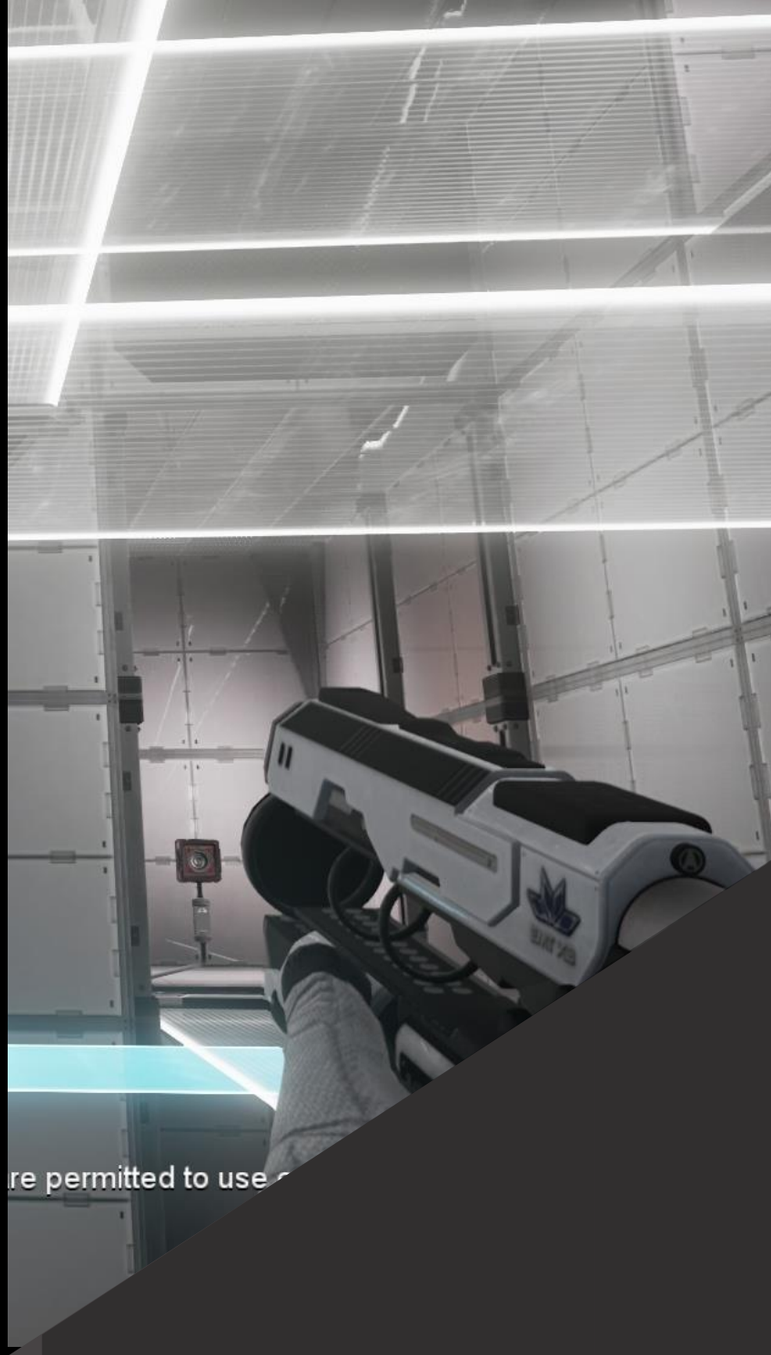
Samotná hra vám zaberie okolo 5-10 hodín - záleží na tom, ako dokážete zvládať logické úlohy. Dajú sa prejsť z minútu, ale aj za hodinu, podľa toho či si všimnete niektorý dôležitý detail.

Síce sa postupne naučíte, čo si všímať, ako pribúdajú nové prvky, budete si musieť stále zvykať na nové doplnky a rozmýšľať čo s nimi. V tejto oblasti je to pekne vyvážené, no možno je škoda, že po celý čas sa prostredie výraznejšie nemení a jediným osviežením je vždy špeciálna miestnosť, ktorá rozdeľuje časti základne. Dostanete sa do prestupnej chodby a na miesta, ako je riadiace stredisko alebo ubytovacie priestory posádky, kde môžete všetko preskúmať, prečítať dáta v počítačoch, poobzerať predmety a sami skúsiť zistiť viac o udalostiach alebo posádke. Tajomstvo posádky však tak skoro neodkryjete, to sa začne odhaľovať až ku koncu v pekne vygradovanej atmosfére. Na konci môžete hru zavŕšiť jedným z dvoch zakončení. Bude na vás, ako sa rozhodnete.

Vizuálne hra neuchváti, ale ani nesklame, je to presne jednoduchší portálovský štýl, teda vizuálne jednoduché, ale čisté testovacie miestnosti, pekné efekty, zapracovaná fyzika, dobré ovládanie a, samozrejme, aj slušná rýchlosť hry aj na pomalších počítačoch. Nemáte sa tam čoho obávať. Možno niektoré textúry mohli byť lepšie, ale celkovo je vizuál plne postačujúci. Zvukovo je hra decentná, jemná hudba na pozadí dopĺňa kvalitne nadabované rozhovory s AI.

Keď to zhrnieme, The Turing Test je kvalitný titul, ktorý by fanúšikovia Portalu nemali vynechať. Ponúka vlastný štýl logických úloh, zaujímavý dej, dobrú hrateľnosť. Možno má menej rozmanité prostredia, ale vynahradí to postupný prísun nových logických prvkov a kvalitný príbeh v pozadí. Za 20 eur to je slušná ponuka.

Peter Dragula



+ slušne spracované puzzle prvky
+ dobre vyrozprávaný dej v pozadí
+ kvalitne vygradovaný príbeh

- časom streotypné prostredie

8.5

SHADOW WARRIOR 2

LO WANG SA VRÁTIL

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

Nostalgické slzy s odkazom na korene dnes recenzovanej hry roníme v infoboxe na konci článku, no nové dobrodružstvo fenomenálneho Lo Wanga sa nedá začať komentovať inak ako povzdychnutím si nad po(s)tupným vývojom prestreliek z vlastného pohľadu. Akoby sa už zabudlo na nadšenie zo samotnej akcie, keď stačilo len ísť a strieľať. Nie úplne bezhlavo, ale s arkádovým entuziazmom a hravosťou. Boli to časy, keď bol Doom kráľom (a pozrimeže, nedávno sa objavil znovu vo svojej krvavej nádhere) a akcie sa ovládali klávesnicou.

Shadow Warrior 2 nám tie chvíle vracia. Teda niežeby sme ruky položili len na šípky, controlom strieľali a medzerníkom otvárali dvere. Predovšetkým samotnou akčnou zložkou, ktorá je priam animálna, primárne stavia skôr na hráčove reflexy a znalosť zbraní ako potupné ukrývanie sa za prekážky s úmyslom doplnenia zdravia. Tu to nefunguje. Hlavný protagonista Lo Wang je typickým zástupcom hrdinu akčných filmov z 80. až 90. rokov. Zápletka v sebe neukrýva žiadne hlboké, morálne posolstvo, pri ktorom by slabšie povahy uronili slzu.

Sarkazmom obdarený hrdina „hláškuje" takmer pri každej príležitosti, najprv strieľa, reže, seká a až potom sa pýta. Cieľ misie znie jasne: záchrana Kamiko, vnučky miestnej mafiánky. Ako to už býva zvykom, trochu sa to celé zvrtne a Lo sa s mladou brunetou zblíži o čosi viac, než by mu bolo príjemné. A to doslova: démonom posadnuté telo sa musí liečiť, dušu Kamiko sa majster Smith rozhodne prevteliť niekam, kde bude v bezpečí a jedinou možnosťou sa stáva samotný Lo. Jednoduchá myšlienka nahráva hromade vtipných situácií.

Niežeby už bez toho Lo nebol dosť ukecaný a nehodil reč sám so sebou, no Kamiko je krásnym protikladom machovstva Wanga. Navzájom sa doberajú a každý riadok dialógu môže ukrývať vtip, kde sa to genitáliami priam hemží. Lo Wang má nesmiernu zábavu a Kamiko len krúti hlavou a prevracia očami. Napriek pokleslej úrovni vtipov sme sa bavili a pubertálny humor Shadow Warriora 2 k akčnému žánru bezhlavej strieľačky vynikajúco sadne. Pretože sa nič neberie smrteľne vážne, hoci zopár scén trochu zabrnkalo na citlivú strunu, ide všetko ako masle. Prostredia sa striedajú a vy sledujete príbehovú líniu alebo postranné misie ako nové možnosti k akčnému orgazmu. Tie dialógy pred a po zadaní úlohy pretrpíme radi, a to napriek tomu, že zdržujú od samotnej akcie. Sú vtipné, hoci vulgárnym spôsobom, smiechu sme neraz neubránili. No akonáhle sa to skončí, nastupuje akcia. Vyberiete si misiu, teleportujete sa na miesto určenia a bežíte za šípkou. A len tak medzi rečou rozdávate rany a mierite na všetko, čo sa pohne. Roztomilé zajačiky sú povolenou stratou a nikdy predsa neviete, či nevytiahnu zo svojho bieleho kožúška raketomet. Hoci tu nájdete desiatky zbraní a do inventáru ich nahádžete všetky, rýchly výber je obmedzený na osem kúskov. Nájdete tu takmer všetko: od kontaktných zbraní (veľká katana, motorová píla, jednoručné katany...) cez tie projektilové (uzi, brokovnica, luk) až po magické kúsky s pekelnou vizážou. Ponuka je dostatočne pestrá.

Aby toho nebolo málo, cestou zbierate z rozporciovaných nepriateľov gemy, ktoré vkladáte do vybraných zbraní a tým zlepšujete ich vlastnosti. Väčšie poškodenia, automatické pridanie zdravia alebo chi po zabití, zrýchlené nabíjanie, vyššia šanca na kritický zásah, extra poškodenie pre vybraný typ nepriateľov, špecifické bonusy v rôznych elementoch (oheň, elektrina...) - nenápadne sa dostávame k Diablovi z vlastného pohľadu alebo Borderlands. Nechýba ani upgrade brnenia, rozdeľovaní skill bodov do sekundárnych schopností reprezentovaných kartičkami a aby sa to ešte viac zamotalo, niektorí nepriatelia sú imúnni voči vybraným elementom.

Ak bude veľmi zle, je tu mágia a odhodíte protivníka tlakovou vlnou, zo zeme vyrazia ostne či spustíte červený berserk mód. Zrazu sa arkádová akcia rozrástla do gigantických rozmerov.

Pozitívne však je, že k vylepšeniam nemusíte siahnuť bezprostredne po ich získaní a prím hrá stále samotná akcia. Sami si nájdete svojich miláčikov, ktorých budete používať vždy, keď sa bude dať a postupne zlepšujete ich vlastnosti. Gemy môžete zo zbraní vyberať a znovu prerozdeľovať. Kým vám zúrivé besnenie po mape nejde a budete sa snažiť kryť alebo nebodaj ísť na nepriateľov prísne takticky, nebude vám to nič platné. Bez potrebného postrehu a presnej mušky vás ostatní rozsekajú na márne kúsky. To všetko, čo na vás útočí, sa nedá popísať ani s poriadne bujnou fantáziou, ale takmer každé zabitie je komentované. Nielen Wangom, ale i vami, ako si tak náležite užívate jatky na obrazovke a voláte po bližšom zoznámení s motorovkou Anežkou. Áno, po dlhom čase sme sa platonicky zamilovali do používaných zbraní.

Technicky hre niet čo vytknúť. Ak teda odhliadneme od možno dlhšieho nahrávaní úrovne. Vyzerá to dobre, hoci na elitu to po grafickej stránke, samozrejme, nemá, znie to ešte lepšie (béčkovú hudbu dopĺňa znovu famózny dabing), tak čo chcieť viac? Zničiteľné prostredie by bolo vynikajúce, fotorealistické textúry taktiež, ale to nie je ten skutočný dôvod, prečo je Shadow Warrior úspešný. Ani to vlastne nepotrebuje. Máme tu detailami prekypujúce mapy situované do rôznych štýlov. Každá misia, okrem príbehovo orientovaných, má náhodne generované prostredie, usporiadanie, výskyt, početnosť a typy nepriateľov či poveternostné podmienky. Síce vám je jedno, či svieti slnko alebo prší, no postupom času začne byť prostredie jednotvárne, príliš sa opakujúce. Trpí tým predovšetkým dizajn samotných úrovní.

Postupom času sa aj spočiatku originálne svety stanú generickými. Chýbala nám v nich väčšia rozmanitosť - nie úrovní ako takých, ale v zastúpení väčšieho množstva ústredných motívov. Do Shadow Warriora 2 by sa nám hodilo viac svetov. Je to iné, keď vojnová akcia čerpá len z jedného prostredia, avšak aj tam musíme nájsť niekoľko zapamätateľných miest, inak nám prostredie pripadá fádne. Shadow Warrior 2 sa zasekáva práve na tom, že sa paradoxne bojí popustiť uzdu fantázie do ešte šialenejších sfér.

Podpora viacerých hráčov je prítomná vo forme kooperatívneho multiplayeru. Môžete sprístupniť svoj postup hrou ostatným alebo sa naopak pripojíte do rozohranej fázy konkrétnej misie. Skupinové mordovanie znásobuje zábavnosť, avšak aj celkovú náročnosť, takže nepriatelia sú silnejší, odolnejší, je ich viac a podobne. Je len škoda, že klasická kompetitívna forma multiplayeru sa do Shadow Warriora nevošla. Hrou môžete doslova prefrčať za približne desať hodín, no stačí pritlačiť na obťažnosti, plniť všetky sekundárne úlohy, prihlasovať sa do multiplayeru alebo jednoducho zvoliť New Game+ a rozohrať to znovu s nabúchaným borcom.

Čo by sme subjektívne Shadow Warriorovi 2 mohli ešte vytknúť, je mierne zahltenie obrovským množstvom gemov. Síce ich môžete kombinovať a uľaviť inventáru, no filtrovanie a celý systém užívateľského rozhrania by si zaslúžili prehľadnejšiu formu. V menu síce nájdete všetko, no cesta k tomu a hľadanie je ťažkopádnejšie. Zároveň je pridanie RPG prvkov pre milovníkov priamočiarej akcie mierne rušivým elementom a oproti predchodcovi tak spoločne s generickým prostredím nedokáže plnohodnotne ukázať nostalgickú akciu v celej svojej kráse. Súboje s bossmi boli niekedy až príliš zdĺhavé a zisťovanie voči čomu je imúnny, nie je vždy počas boja najjednoduchšie, keďže je zobrazené malým textom po namierení na protivníka. A, samozrejme, Kamiko nie je Hojima, no nám ženský element v Loovom tele nevadil.

Napriek vyššie uvedenému sme sa nesmierne bavili. Spočiatku bola obťažnosť výzvou, no s vylepšeným arzenálom sa postupne začala strácať. Arkádový štýl je však presne to, čo nám vo FPS hrách chýbalo. Neustály pohyb, presná muška a postreh je základom úspechu a ak to nejde, treba naštartovať motorovku a mäsiarčina môže začať. Shadow Warrior 2 je predovšetkým arkádová prestrelka útočiaca na tie najzákladnejšie pudy akčnosti. Robí to vynikajúco, navyše ich rozumne dopĺňa o rozšírenia v podobe RPG prvkov, pričom nestráca nič na svojej bujarosti.

Ján Kordoš

8.5

+ samotná akcia
+ hláškujúci hrdina
+ humor
+ kooperatívny multiplayer
+ množstvo zbraní a rôznorodých nepriateľov
+ pridaná hodnota RPG prvkov

- neprehľadný inventár
- príliš mnoho gemov
- pre niekoho zbytočné RPG prvky
- málo prostredí, navyše sa opakujú

RECENZIA

THE LAST GUARDIAN

CHLAPEC A MONŠTRUM

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: TEAM ICO
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Písal sa rok 2009 a na E3 konferencii Sony sa objavilo niečo, na čo čakalo množstvo hráčov, ktorí majú nielen vo svojej hlave veľmi dobre zapísané meno Fumito Ueda. Tam sme sa totiž dočkali oznámenia The Last Guardian - ďalšej hry z dielne legendárneho autora, ktorá mala vyjsť exkluzívne pre PS3. Posledný titul štúdia Team Ico sme si mohli zahrať naposledy v roku 2005, keď sa pomaly blížil koniec jednej generácie konzol a o svoje miesto sa hlásila ďalšia. Išlo o titul Shadow of the Colossus, v ktorom sme sa dostali do otvoreného sveta na čele s mladým hrdinom, ktorý mal zdolať šestnásť obrov - kolosov v priamom boji.

Išlo pritom o ďalšie dobrodružstvo, ktoré pochádzalo z rovnakého univerza ako prvá hra štúdia - ICO. Opäť mladý hrdina vystavený nebezpečenstvu temných síl, ktorý vystavoval vlastný život riziku len pre záchranu záhadnej dievčiny.

Cesta The Last Guardian bola tŕnistá, autori čelili viacerým problémom a je takmer isté, že na istý čas bol vývoj hry aj pozastavený. Roky plynuli a Sony si opäť pripravovala pôdu na vydanie ďalšej generácie PlayStation, čo, samozrejme, pre všetkých fanúšikov The Last Guardian nebolo príliš pozitívne - Sony mlčala, hráči stále čakali. Celé sa to však otočilo na E3 2015, keď bola hra opätovne predstavená a ohlásená pre PlayStation 4. Hra po mesiacoch ďalšieho bolestivého čakania konečne vyšla a Sony nám tým všetkým dokázala jedno - The Last Guardian je skutočný.

Otvára sa teda ďalšia neočakávaná cesta písaná Fumito Uedom. Hra na prvý pohľad kombinuje prvky prvých dvoch titulov. Ico a Shadow of The Colossus sa naoko spájajú do jedného celku, aby nám priniesli unikátny zážitok. Ste malý chlapec, ktorý sa vie skamarátiť so zvieratami. Váš nevšedný priateľ Trico, ktorý pripomína kombináciu viacerých zvierat, od psa až po vtáky, vás sprevádza na dobrodružnej ceste „za niečim". Čo na tom, že je niekoľkokrát väčší ako vy - aj tak je to skôr výhoda.

Musím povedať, že informácie ohľadom The Last Guardian som prijímal vo veľkom, no akékoľvek videá z hry som pred hraním odsúval preč, a tak asi jediné video, ktoré som do vloženia disku do konzoly videl, obsahovalo ukážky prezentované na E3. Hry od Team Ico sú špecifické svojím spracovaním, dizajnom úrovní a podstatným pilierom celej hry je príbeh. Všetky tieto prvky sú prítomné aj v The Last Guardian, no aby som hneď zo začiatku všetko uviedol na pravú mieru - áno, roky vývoja sú na hre vidieť, a to viac, ako by ste si mysleli. Táto veta však nie je z mojej strany vyslovene mierená negatívne. Grafická stránka je skutočne slabšia. ako sme zvyknutí na tejto generácii konzol, no nie vždy je to tak.

Pri prechádzaní hrou pochopíte, čo asi bol najväčší problém pri vývoji The Last Guardian na PS3. Zábery, ktoré vám hra bude vykreslovať na obrazovke, by jednoducho PS3 nikdy nemohla zvládnuť, čo vám však dávajú najavo prepady snímkovania aj v prípade aktuálnej verzie na PlayStation 4.

Poklesy snímkovania sú v niektorých častiach menšie, v iných nulové, no sú aj také pasáže, kde hra skutočne výrazne trhá. Dosť miest, ktoré sú týmto spôsobom poznačené, je skôr graficky slabších, a preto je viac než jasné, že ide o problém optimalizácie. The Last Guardian vie byť ale aj skutočne veľmi pekný. Najmä v neskorších častiach hry je jasne vidieť, že pri tvorbe prostredí už autori počítali s tým, že hra pôjde na PlayStation 4. Preto je kontrast z pohľadu grafiky medzi úvodom a záverom značný. No grafická stránka mi v prípade ICO, Shadow of The Colossus a aj The Last Guardian nepripadá až taká dôležitá. To, čo The Last Guardian v tomto ohľade ponúka, je podľa môjho názoru dostačujúce, no technické problémy si tvorcovia mohli naozaj odpustiť.

Aby som sprchu kritiky rovno aj uzavrel, to, čo bolo slabinou v predchádzajúcich hrách, je trápením aj do tretice. Na jednej strane neposlušná kamera a ovládanie sú mínusy, ktoré mohli hráči očakávať, na druhej strane sa mali tvorcovia konečne poučiť a dať si viac záležať na vyladení týchto dvoch aspektov. Kamera vás občas nahnevá, prežiť sa to dá, no ovládanie nie je skutočne vyriešené práve najinteligentnejšie. Jedným tlačidlom totiž môžete spraviť aj tri či štyri rôzne aktivity. Napríklad

dokážete vyťahovať Tricovi z tela šípy, dávať mu povel (aj keď v kombinácii s R1), hladkať ho a podobne. No viackrát vás to nielen zamrzí, ale aj poriadne nahnevá. Práve ovládanie je najslabšou stránkou celej hry, čo je rozhodne škoda. O to viac ak sa to do určitej miery opakuje už po tretíkrát.

The Last Guardian je o príbehu, spoznávaní, prekonávaní prekážok a riešení problémov. Dej je prezentovaný rozprávačom, ktorého hlas sa v kľúčových situáciach ozve, aby vám priblížil, čo sa odohráva, prípadne vám aj pomohol na ceste. Ide o skutočne roztomilú hru, v ktorej si od začiatku vytvárate bližší vzťah s obrovským zvieraťom. Spočiatku Trico očividne nestojí o vašu pozornosť, bojí sa vás, no rovnako sa vy bojíte jeho. Hľadanie cesty jedného k druhému, to je to, čo vlastne robíte počas celej hry. Veľmi rýchlo totiž obaja zisťujete, že to sami nedáte, potrebujete sa, pomáhate si navzájom. Malé škáry v stenách sú pre Trica príliš problematické, na odsúvanie ťažkých bremien nemáte silu a v nebezpečenstve vám Trico dokáže zachrániť krk. Na vyššie alebo príliš vzdialené miesta nedočiahnete, no Trico tam dokáže vyskočiť. Toto sú všetko dôvody, prečo musíte spolupracovať, no v tomto blízkom vzťahu si medzi sebou vytvárate aj kamarátske puto.

Trico vás najskôr veľmi neposlúcha. Síce vie reagovať na meno, no nerobí to veľmi s nadšením, postupne sa učí. V istom momente dostanete do vienka možnosti s rôznymi povelmi, viete si dupnúť, milo na svojho druha zavolať alebo si vyžiadať jeho pozornosť. Viete mu ukázať, kam má ísť a kde by mal skočiť. Nie vždy vás ale aj v tomto prípade počúvne, a ak aj áno, nemusí to byť hneď aj správne. Stále je to zviera a má vlastnú hlavu. Občas ho musíte dlhšie prehovárať, zoskočiť z neho a presne mu ukázať, kam treba ísť.

No rovnako ako býva zmätený, býva aj veľmi inteligentný. Úplne najlepšie mu ide skákanie, kedže práve vtedy s vami vylezie presne tam, kam treba aj bez vašich inštrukcií. Stačí sa na neho vyšplhať a všetku prácu spraví za vás. Ako som už ale spomenul, má vlastnú hlavu, a ak sa zatne a povie si, že nejde, tak s ním nepohnete.

V takomto prípade je ale s takmer isto hladný. Trico má špecifickú stravu - papá drevené sudy. Nuž, síce nie je známe, čo obsahujú, ale Trico ich má veľmi rád.

Plány vám vie prekaziť aj strach, ktorý má Trico zakorenený niekde hlboko v sebe. Bojí sa zvláštnych útvarov v tvare oka, ktoré musíte zničiť, zakryť, odsunúť, inak sa nepohne, ani keby na neho čakalo na druhej strane sto drevených sudov. Okrem strachu sú jeho nepriatelia aj zvláštni rytieri. Tých sa ale vyslovene nebojí, pekne s nimi vie zatočiť, no vždy ho poriadne nahnevajú. Práve po takomto súboji musíte k nemu pristúpiť a pohladkať ho, aby ste ho upokojili. Títo rytieri však idú špeciálne po vás, pokúšajú sa vás zobrať a chcú vás odniesť „na druhú stranu". Niečo ako duchovia v ICO. Z ich zovretia sa viete dostať aj bez Trica - stláčaním všetkých tlačidiel na ovládači. Rovnakým spôsobom sa dostávate späť do sveta živých, keď zomriete. A keď už keď som pri tom, nahrávanie poslednej pozície tu je skutočne veľmi rýchle, približne do piatich sekúnd ste späť v hre.

Dizajn úrovní je kvalitný, aj keď máte občas pocit, že ste sa vrátili v čase o pár rokov dozadu, čo môže byť spojené práve s podobnosťou s ICOm. Správnu cestu viete

väčšinou nájsť takmer okamžite. Občas to síce chvíľu potrvá, no aspoň sa potrápite. Puzzle však v podstate ani nie sú, len občas musíte nájsť spôsob, ako prejsť cez prekážku, prípadne ako otvoriť bránu, aby mohol prejsť Trico. No nejde o nič, nad čím by ste si prehriali vaše mozgové závity. No a ako som už spomínal na začiatku recenzie, hra vie ponúknuť aj veľmi pekné zábery, nádherné scenérie so západom slnka, poletujúcimi motýľmi a vysokou trávou. Ak ste si mysleli, že The Last Guardian bude patriť medzi kratšie hry, nie je to tak. V priemere si rezervujte aspoň 11 hodín, no radšej počítajte s tým, že sa vám tento čas ešte o niečo natiahne. Samozrejme, hrou môžete preletieť aj skôr, dá sa to, no to by som neodporúčal. Aj keď vyslovene žiadne zbieranie predmetov hra nevyžaduje, nevychutnávať si atmosféru tohto titulu by bola veľká škoda.

The Last Guardian má chyby, nie je dokonalý a jeho najväčšou slabinou je ovládanie, ktoré vás vie občas potrápiť. Zážitok mierne narušuje aj kolísajúce snímkovanie, no celkovo je The Last Guardian neobyčajné dielo, ktoré sa hrdo môže postaviť hneď vedľa svojich predchodcov. Ponúka skvelý príbeh, ktorý vás vezme na niekoľko hodín trvajúcu cestu plnú dobrodružstiev, úžasnej atmosféry a šťastných, ale aj smutných chvíľ. Ide o titul, ktorý nie je pre každého, no ak máte vo svojom osobnom rebríčku Shadow of The Colossus alebo ICO zaradené vysoko, The Last Guardian vás rozhodne nesklame.

Play3man

+ výborná atmosféra
+ druhá polovica hry ponúka nádherné scenérie
+ skvelý a neobyčajný príbeh
+ slušná dĺžka hry

- prepady snímkovania
- ovládanie, kamera

8.5

RECENZIA

SHADOW TACTICS: BLADES O

COMMANDOS ŠTÝL SA VRÁTIL

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: MIMIMI PRODUCTION
ŠTÝL: STRATÉGIA

Keď sa povie Commandos alebo Desperados, mnohým hráčom sa vybavia nostalgické spomienky na výborné stratégie, ktoré boli založené na spolupráci rôznorodých postáv s odlišnými schopnosťami. Už dávno sme tu nič podobné nemali a je skvelé, že tento špecifický herný štýl znovu pookrial v titule Shadow Tactics: Blades of Shogun. A ďalším plusom je samotné obdobie, do ktorého je hra umiestnená. Po vojakoch z druhej svetovej a divokom západe tu teraz máme historické Japonsko, kde osvedčené princípy fungujú rovnako spoľahlivo.

F SHOGUN

Hneď v úvode musím pochváliť tvorcov za pridanie japonského dabingu. Môžete si síce ponechať anglické nahovorenie postáv, ale japončina robí hru autentickejšou. Texty si pritom môžete čítať v angličtine či inom zrozumiteľnejšom jazyku. Po voľbe obťažnosti sa vzápätí prenesiete do minulosti, na ostrovy, kde vládne mocný šógun, ktorý ale má svojich odporcov. A práve s tými mu pomôžete vy a podľa možností nenápadne. Postupne sa zoznámite s piatimi postavami, ktoré musia spolupracovať v rôznych záškodníckych misiách. Vlastne by sme mohli povedať, že je ich šesť, ale to vysvetlíme o chvíľu. Každopádne v misii sa väčšinou objaví len časť z nich a vy musíte využiť špecifické schopnosti každého jednotlivca.

Najskôr sa zoznámite s ninjom menom Hayato a v hradnom sídle zistíte, aké je pohodlné šplhať sa po skalách, liezť na budovy, či skákať z jednej strechy na druhú. Hayato môže odlákať pozornosť stráží hodeným kameňom a hliadky sa potom chvíľu pozerajú požadovaným smerom. Zo strednej vzdialenosti spacifikuje nepriateľov hviezdicou, ktorú si však potom musí vždy zobrať, aby ju mohol opäť použiť. Nablízko je zas efektívny tradičný meč ninjato.

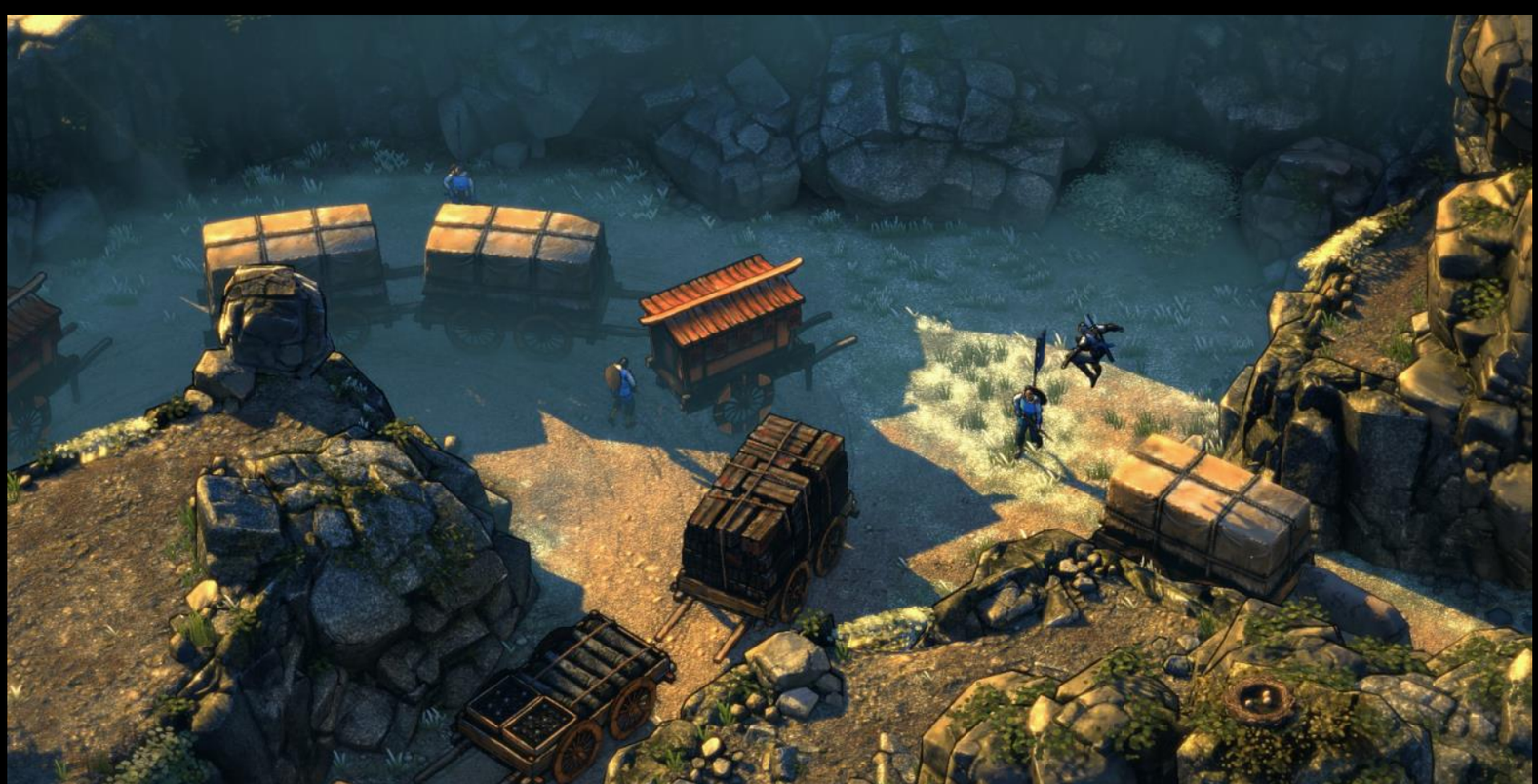
Čoskoro sa stretnete s druhým vyvoleným. Je to po zuby vyzbrojený samuraj Mugen, ktorý síce kvôli svojmu ťažkému brneniu nedokáže šplhať do výšok a skákať, ale má iné výhody. Samozrejme, používa katanu a má aj špeciálny útok s dvomi mečmi, ktorými bleskovo rozseká niekoľko protivníkov v určenom okruhu. Ako jediný obstojí v súboji jeden na jedného s iným samurajom. Má pri sebe fľašku saké, ktorou priláka strážcov, takže opustia svoj post a neopatrne sa priblížia k nastraženému ostriu.

Dedko Takuma sa síce pohybuje pomocou paličky, čo vyzerá pri behu dosť smiešne, ale má neoceniteľné schopnosti. Má totiž presnú mušku a ďalekonosnou puškou (ale s limitovanou muníciou) spoľahlivo odstráni hliadku na veži. Môže aj vyvolať explóziu streľbou do suda s výbušninou či prestreliť lano, na ktorom visí napríklad drevená debňa. Tá potom spadne nepriateľovi na hlavu a vyzerá to ako nehoda, ktorá vzbudzuje menšiu pozornosť ako otvorené násilie. Starý pán bude mať aj hlučný, no efektívny granát, a dokonca dodatočne vyzbrojí svojich spolubojovníkov príručnou pištoľou. A k tomu má ešte aj užitočného maznáčika (to je ten člen navyše). Svojho mývala môže poslať k hliadkam, kde zvieratko vzbudí pozornosť a priláka nepriateľov zvukmi.

Malá zlodejka Yuki je veľmi šikovná a zrejme si ju obľúbite kvôli praktickej kombinácii jej schopností. Yuki môže pripraviť pascu a potom k nej píšťalou nalákať nepriateľa, ktorý vzápätí umrie v bolestiach. Je rozkošná, keď sa pohybuje po lanách natiahnutých medzi strechami. Jej výbavu dopĺňa dýka. Hoci sa tvári rozpačito, je v nej viac, ako sa zdá a rada sa učí od svojich spoločníkov.

Do tímu sa zaradí aj prešibaná Aiko. Je to majsterka kamufláže, ktorá sa dokáže prezliecť napríklad za gejšu, ktorú bežní nepriatelia nepovažujú za hrozbu. Najprv však musí v teréne nájsť potrebné oblečenie. Inak ale využijete jej schopnosť kýchacím práškom dočasne oslepiť nepriateľov a keď treba, vie ich zabiť pekne zblízka.

Všetci členovia tímu môžu pobehnúť, prikrčiť sa a schovať v kríkoch. Tam aj skryjú telá obetí, aby ich nenašli hliadky. Ďalšou alternatívou, ako sa zbaviť mŕtvoly, je hodenie do studne, do rieky, prípadne šupnúť ju za dvere. Zatiaľ čo Mugen pokojne odnesie aj dve telá naraz a pritom aj pobehne, malá Yuki sa horko-ťažko pachtí s jedným, ale je pritom prikrčená, takže menej nápadná. Starý pán má čo robiť sám so sebou, takže telá neprenesie vôbec. Efektívne je aj likvidovanie nepriateľov odzadu alebo skokom zo strechy. Nie vždy je pritom nutné svoju obeť zabiť. Môžete si prepnúť útok holými rukami a vtedy svoj cieľ iba omráčite. To sa hodí napríklad v prípade civilistov. Niektorí totiž (ale nie všetci) prezradia vašu prítomnosť



hliadkam a robia paniku. Keď ich omráčite, zakrátko síce precitnú, ale spravidla sú zmätení, utečú do najbližšieho domu a už dajú pokoj. Je zaujímavé sledovať, ako si títo bežní osadníci vykonávajú svoje rutinné povinnosti, rúbu drevo, nosia stohy slamy alebo medzi sebou klebetia.

Predovšetkým si však treba dávať pozor na vojakov. Bežné hliadky sa dajú ľahko odlákať a zneškodniť. Sú však rozostavené tak, aby sa vzájomne videli, takže nie je jednoduché zabiť jedného strážcu bez toho, aby vás nespozoroval iný. Ale ak nechcete vyvolať poplach, privolať nepriateľské posily a prísť k zbytočným zraneniam, treba sa pokúsiť o lesť. Väčšinou sa nejaký praktický a nenápadný spôsob nájde, len treba sledovať trasy hliadok a využívať kombinácie schopností vašich zverencov. Veľmi užitočná je pritom možnosť zapnúť uhol pohľadu ľubovoľného nepriateľa. Vtedy viete, kam sa pozerá a kde sa mu dá vyhnúť. Orientujete sa aj podľa farby - zelený lúč znamená, že nepriateľ nič podozrivé nevidí, žltý označuje, že spozornel, keď je červený, je už zle. A potom je tu fialový, vtedy sa nepriateľ nechal zlákať vašou nástrahou, čo môže byť v noci aj zhasnutá fakľa. Plnofarebný lúč pritom znamená, že vás nepriateľ každopádne uvidí. Ak je však farba prerušovaná, vtedy vás strážca nespozoruje, keď ste prikrčení alebo schovaní napríklad za kameňom. To treba využiť.

Okrem bežných hliadok sú tu aj disciplinovanejšie, ktoré sa nedajú zlákať a držia posty. Odlišujú sa tým, že majú na hlavách klobúky. Ešte náročnejšie je poradiť si so samurajmi. Ako už bolo spomenuté, v súboji jeden na jedného má vtedy šancu len Mugen. Ale samuraja môže zabiť aj iný člen tímu zblízka, keď cieľ predtým oslabí Takuma puškou, prípadne hodí granát. Samuraj odhalí vaše prevleky, rýchlejšie reaguje na hluk či pohyb, je to skrátka problém, ktorý je náročnejšie odpratať z cesty alebo sa mu vyhnúť. Dostať sa na určené miesta v misiách vyžaduje precízne plánovanie každého kroku. Neraz však spravíte chybu a vtedy oceníte možnosť kedykoľvek uložiť a nahrať hru aj prostredníctvom quicksave. A nahrávať budete často. Ale ak ste dostatočne vynaliezaví, prídete na optimálne riešenia a minimalizujete nebezpečenstvo.

Hoci tomu môže predchádzať veľa neúspešných pokusov. Okrem pohybu po strechách využijete napríklad aj plávanie. Voda umožní rýchly a nenápadný presun a tiež navždy pochová mŕtve telá. Pomôže aj tieňový mód, ktorý umožní naplánovať každému členovi tímu jednu činnosť a potom všetko prebehne simultánne. Je však škoda, že sa takto nedá naplánovať viac krokov a hoci tento systém niekedy využijete, dal sa navrhnúť aj lepšie. Na bežné ovládanie postáv pritom používate myš s doplnkovými klávesmi na niektoré úkony.

Napríklad pri zbieraní predmetov stlačíte CTRL, na vyvolanie útoku bez zbraní (omráčenie) Y a na užitočné zvýraznenie všetkých interaktívnych objektov H.

Jednotlivé misie sú dosť rozsiahle. Zavedú vás do rôznych prostredí, ktoré sa odlišujú umiestnením aj počasím. Budete preliezať hradné múry, zakrádať sa v kláštore, blúdiť v lese, musíte si dávať pozor na stopy zanechané v zasneženej krajine, vyhýbať sa svetlu faklí počas noci a na ďalšej mape zmoknete. Aj úlohy sú rozmanité a majú aj alternatívne spôsoby riešenia. Musíte zlikvidovať veliteľov, podmínovať a vyhodiť do vzduchu bránu, zastreliť alebo otráviť čajom vysokého funkcionára, vypočuť tajný rozhovor, oslobodiť zajatca, ukradnúť dôležitý predmet alebo dať signál spojencom. Niekedy môžete využívať aj prepojené vchody, napríklad tunel v kopci, kde vojdete na jednej strane a môžete vyliezť na druhej. Alebo naskočíte do voza a necháte sa nenápadne previezť za brány s hliadkami. Všetko je pritom vložené do príbehu, v ktorom trochu bližšie spoznáte vaše postavy, ale uvidíte aj tradičné japonské výjavy, ako je čajový rituál či harakiri.

Umelá inteligencia nepriateľov je slušná. Samozrejme, reagujú hlavne vtedy, keď vás vidia, ale okrem toho, že zaútočia, bežne privolajú posily a snažia sa vás vypátrať. Podobne reagujú pri náleze tela, a dokonca sa zamyslia aj nad tým, prečo hliadka nestojí na svojom mieste. Môžete sa však spoľahnúť na to, že postavy chodia po predurčených trasách a ich cesta sa pravidelne opakuje. Po úspešne splnenej misii nasleduje bilancia s počtom zabití nepriateľov, civilistov, množstvom spustených alarmov či nahratí hry. Dostanete aj bonusové ocenenia za špecifické činnosti - napríklad keď splníte úlohu v limitovanom čase, zabijete nepriateľa zhodenou skalou alebo k cieľu nepriplávate po vode.

Tvorcovia vytvorili veľmi detailne spracované mapy, kde na vás japonská kultúra dýcha na každom rohu. Typické japonské opevnenia, domy, ryžové polia či záhradky dopĺňa množstvo objektov, ktoré môžete využiť na skrývanie alebo zneškodnenie nepohodlných osôb. A všade to žije. Pokocháte sa pohľadmi na kolónie s čipernými robotníkmi. Kým budete bojovať v útrobách hradu, mnohé stráže budú zaneprázdnené bojom s rebelmi útočiacimi na hradby a podobne. Okrem tradičných mečov a iných japonských zbraní sa pritom už bežne objavujú už aj pušky a delá. Je to krásny pohľad, ktorý si užijete pekne z nadhľadu s možnosťou rotácie kamery a čiastočného zoomu. Perličkou je nazvanie niektorých nepriateľov podľa vývojárov. NPC sa bavia medzi sebou, ale niekedy si vzájomne poklebetia aj vaše postavy priamo počas misie a komentujú svoje počínanie.

Dabing je kvalitný, ale z nejakého dôvodu sa pri zmene na japonský pri každom reštarte hry znovu prepol na anglický (recenzentská verzia).

K tomu hrá hudba, ktorá sa pokúša byť ako z dobového Japonska, je však skôr nenápadná, ale svoj účel plní. Vydarený je aj dizajn menu - úvodná obrazovka so všetkými hrdinami sa hodí aj ako skvelá tapeta na pracovnú plochu. Precíznosť a dôraz na autentický zážitok a detaily cítite prakticky vo všetkom. Len nahrávanie nových lokalít je skutočne zdĺhavé, čo si uvedomujú aj samotní tvorcovia - na obrazovke vidíte upozornenie, že hra vám nezamrzla, len musíte trpezlivo čakať.

A trpezlivosť budete potrebovať počas celej hry. To už sa však týka progresu v misiách, ktoré sú rozsiahle a premyslené, ale v neskoršej fáze hry skutočne náročné. Keď sa dramaticky zvýši počet nepriateľov a ich vnímavé pohľady sa vzájomne prekrývajú, je nesmierne ťažké postupovať nenápadne. Niektoré misie iba s použitím stealth prvkov nezdoláte a musíte si pomôcť strelným zbraňami, ktoré všetkým dodá Takuma. Pritom však vyvoláte hluk a poplach a treba potom vždy počkať, kým sa situácia upokojí. Aj tak je to ale fuška, niektoré misie už zachádzajú do extrému, hráča priam týrajú a zábava sa ľahko zmení na frustráciu. Prekonanie každého jedného nepriateľa je v podstate hlavolam, ktorý sa pokúšate uspokojivo vyriešiť, len aby ste vzápätí hľadali recept na ďalšieho protivníka. Systém pokus - omyl - nahrávanie je úplne bežný.

Shadow Tactics je výborná stratégia kráčajúca po stopách sérii Commandos a Desperados. A japonská kultúra je skvelá voľba. Tvorcovia veľmi dobre spracovali a zachytili históriu a atmosféru krajiny vychádzajúceho slnka. Rovnako zaujímaví sú hlavní protagonisti, ich schopnosti a osudy rozvíjané v príbehu. V teréne sa bez precízneho plánovania ďaleko nedostanete, čo je pri takejto hre pozitívne. Ibaže vývojári pri vytváraní nástrah pre skupinu záškodníkov chvíľami zachádzajú do krajností. To už je na úkor zábavy a hráči sa musia obrniť poriadnou dávkou trpezlivosti, aby sa prebojovali na koniec misie či do finále. Hra je skutočne veľmi tvrdý oriešok, ale kto ho rozlúskne, toho čaká veľmi chutné jadro - a možno aj uznanie od samotného šóguna.

Branislav Kohút

+ skvelá atmosféra a spracovanie historického Japonska
+ charizmatické postavy s rôznymi záškodníckymi schopnosťami
+ pestrá náplň a ciele misií
+ možnosť použiť japonský dabing

- v pokročilej fáze frustrujúca náročnosť a na úkor stealth prvkov
- dlhé nahrávanie na začiatku misií

8.5

RECENZIA

DYING LIGHT THE FOLLOWING

VÝLET NA ZOMBIE VIDIEK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Peter Dragula

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

- neprehľadná mapa prostredia
- pomenej príbehových scén

8.5

8.0

WATCH DOGS 2

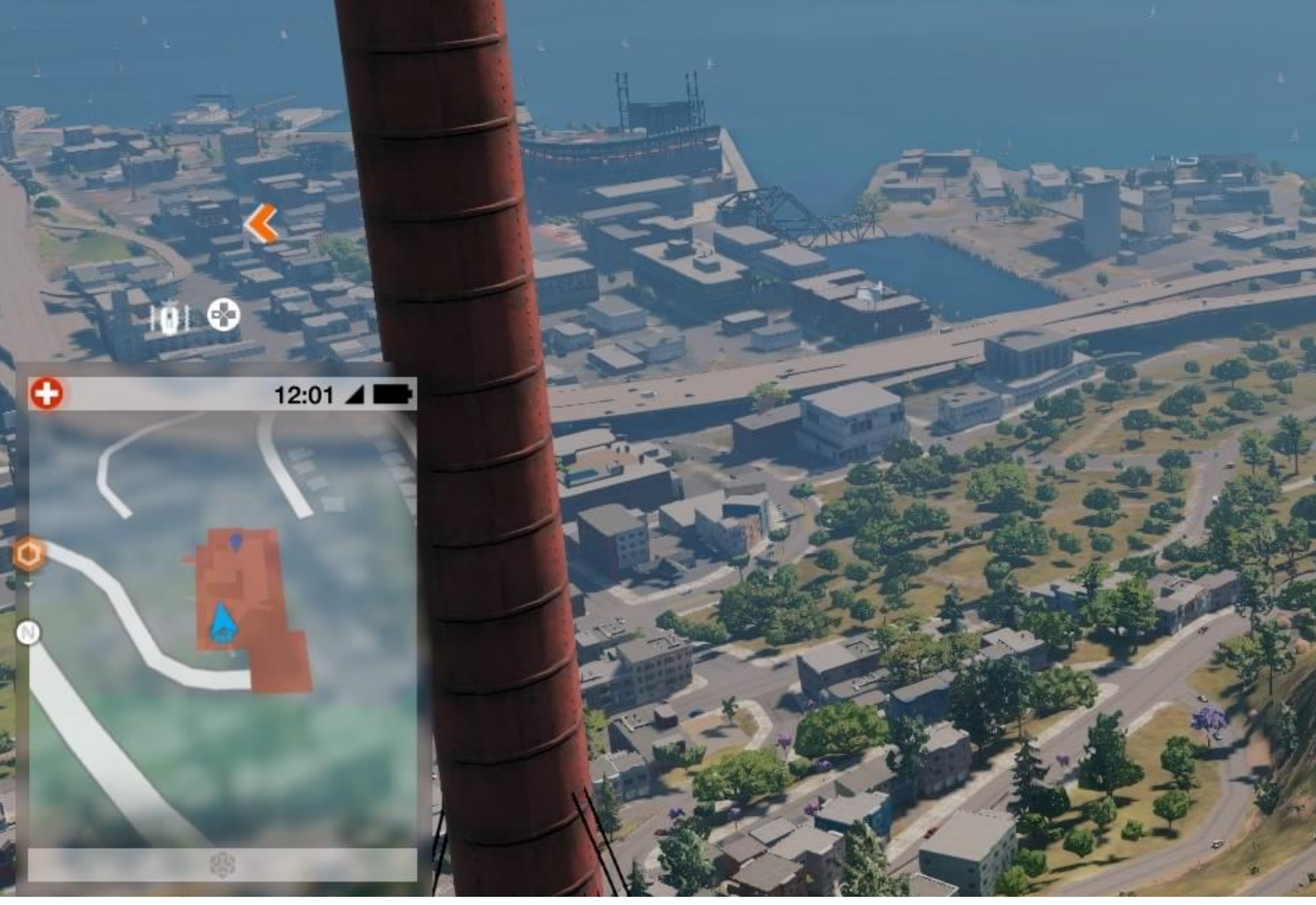
ZASTAVTE MASOVÚ PROPAGANDU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: UBISOFT
ŠTÝL: AKNČNÁ ADVENTÚRA

Dočkali sme sa. Je tu rok, v ktorom sa Ubisoft rozhodol nepustiť do obchodov ďalšie pokračovanie Assassin's Creed série a jesennú sezónu zastupuje len jedným titulom. Tým je práve pokračovanie hackerskej akcie Watch Dogs, ktorá sa dostala von po odklade ešte v prvej polovici roka 2014. Ubisoft však už pred vydaním hry tušil, že jeho plán s novou značkou nevyjde úplne podľa predstáv a internet sa začal prevracať hore nohami.

Hra totiž na tom po technickej stránke nebola vôbec dobre, objavilo sa viacero chýb a navyše vizuálna stránka nebola na tom ani zďaleka tak, ako autori prezentovali pred vydaním. Postupné znižovanie kvality grafiky fanúšikov veľmi rozhnevalo a situáciu sa snažili riešiť po svojom - vlastnými úpravami. Po oznámení Watch Dogs 2 len krátko pred tohtoročnou E3 tak bolo každému jasné, že Ubisoft bude musieť tentokrát poriadne zabrať a podobným chybám sa oblúkom vyhnúť. Ak totiž chce so značkou pokračovať aj po druhej časti, nemá veľmi na výber.

Vo Watch Dogs 2 sa príbeh posúva z betónovej džungle Chicaga do rozmanitých slnečných oblastí San Francisca. Konkrétne ide o štyri lokality - Silicon Valley, Oakland, Marin a priamo San Francisco. Každá z týchto lokalít má svoje vlastné črty, odlišuje sa okolitým prostredím, samotnými stavbami a štýlom života jej obyvateľov. S novým prostredím musí, pochopiteľne, prísť aj nová hlavná postava, ktorou je Marcus. Ako Afroameričan to v Spojených štátoch nemal vždy jednoduché, no o tom hra tentokrát vôbec nebude. Marcus je totiž šikovný, inteligentný a hlavne dobrý hacker. Je členom rebelantskej jednotky, ktorá sa snaží zastaviť korporácie pred aplikovaním moderných technológií na získavanie všetkých údajov o obyvateľoch, ktoré majú byť zneužité na protiprávne účely.



Rebeli si hovoria DeadSec a ich jadro pozostáva zo štyroch členov, ktorí predstavujú zaujímavý mix osobností. Okrem Marcusa je v hre šialený a impulzívny Wrench, inteligentná Sitara, ktorá sa snaží prinášať nové nápady, no a nakoniec bojazlivý Josh, ktorý zase zvládne a vyrieši každý problém pomocou klávesnice. Ubisoft vo Watch Dogs 2 celkom očividne nechcel nič riskovať, stavil na istotu a pustil sa tvrdo do vytvorenia hry, ktorá mala vyjsť v podobnom duchu pred dvomi rokmi.

Už na základe kombinácie postáv sa dá predpovedať zaujímavý príbeh. A aby sme zbytočne nechodili okolo horúcej kaše - práve príbeh je na tom prekvapivo dobre. Tvorcovia sa snažili skombinovať vážnosť problémov riešených vo svete Watch Dogs 2 s vtipnými pasážami a zaujímavými úlohami. Vašou veľkou métou je šéf obrovskej technologickej korporácie Blume, ktorá sa snaží presadiť hi-tech riešenia a pozdvihnúť životnú úroveň vďaka moderným technológiám. Samozrejme, technológie sú budúcnosť, a tak ich rozšírenie nebolo veľmi problematické. Za inteligentnými riešeniami sa však skrýva ďaleko viac ako iba zjednodušiť život a priniesť ľuďom lepší kontakt so svetom.

Trójskym koňom je centrálny operačný systém ctOS, ktorý je zároveň stavebným kameňom každého elektronického zariadenia. Ako som však spomenul už vyššie, práve vďaka tomuto systému sa Blume dokáže dostať k citlivým údajom obyvateľov mesta, ktoré

následne využíva tak, ako by si to nikto z nás naozaj neprial. Watch Dogs 2 teda opäť otvára tému, ktorá nie je vôbec nereálna, každopádne teraz sa do tejto nepríjemnej, vymyslenej reality dostávame v solídnom prevedení.

Základom je otvorené mesto, ktorého ulice sú prepletené úlohami a rôznymi činnosťami. Príbehová časť vo Watch Dogs 2 pozostáva z hlavných a aj vedľajších misií, pričom kým sa dostanete len cez hlavný príbeh k záverečným titulkom, zaberie vám to minimálne pätnásť hodín. Vstupnou bránou do mesta je váš telefón, ktorý je upravený tak, aby bol stále pripojený k DeadSecu. Práve z telefónu si teda vyberáte celkom ľubovoľne tie misie, ktoré chcete aktuálne hrať. V jednom zozname sa vám tak zobrazia spolu, bok po boku, hlavné/vedľajšie úlohy, ktoré väčšinou pozostávajú z viacerých častí. Ako príklad môžem uviesť situáciu, keď sa v meste odohrala ďalšia nelegálna činnosť a vy ju musíte vyriešiť. Ako prvé teda musíte prísť na to, kto je za tým, následne prísť páchateľom na stopu a nakoniec ich zastaviť. Za každú dokončenú časť získate odmenu. Pre vás je dôležité hlavne získanie väčšieho záujmu obyvateľov o vašu skupinu a tým šírenie osvety.

Stavba misii je v hre taktiež veľmi dobre zvládnutá. Síce tu robíte od začiatku až do konca v podstate stále to isté - beháte po mape, zneškodňujete nepriateľov, hackujete počítače a získavate dáta - ale situácií, kedy ma hra vyslovene nudila, bolo naozaj minimum.

Variabilita činností, riešenie rôznych situácií, skvele zvládnuté postavy, neustála obmena prostredí vďaka veľkým lokalitám a kontakt s novými postavami zabezpečuje, aby ste sa nenudili. Pocit repetitívnosti sa však začal stupňovať niekde pred koncom hry, a to pre stále totožný typ „puzzle" prvkov. Na získanie prístupu do určitých serverov totiž musíte správne pospájať odbočky obvodov, aby sa dostali informácie až k danému serveru. Zo začiatku je to sranda, ale postupom času sa obťažnosť a najmä rozsiahlosť zvyšuje, takže aj keď vás to baví, keď riešite asi dvadsiatu „skladačku", hranica medzi zábavou a podráždenosťou je už veľmi tenká.

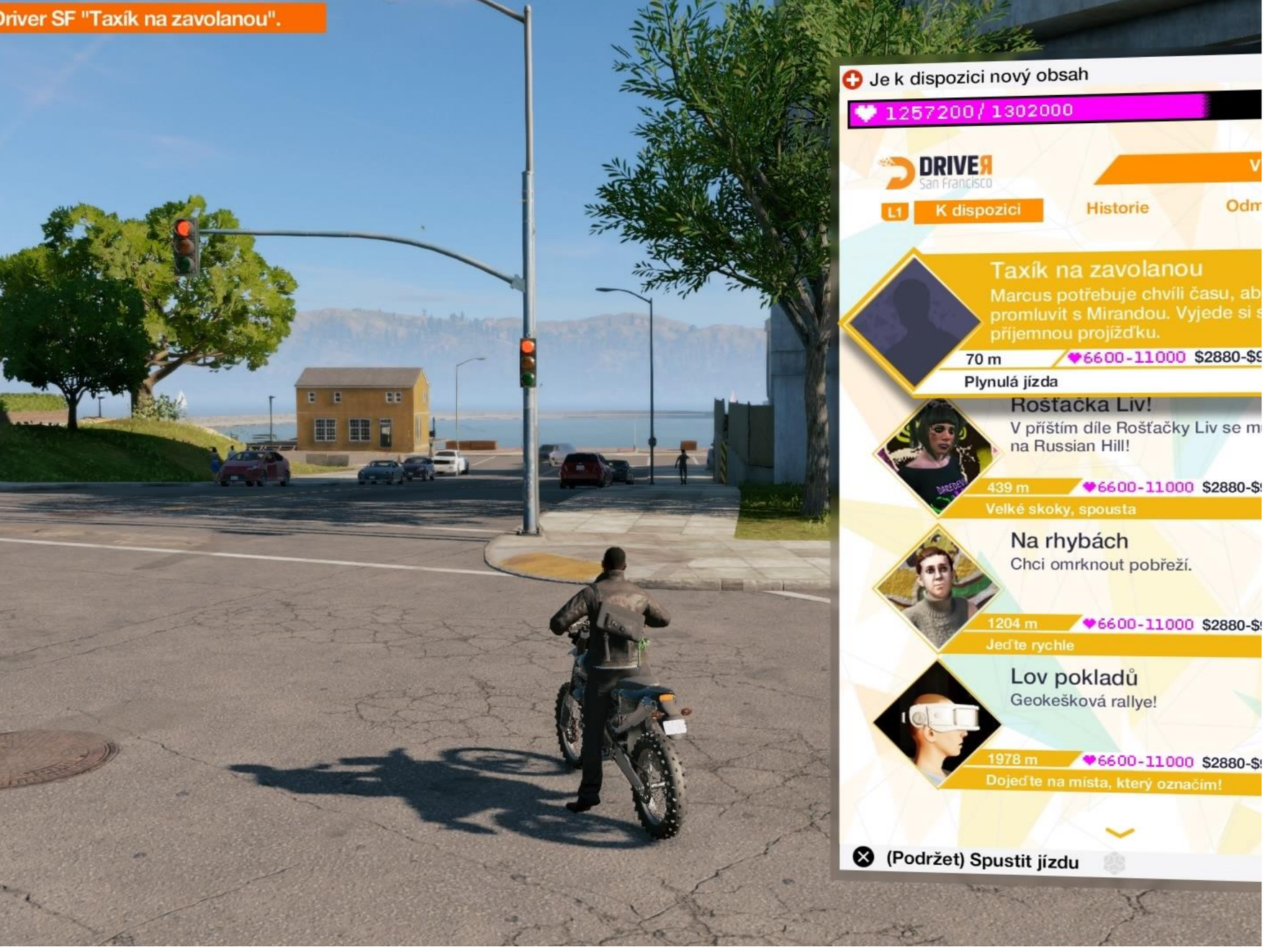
Aby bol zabezpečený dostatok vedľajších činností v meste, so svojou postavou môžete chodiť do obchodov a kupovať jej nové oblečenie. Kaderník a ani posilňovňa tu síce nie je, no namiesto toho tu nájdete vedľajšie úlohy v podobe pretekov s elektrickými motokárami či motokros. Pri týchto lákavých aktivitách si tak môžete kedykoľvek vyvetrať hlavu a aspoň na chvíľu sa odpútať od svetových problémov. Hra, samozrejme, ponúka aj iné vedľajšie úlohy, ktoré sa občas stavajú na úrovne hlavných. Je ich tu však dosť, čo potvrdzuje aj herná doba. Ak totiž plánujete dohrať Watch Dogs 2 na sto percent, vyčleňte si na to aspoň 25 hodín. Hra vás ani nemusí nútiť urobiť niečo mimo hlavnej náplne, rozhodnete sa pre to aj sami.

Okrem už spomínaných vedľajších úloh sa ďalšie činnosti spájajú priamo s vašou hernou postavou a jej skúsenosťami. Marcus svoje schopnosti vie rozvíjať cez získané body za splnené misie. Tie sa líšia z misie na misiu, no tieto body sú vám nanič, ak nemáte k dispozícii potrebné plány. Niektoré vylepšenia pre

vaše hackerské možnosti si odomknete aj bez nich, respektíve ste potrebné plány pozbierali možno aj nevedomky, no pre tie hodnotnejšie sa budete musieť vydať na ďalšiu nebezpečnú výpravu. Schopnosť nabúrať sa do vrtuľníkov či vypnúť bezpečnostné zariadenia sa vám neraz hodí.

S technológiou 3D tlače sa teraz stretávame čím ďalej tým častejšie, no vo Watch Dogs 2 ide o úplne bežnú vec. Priamo v základni DeadSecu totiž nájdete výkonnú 3D tlačiareň, v ktorej si môžete za získané peniaze vytlačiť rôzne zbrane či veľmi cenné zariadenia. Vaše základne sa postupným hraním ďalej rozširujú po celej mape, čím získavate možnosť rýchlejšieho presunu medzi bodmi v okolitom prostredí. Každopádne v spomínanej tlačiarni dostanete na úvod zadarmo auto na diaľkové ovládanie, ktorým sa dostanete na miesta, ku ktorým Marcus neprelezie, prípadne je to veľký pomocník pri vchádzaní do lokalít, ktoré sú priveľmi strážené. Veľkou výhodou je, že s týmto autom dokážete hacknúť niektoré zariadenia aj fyzicky. Ďalšou vychytávkou je dron, ktorý síce nie je vhodný na fyzické nabúravanie do systémov, no poskytne skvelý rozhľad nad okolitým prostredím a prehľad nad aktuálnou situáciou. Možno je škoda, že práve zbrane v hre môžu pripadať skôr zbytočné. Využíval som ich v minimálnej miere, pretože vždy bolo lepšie riešiť misie potichu. Pri priamom boji nemáte veľkú šancu uspieť.

Umelá inteligencia nepriateľov je citlivá aj na takúto špecifickú techniku vo svojej blízkosti, no ak ju náhodu spozorujú, Marcus je stále chránený. Vo Watch Dogs 2 si môžete nastaviť úroveň obťažnosti od ľahkej po realistickú. Hru som hral väčšinou na strednej, no skúšal som aj realistickú, pričom ani pri tejto som umelú inteligenciu nedokázal vyprovokovať na základe zvukov. Pri najťažšej obťažnosti je ale AI celkovo háklivejšia na pohyb.



Samotnej inteligencie to ale nepriateľom veľa nepridá, a hoci napríklad reagujú na mŕtvych kolegov, mobilizované hliadky nie sú nejako mimoriadne nebezpečné. Maximálne ma dostala situácia, keď som spustil obrovský poplach a hľadalo ma množstvo jednotiek vrátane privolaných posíl. No hneď ako sa poplach skončil, všetky hliadky sa behom sekundy skrátka vyparili.

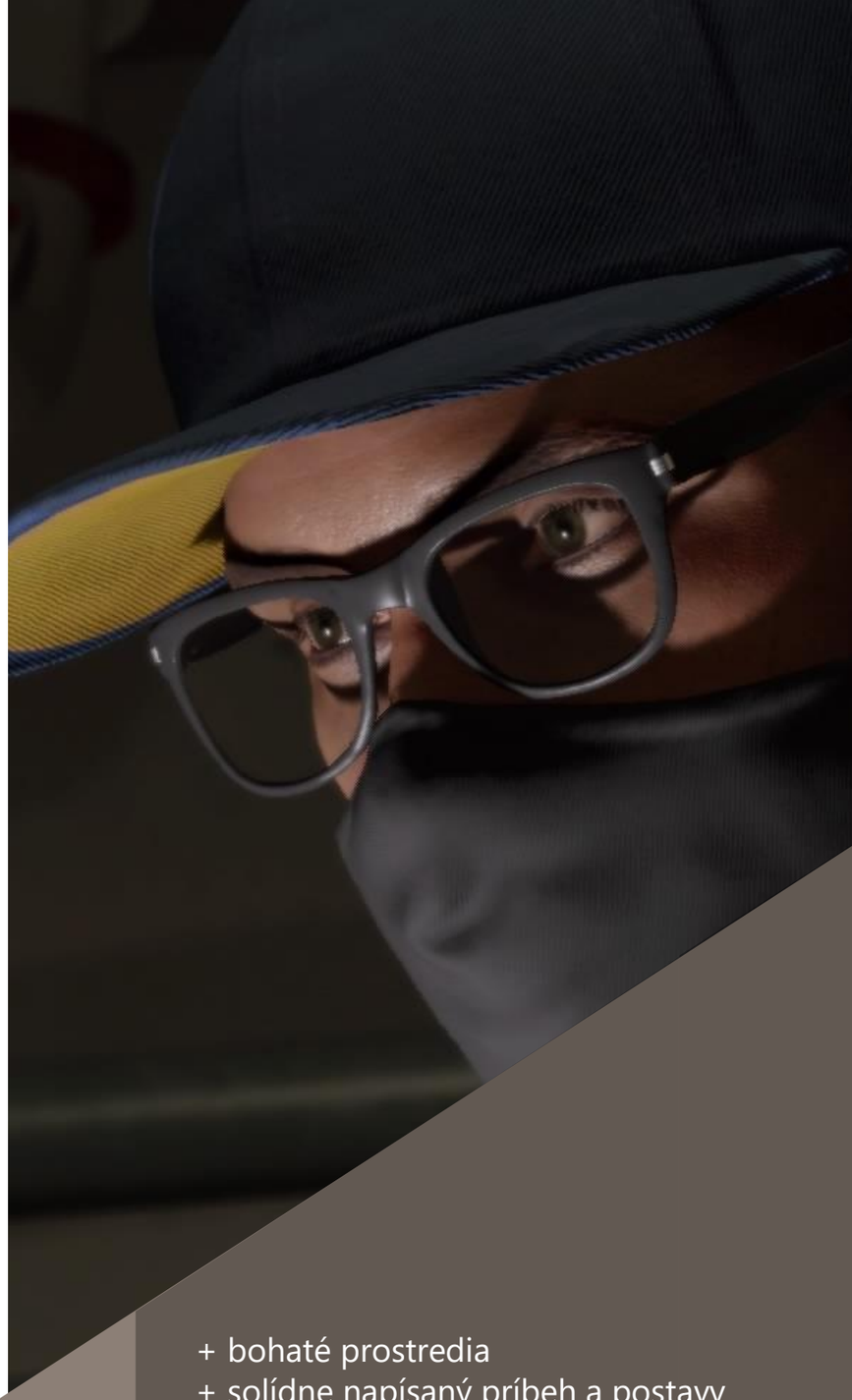
Hrateľnosť je vo Watch Dogs 2 na dobrej úrovni. Hackovanie vozidiel, ľudí a nakoniec aj dopravy funguje akosi prirodzene, no a pri streľbe si môžete v nastaveniach sami zvoliť, či chcete mať aktivované automatické mierenie alebo nie. Jazdný model nie je výrazne prepracovaný, no svoj účel plní obstojne. Čo si autori mohli odpustiť, je pohľad z kokpitu auta, ktorý vyzerá komicky a z môjho hľadiska je absolútne nepoužiteľný. Kamera je takmer nalepená na volante, váš rozhľad je minimálny, čo v kombinácii so základným jazdným modelom nepôsobí dobre ani ako žart. O podobnom nedostatku zo strany tvorcov by sa dalo hovoriť aj pri niektorých zvukoch áut. Okrem hry pre jedného hráča je v ponuke aj multiplayer a kooperácia priamo v príbehových misiách. Práve multiplayer som však nemal možnosť

vyskúšať, pretože kvôli problémom sa Ubisoft túto časť hry rozhodol dočasne vypnúť.

Hru som hral vo verzii pre PlayStation 4, o ktorej sa už pred vydaním písalo v súvislosti s problémami so snímkovaním. Prepady tú skutočne sú, pričom najviac sú citeľné v meste pri rýchlej jazde. Vtedy hra viditeľne trhá, no ak mám pravdu povedať, nijako výrazne mi to nekazilo zážitok. Aj napriek tomu je to ale neprehliadnuteľný problém, ktorý by mal Ubisoft vyriešiť. Grafická stránka hry na PS4 je priemerná, a teda nijako neoslní, ale ani neurazí. Kedže ide o hru v otvorenom svete, zníženie grafických detailov a kompromisy vo všetkých aspektoch sú pochopiteľné. Napríklad také doskakovanie aj výraznejších objektov v diaľke nie je nič výnimočné, pričom podobne a ešte horšie je na tom LOD. Čo ma však vyslovene prekvapilo a nie je to ani tak problém výkonu, ale samotnej hry, keď som dorazil k bodu spustenia misie na aute alebo inom dopravnom prostriedku, po ukončení prestrihovej scény a opätovnom vrátení do hry bolo moje vozidlo fuč.

Ubisoft sa s Watch Dogs 2 snaží zbúrať všetky predsudky, ktoré vyvolal nie príliš šťastným vydaním prvého dielu. Bez váhania môžem povedať, že po hernej a príbehovej stránke sa to autorom tentokrát podarilo. Watch Dogs 2 naberá správne tempo už v úvode, ponúka zaujímavé postavy a solídne napísaný príbeh. Nechýba množstvo akcie, rozmanitých úloh a veľký otvorený svet, ktorý má čo ponúknuť. Hlavný príbeh sa mi podarilo prejsť za približne 17 hodín a San Francisco na mňa stále čaká s ďalšou porciou obsahu. Dobrý dojem z hry sťahujú dole technické problémy a nefunkčný multiplayer (ďalší patch by ho mal opraviť a znovu spustiť).

Tomáš Kuník



8.0

+ bohaté prostredia
+ solídne napísaný príbeh a postavy
+ množstvo herného obsahu vrátane vedľajších misií a ďalších aktivít
+ intuitívne hackovanie
+ české titulky

- prepady snímkovania
- priamy boj je vždy tá horšia možnosť
- problémy s online časťou hry

RECENZIA

TITANFALL 2

NÁVRAT DO VOJNY MECHOV

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

Štúdio Respawn Entertainment má s vojnovými FPS akciami bohaté skúsenosti. Pomáhalo rozbehnúť značku Medal Of Honor, aby následne naštartovalo sériu Call of Duty a teraz posledné roky expandovalo do vesmíru v sci-fi titule Titanfall. Prvú časť série autori odštartovali pred dvomi rokmi na Xbox One a PC ako čistú multiplayerovku, kde ukázali zaujímavé spojenie bojov masívnych mechov - titanov a ich pilotov. Teraz v druhej hre prinášajú titul aj na PS4 platformu a pridávajú aj singleplayerovú kampaň.

Hlavne vďaka kampani teraz bližšie spoznáme pozadie vojny medzi dvomi znepriatelenými stranami bojujúcimi o zdroje a planéty na okraji galaxie. Miestna armáda okrajových sústav združená vo Frontier Militia chce zastaviť expanziu gigantickej korporácie nazvanej Interstellar Manufacturing Corporation. Kampaň priblíži jej motivácie, priority, ale hlavne nám ukáže spojenie medzi pilotom a titanom, ich spoluprácu a taktiku na bojiskách.

Kampaň teda umožní ako zažiť príbeh, tak aj dokonale spoznať ovládanie titana, jeho silné a slabé stránky, vybavenie a jeho využitie. Je to veľmi dobrá príprava na samotný multiplayer. Ten je, samozrejme, hlavnou časťou hry, kde sa znovu prevtelíte do kože pilotov, ktorí si budú volať svojich titanov a rozpútajú s nimi peklo na bojiskách. Znovu nebudú chýbať rozmanité výbavy pre vojaka a rôzne typy titanov, kde bude na vás, ktorého si vyberiete a akým štýlom chcete bojovať.

Kampaň vás prevtelí do postavy mladého pilota Jacka Coopera z Frontier Militia, ktorý len zhodou nešťastných okolností dostane svojho prvého titana BT-7274 a spolu vyrážajú do boja. Pred sebou majú ťažkú úlohu - zastaviť strašnú zbraň nepriateľov z IMC, ktorá má zničiť planéty milície.

Nebude to vojnový príbeh, na aký ste zvyknutí z minulej generácie vojnových hier. Autori nechcú opakovať štýl Call of Duty a ponúkajú tu niečo iné, prakticky spájajú puzzle prvky, skákanie a prestrelky do jedného kompaktného celku. Prirovnali to k Half-Life a nie je to od pravdy ďaleko - aspoň v spojení rôznych štýlov hry, aj keď v tomto prípade uprostred vojny.

Dĺžka kampane však ostáva v Battlefield a Call of Duty načasovaní, a teda za 6 hodín to celé prejdete. Ale za sebou budete mať kampaň plnú rozmanitosti ako v prostrediach, tak aj štýloch. Nebudete stále len bojovať so svojím titanom, ale napríklad budete so svojimi pilotskými schopnosťami skákať po stenách, preskúmavať zaujímavé lokality a dostanete aj časové zariadenie. Tým budete napríklad prepínať aktuálnu dobu a minulosť na zničenej planéte.

Ponúkne to pekný doplnok ku kampani a prídavok taktiky a puzzle prvkov. Budete sa totiž môcť prepínať medzi planétou zaplnenou divými monštrami a zničeným výskumným strediskom ako aj dobou, kedy v stredisku IMC skúšalo svoju strašnú zbraň, ktorá môže zničiť planéty. Musíte tak taktizovať a presúvať sa v inej dobe za chrbty nepriateľov, ale pri prepínaní doby budete musieť aj prekonávať zavreté dvere, spadnuté steny a všetko možné.

Cestovanie časom je príjemné oživenie akcie, ale nie je jediné. Inde napríklad budete musieť využívať svoje skoky a parkúrové triky na prekonanie padajúcich trosiek a preskákanie na nedostupné miesta. Často aj na prekonanie veľkých vzdialeností, keď vás bude váš titan hádzať stovky metrov ďaleko. Sú to často zábavné scény, ktoré navyše neustále dopĺňajú rozhovory s vaším titanom. Ponúknu vám vždy dve možnosti na odpoveď. Aj keď výbery nič nezmenia, často sú ironické a zábavné. Dotvárajú atmosféru a ukazujú spojenie medzi pilotom a jeho titanom.

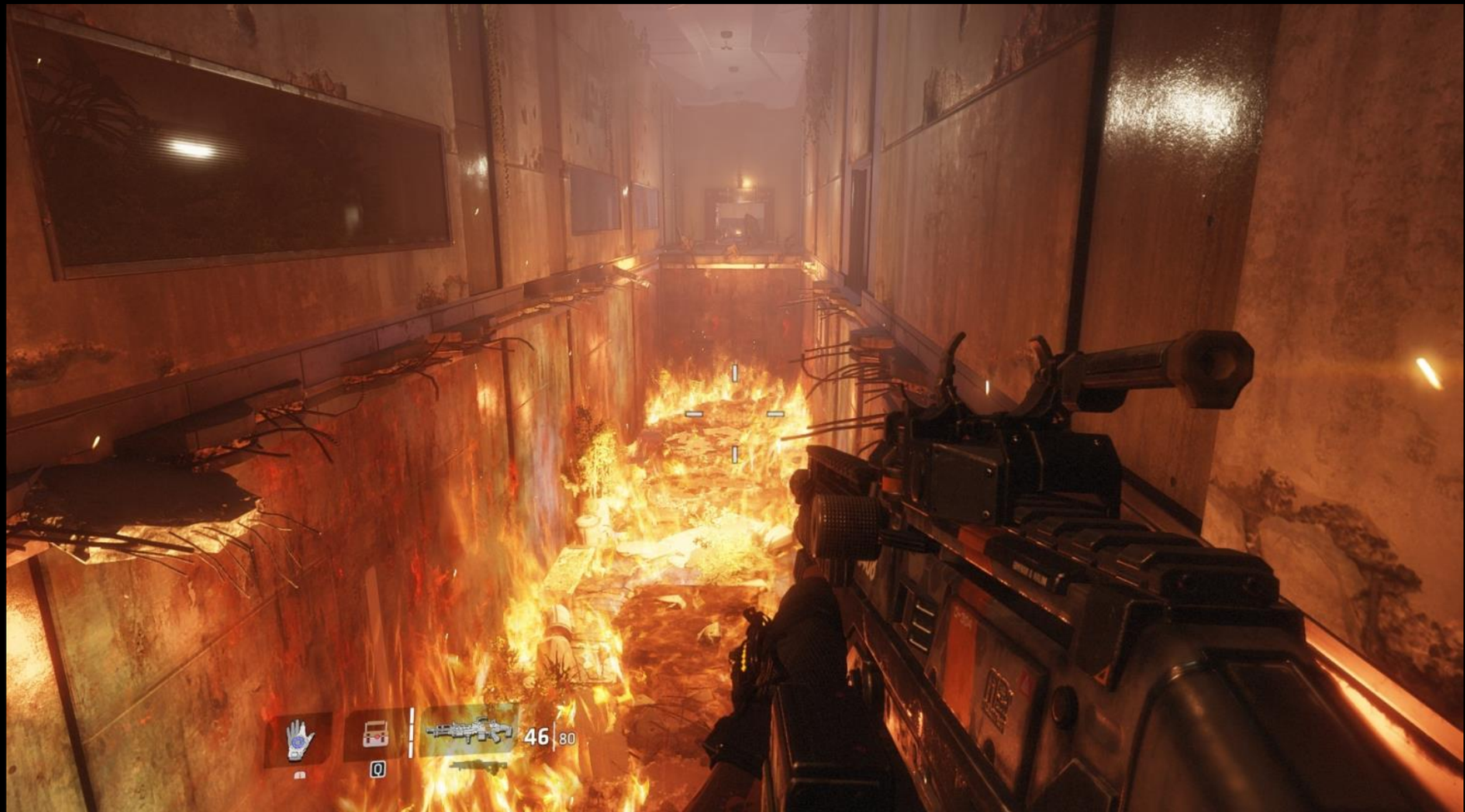
Celé to, samozrejme, dopĺňa akcia a to aj pilotská so štandardnými príručnými zbraňami, kde budete postupne likvidovať nepriateľských vojakov - či už nablízko útočnými zbraňami, alebo na diaľku snajperkou a

raketometmi. Ponuka bude pestrá a v kampani nebude chýbať ani kontroverzná, automaticky zameriavacia pištoľ z prvej hry. Titan bude postupne dostávať stále ďalší sortiment zbraní. Budú pribúdať raketomety, laserové pušky, nové typy štítov, špeciálnych úderov. Každá výbava pridá niekoľko možností útokov. Tie vždy využijete na likvidáciu bossov, ktorí sa budú objavovať v podobe silných titanov. Často ich sprevádzajú slabší titani a vtedy sa na bojiskách zapotíte. Väčšinou ste na všetko sami, a len miestami sa dostanete aj do veľkého útoku, v ktorom vám pomôžu aj kolegovia.

Žiaľ, pozadie veľkých útokov už hra nesleduje a autori sa sústredili len na váš malý príbeh a misiu - síce dôležitú, ale len malú uprostred veľkej vojny. Neviete presne, čo sa deje v pozadí, v akom stave sú obe strany a čo všetko môže nasledovať. Autori zjavne začínajú v malom a uvidíme, či napríklad v ďalšej hre ponúknu niečo obšírnejšie. V každom prípade kampaň už teraz hrateľne nastavuje nové štandardy v segmente vojnových hier a konkurencia by sa mala inšpirovať.

Multiplayer je hlavnou časťou titulu a znovu mixuje rozmanité módy, kde bojujete len na titanoch alebo len s pilotmi, alebo si musíte počas boja titana zavolať. Samotné boje sú už o taktike, spolupráci a šikovnosti. Piloti sú rýchli, majú parkúrové možnosti, vystreľovacie laná, neviditeľnosť a ak sa skoordinujú, dokážu zničiť silného titana. Titani zase majú silné zbrane, rôzne typy štítov a vojakov dokážu zničiť aj jednou ranou. Celé to ešte v niektorých módoch dopĺňajú AI vojaci.

Je to základ hry predstavený v jednotke a teraz ešte vylepšený. Pribudli noví titani, nové zbrane, granáty, personalizácie a aj rozširovanie ponuky zbraní spolu s tým ako sa levelujete. Nechýbajú ani zmeny zakomponované do samotnej hrateľnosti. Napríklad teraz majú titani už len neregeneračné zdravie, doplniť si ho môžete vytrhnutím energie z nepriateľského titana. Je to zvláštne rozhodnutie, vďaka ktorému si titani musia dávať pozor, no zároveň sa veľmi ťažko bojuje proti presile. Rovnako už nie je smart pistol s automatickým zameriavaním v základnej výbave a získavate ju len ako boost, a to až keď dosiahnete 42. level.



Boosty sú bonusy v danom zápase a napríklad sa dá odomknúť aj pretočenie času, zavolanie automatického titana, záložné batérie a rôzne iné prídavky, ktoré potešia, ale len na chvíľu.

Zdá sa, že autori z Respawnu presne vedia čo v upgradoch a rozšíreniach postáv a pilotov majú robiť. Mapy sú rovnako rozmanité, ale vždy ponúkajú len stredne veľké prostredia so základňami, budovami. Všade sú veľké cesty pre titanov, a budovy pre boje vojakov, väčšinou s niekoľkými poschodiami a prepojené tak, aby mohli vojaci využívať svoje parkúrové schopnosti. Je to síce pekný mix máp, ale chýba tu niečo diverznejšie alebo masívnejšie a viac otvorené. Na väčšine máp sa totiž s titanom cítite príliš stiesnene a bez voľnejšieho pohybu.

Na rozdiel od Battlefieldu hra má len automatický matchmaking s playlistmi, a teda si servery nevyberiete. Je to škoda, minimálne v PC verzii to mohlo byť. Okrem toho si môžete vybrať jeden zo siedmich módov, ktorý si chcete zahrať a ak si vytvoríte vlastnú hru pre priateľov, môžete si vybrať jednu z deviatich máp, ktoré sú dostupné pri štarte hry. Veľkou výhodou však oproti ostatným multiplayerovým hrám bude pridávanie nových máp a módov zadarmo.

Uvidíme, či tieto free bonusy udržia hráčov a či ich hre neukradnú Battlefield 1 a Call of Duty: Infinite Warfare, ktoré tiež vychádzajú túto jeseň. Až je škoda, že EA s dátumom nič nespravilo, keďže veľa hráčov pôjde radšej po známej veľkej sérii a Titanfall 2 môže ostať prehliadaný. Dôvodom, prečo hra nedostala u nás vyššie hodnotenie, je technická stránka. Tá ma dve tváre. Na jednej strane vylepšený Source engine umožňuje pekné scenérie, kvalitné textúry a vysoký framerate, na druhej strane je stále obmedzený a niektoré veci v ňom zastali v období pred desiatimi rokmi. Teda všetko statické, nehýbe sa ani vegetácia a deštrukcia prostredia plne absentuje. K tomu vzhľadom na obmedzenia objektov v Source engine vás loadingy budú otravovať aj niekoľkokrát v misii. Streaming textúr je veľmi zlý, niekedy hra môže sekať a dynamické tiene absentujú úplne

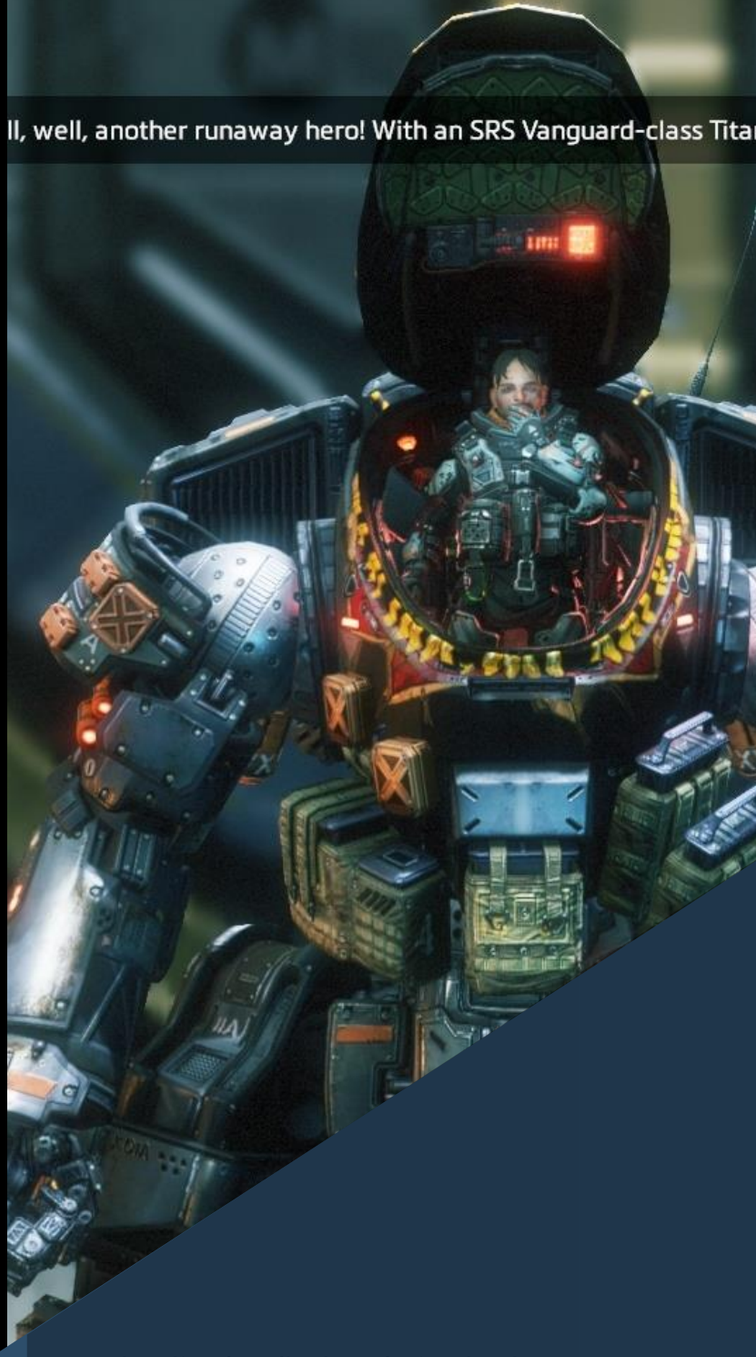
Je škoda, že sa v Respawne držia tohto enginu. Síce vidieť, že sa snažia dostať z neho čo najviac a oproti jednotke potiahli veľa vizuálnych prvkov vpred, no stále je to málo. Mohli radšej použiť Frostbite engine, ktorý by im EA určite rado ponúklo a v Battlefield 1 ukázal, ako je o generáciu popredu pred konkurenciou a aj o dve generácie pred Titanfallom 2.

Engine však stále dokáže vykúzliť pôsobivé scenérie, občas vydarené efekty a pekné prostredia. Autori výrazne zapracovali na rozmanitosti. Prostredia ponúknu praktický mix planét, bojov vo vzduchu v štýle Avatara a veľkoleposť scenérii Halo. Z umeleckého hľadiska tomu ťažko niečo vyčítať. Vytknúť sa však dá absencia prestrihových scén medzi misiami, ktoré často zhrnú časť príbehu v jednom loading obrázku.

Zvuková stránka je decentná, je menej impresívna ako napríklad Battlefield, ale zvuky zbraní ako aj hlasy a neustále rozhovory pekne doprevádzajú celú akciu. Hlavne dialógy tomu dodávajú atmosféru a ukazujú, že to nie je len o strieľaní ako Call of Duty, ale sú tam ľudia, ich pocity a myšlienky a rovnako aj roboti a ich umelé mozgy.

Titanfall 2 spravil pekný krok vpred oproti jednotke a už teraz ponúka decentnú konkurenciu pre futuristické Call of Duty. Obsahuje kvalitnú aj keď krátku kampaň a hlavne veľmi slušný multiplayer, hoci starý engine viditeľne hru obmedzuje v rôznych oblastiach. Chýba mu pokročilejšia grafika, fyzika, deštrukcia. Napriek tomu je titul čo sa týka hrateľnosti kvalitný a boje gigantických robotov si užijete naplno. Otázkou zostáva, či si nájde dostatok hráčov a nezanikne pod tlakom konkurencie.

Peter Dragula



+ kvalitný príbehový singleplayer so zaujímavými hernými mechanikami
+ rozšírený a veľmi dobre hrateľný multiplayer
+ vizuálne pôsobivé scenérie
+ DLC módy a mapy budú zadarmo

- zastaralosť Source engine v hre cítiť a vidieť
- krátka kampaň nestihla využiť všetky predstavené herné prvky naplno

8.0

RECENZIA

ASSASSIN'S CREED: EZIO COLLECTION

NÁVRAT EZIA V REMASTRI

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

Ubehlo už 7 rokov odvtedy, čo značka Assassin's Creed začala rapídne stúpať v očiach mnohých hráčov a získala si masy. Tie zaujala skvelým pokračovaním, čo znamenalo takpovediac menší reštart. Objavil sa nový, sympatický hlavný hrdina v novej historickej dobe, výrazne lepšie herné mechaniky, zábavnejšia hrateľnosť, viac možností a zaujímavý príbeh, na ktorý si skalní fanúšikovia spomínajú doteraz, A popritom krútia hlavami nad smerovaním série v posledných rokoch (u mňa s výnimkou Syndicate). Aj keď sa mnohí môžu pozerať na každý diel po Revelations rozdielne, faktom však je, že Ezio Auditore da Firenze je jednou z najlepších a najsympatickejších postáv, aké táto séria priniesla.

Remastrovanou kolekciou, ktorá zahŕňa hry Assassin's Creed II, Brotherhood a Revelations (bez multiplayeru), všetky DLC a dokonca aj krátke filmy Lineage a Embers, čo dopĺňajú životnú púť hlavného hrdinu, Ubisoft dáva skvelú možnosť hráčom, ktorých tieto klenoty medzi hrami obišli. To všetko vo vylepšenej grafike, s podporou trofejí, vrátane celého dodatočného obsahu. Odvtedy, čo bola táto séria na špici vďaka vyššie menovaným hrám, sme už ale urazili kus cesty. Preto je na mieste otázka, či Eziov príbeh rozdelený medzi 3 hry a 2 filmy stojí za to aj dnes. V prípade tých, ktorí hrali túto pôvodnú trilógiu už predtým, musím povedať, že skôr nie. Nehovorím to však kvôli tomu, že by tieto hry po rokoch stratili kvalitu, ale skôr preto, že ich už poznáte a nič nové vám nedajú. Ak by ste sa k nim ale naozaj chceli vrátiť po rokoch aj na nových platformách, pokojne tak môžete urobiť. Úlohou remaster verzií je však predovšetkým dať priestor kedysi dobrým hrám na to, aby sa pokúsili prilákať najmä nových hráčov na aktuálnej generácii hardvéru.

Na nováčikov v tomto prípade čaká skutočne výdatný singleplayer. V ňom vidíte zrodenie skutočného zabijaka a jeho dlhú cestu za pomstou. Tá vás prevedie počnúc od mladého neskúseného chlapca, ktorý mal v očiach strach, cez skúseného zabijaka, ktorý vedie bratstvo ďalších spolubojovníkov pri plnej sile a v najlepších rokoch, až po starca ošľahaného životom, ktorý sa aj napriek rôznym neduhom nevzdáva a doťahuje svoju životnú púť až do úplného konca. To všetko v krásnych historických prostrediach Benátok, Florencie, Forlì, San Gimignano, Toskánska, Ríma a Konštantinopolu. Spoilovať príbeh by bolo ťažkým hriechom, takže to za žiadnych okolností neurobím.

Tí, ktorí hrali pôvodné hry, ho vlastne už veľmi dobre poznajú. Noví hráči by mali vedieť len toľko, že Eziova trilógia pochádza z čias, keď bola značka Assassin's Creed na vrchole a práve tieto hry ju tam dostali. A tiež to, že príbeh je jedným z najlepších v hrách od Ubisoftu, takže sa hra kvôli nemu jednoznačne vyplatí aj dnes. Počas hrania, respektíve počas rozhodnutia o kúpe hry, tiež nemusíte myslieť na smerovanie dnešného Ubisoftu, pretože v časoch, kedy tieto tituly vznikli, bol Ubisoft vo svojej najlepšej forme. Aspoň budete môcť porovnať, ako za tie roky klesol a prečo sa niekedy v súvislosti s touto spoločnosťou v diskusiách stretávate viac s negatívnymi ako pozitívnymi komentármi. Aj keď treba povedať, že v tomto prípade ani Assassin's Creed The Ezio Collection nie je celkom dokonalým dielom.

Začal by som hrateľnosťou a konkrétne druhým (teda v tejto kolekcii prvým) dielom. Keď som sa zoznámil s AC II na PC v čase najväčšej slávy tejto hry, k mnohým plusom patrila aj skvelá hrateľnosť a výborne vyladené lezenie, no aj celkový, vždy elegantný pohyb ako taký. Ladné pohyby hlavného hrdinu sú totiž jedným z aspektov, na základe ktorých si hru skrátka zapamätáte. V prípade tejto remastrovanej kolekcie som však miestami z pohybu nemal až taký skvelý pocit a Ezio sa okrem templárskej hrozby potýka aj s občasnými chybičkami. Tie sa prejavujú tak, že váš hlavný hrdina skrátka neskočí tam, kam chcete, minie bod zachytenia alebo spadne v tej najnevhodnejšej chvíli. Chvalabohu, nejde o brutálne bugy ako v prípade Unity. Ale samotný parkúr nie je vždy stopercentne spoľahlivý, ako to bolo v pôvodných hrách s tým, že najviac na to dopláca druhý diel. V prípade Brotherhoodu je chýb v tomto smere menej a pri Revelations som na žiadne nenarazil. Skritizovať však musím aj pohyb koní, ktorý nie je úplne učesaný a najmä v horšom teréne kone naozaj panikária.

Okrem občasných pohybových zaváhaní a neželaných pádov som však nepostrehol nič, čo by celkový herný zážitok mohlo nejako znehodnotiť. Hry sa stále hrajú skvele aj napriek tomu, že dnes už sme zvyknutí na iné, pokročilejšie herné mechaniky. Ezio je stále charizmatický a zapamätateľný hlavný hrdina, s ktorým budete sympatizovať počas celej jeho cesty. Súboje sú síce na dnešné pomery jednoduchšie, ale stále navodia pravý pocit zabijaka a dokážu vás zabaviť rovnako ako všetko ostatné, čo hra ponúka. Aj keď niekomu by možno mohlo prekážať miestami krkolomnejšie ovládanie.

Trochu zamrzí česká lokalizácia, ktorá je obmedzená len na titulky, pričom HUD preberá jazyk konzoly, a teda zostáva v angličtine, prípadne inom predvolenom jazyku na vašej konzole. Podobný problém s lokalizáciou obmedzenou iba na titulky bez HUD a ostatných textov v hre malo aj Unity. No Syndicate už bolo vo forme textov a titulkov plne lokalizované a kompletne v českom jazyku. Preto celkom nechápem dôvod kroku späť v prípade tejto kolekcie.

U remasterov čakáme asi najvýznamnejšie zmeny vo vizuálnej stránke. Treba povedať, že séria Assassin's Creed vo svojej dobe priniesla naozaj ohromujúcu grafiku, ktorá by už však vo svojom pôvodnom kabáte pri dnešných hrách neobstála. The Ezio Collection mení v tomto smere veci k lepšiemu, aj keď vôbec nie zásadne. Najvýraznejšou zmenou sú v tomto prípade farby. Už na prvý pohľad je totiž vidieť, že hry teraz ponúkajú živé a skutočne krásne farby, ktoré im dodávajú úplne nový vzhľad oproti pôvodným verziám. Počas dňa je teda okolie naozaj farebné a pôsobí veľmi príjemne. V noci sú zas odtiene tmavšie a všetko pôsobí tajomným a temným dojmom. Tento fakt hodnotím ako najväčšie vizuálne plus. Z tohto hľadiska sa na remastre môžete pozerať ako na starý film, ktorý bol prevedený na Blu-ray formát. Má jasnejší a ostrejší obraz vďaka natívnemu HD rozlíšeniu a tiež už spomínané bohatšie a živšie farby. Viacero prvkov tiež dostalo aj viac polygónov, čo je vidieť najmä na Eziovi a to je asi tak všetko. Čo mi teda chýbalo? Nuž, ulice miest mohli byť zaľudnenejšie, niekedy totiž objavíte aj úplne prázdne miesta a detaily postáv mohli byť rovnako oveľa lepšie.

Obzvlášť tých, ktoré vystupujú v príbehu. To všetko by výkon dnešných konzol s prehľadom zvládol, no vývojári z Virtuos (mali na starosti tento remaster) sa na to skrátka vykašlali. Pri Brotherhoode a Revelations to nie je až také hrozné a hry by ešte ako-tak graficky obstáli aj u časti dnešnej konkurencie. Z hľadiska grafiky je na tom ale najhoršie najstarší, druhý diel. Na ňom sa mohlo popracovať aj trošku starostlivejšie a aj keď ponúka už vyššie spomínané zmeny, chýba mu trochu viac grafickej starostlivosti.

Ďalším nelogickým krokom v prípade technickej stránky je aj fakt, že hry bežia na snímkovej frekvencii 30 fps. To sme naozaj nemohli dostať po tých rokoch 60 fps? Myslím, že u dnešných konzol by s takýmto snímkovaním u starších hier nebol žiadny problém, takže Virtuos dostáva ďalší mínusový bod. Neviem, či má zmysel spomínať aj to, že v 1080p / 30 fps bežia hry bez problémov, pretože keby to tak nebolo, išlo by o problém intergalaktických rozmerov. Po technickej stránke sa teda tieto remastre mohli dočkať viacerých pozitívnejších zmien. Pri Revelation som mal dokonca pocit, že sa absolútne nič nezmenilo a pozerám na klasickú PC verziu. Nemusíte sa však báť, pretože tento diel je z kolekcie prakticky najnovší a vo svojej dobe dal latku vizuálnej stránky naozaj vysoko.

Čo sa týka grafiky, určite vám neunikli ani porovnávacie videá. Tu musím reagovať na video od IGN, ktoré ukazovalo scénu z AC II orientovanú na vedľajšiu postavu, ktorá vyzerala podstatne horšie ako originál. Práve vďaka tomuto videu si kolekcia vyslúžila nelichotivé komentáre, no určite neprávom. Vedľajšie postavy sú tu totiž generované náhodne a počas môjho hrania som na nič také nenarazil. Išlo teda skôr o náhodu, ktorú už Ubisoft fixol novým patchom.

Assassin's Creed: The Ezio Collection ponúka hráčom najlepší spôsob, ako si zahrať všetky hry z Eziovej trilógie na terajšej generácii konzol. Tieto tituly si zachovali všetko, kvôli čomu boli kedysi výnimočné. Zaručujú teda naozaj nadštandardnú dĺžku, kvalitný príbeh, zapamätateľné postavy, charizmatického hrdinu,

množstvo možností a hlavne veľa zábavy. V prípade nových hráčov túto kolekciu jednoznačne odporúčam, pretože prináša hry, ktoré by ste určite nemali prehliadnuť. Hráčom pôvodných dielov ale nemá čo ponúknuť. Obzvlášť v prípade, keď ste hry hrali na PC, ktoré na maximálnych detailoch ponúkne podobný vizuálny zážitok, aj keď s horším podfarbením. Ak si však chcete doplniť hernú zbierku, prešli ste na konzolu alebo by ste sa k hrám radi vrátili práve tam v kompletnej kolekcii, určite taktiež neurobíte krok vedľa.

Gam_er

8.0

+ Ezio
+ pútavý príbeh
+ hudba
+ dĺžka jednotlivých hier
+ pridaný obsah vrátane filmov a všetkých DLC
+ ostrejšie textúry a krajšie, živé pod-farbenie

- na technickej stránke sa dalo viac zapracovať
- čiastočná čeština (iba titulky bez HUD)
- malé chybičky a bugy, ktoré v pôvodnej trilógii neboli
- snímková frekvencia len 30 fps

RECENZIA

COD: MODERN WARFARE REMASTER

OPLATÍ SA VRÁTIŤ V ČASE?

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

Môj recenzentský život je kompletný. Po takmer 10 rokoch píšem o svojom prvom titule Call of Duty, a to dokonca o jednom z tých najlepších, aké vznikli. A to som snáď až na nejaké dve výnimky hral úplne všetky hry zo série. Len je škoda, že touto úžasnou časťou nie je žiadna novinka, ale hra, ktorú som po prvý raz hral už pred 9 rokmi. Activision a Infinity Ward vypočuli náreky fanúšikov a priniesli diel, ktorým to všetko začalo. Nie vynikajúcu jednotku, ktorú v bojoch z 2. svetovej vojny doteraz nič neprekonalo. Ani dvojku, ktorá všetko spravila väčšie. Priniesli štvorku, ktorá rozbehla megalomanské predaje a dotiahla k sérii aj ľudí, ktorí hrajú len veľmi málo.

Zároveň ale štvorka z Call of Duty série spravila jednu z najsilnejších multiplayerových značiek a po 9 rokoch tak dostaneme do rúk opäť hru, ktorá stavia na silnom zážitku z kampane spolu s chytľavým multiplayerom. Inými slovami, je takmer nemožné, aby Call of Duty: Modern Warfare Remastered zlyhal. Už len tá kopa talentu, ktorá za hrou stojí, je zárukou kvality. Na celý vývoj dozerali Infinity Ward, prebiehal v Raven Software a pomáhali Beenox a High Moon Studios. Zdanlivo jediným problémom tak je, že je hra (zatiaľ) dostupná len v Legacy edícii s Infinite Warfare a aj keď ju získate digitálne, stále na jej hranie potrebujete mať aj novú sci-fi časť.

Už pri vydaní bol jedným z najzaujímavejších bodov Modern Warfare to, že aj keď ide o fikciu, javí sa byť aktuálna a možno aj pravdepodobná v súčasnom svete. Čo sa zdá byť len ďalšou misiou špeciálnych jednotiek sa pomaly pretaví do niečoho nečakane veľkého. A vy zisťujete, že stačí jeden nešťastný výstrel v minulosti a dnes osud celého sveta visí na vlásku. Musíte sa tak prestrieľať cez hordy nepriateľov k tomu, aby ste svet naopak jedným dobrým výstrelom zachránili, aj keď vás to môže stáť život.

Od vydania Modern Warfare sa už nedá hovoriť len o hrách, keďže Call of Duty prešla na hollywoodsky štýl a s tým aj spojené výrazové prostriedky. Začiatok pritom nenaznačuje, že čoskoro budú vybuchovať atómovky.

V koži SAS nováčika menom John „Soap" MacTavish absolvujete jednoduchý tréning, ktorý vás zasvätí do tajov priamočiarej vojnovej akcie a stretávate svojho veliteľa, ktorým je kapitán Price. Charizmatický dôstojník si vás ihneď získa a idete s ním na svoju prvú misiu, ktorá vás zavedie na loď, kde máte získať špeciálny náklad. Misia prebieha potichu len chvíľu, potom sa strhne prestrelka a za hojdania a bleskov padá jeden výstrel za druhým. Rýchly útek v závere vám už jasne ukazuje, že autori chceli naozaj dosiahnuť čo najvernejší filmový dojem.

Hra vás celkovo prevtelí do kože niekoľkých postáv, pričom dve z nich sú výrazné a najčastejšie s nimi zasiahnete do akcie. Okrem Soapa je to ešte seržant Paul Jackson, ktorý slúži v jednotke USMC a spolu so svojimi americkými spolubojovníkmi vás zavedie na Blízky východ. Rozprávanie členitého príbehu tak prebieha hneď z niekoľkých uhlov pohľadu a do cesty sa pritrafí aj menšia retrospektíva. Z akčného hľadiska tým zas hra dáva hráčom do rúk možnosť vyskúšať pestrú ponuku bojovej techniky. Nielen SAS a Američanov, ale dostanete aj zbrane, ktoré využívajú teroristi alebo ultranacionalisti.

Hra rozpútava naozaj globálny konflikt a povláči vás po poriadnom kuse sveta. Misie sa snažia budovať megalomanský dojem, pričom v nich často ide aj o čas, no funguje to. Stále to funguje, aj keď už ubehli toľké roky. Stále sa niekde niečo deje, máte dojem, že ste súčasťou jednotky a je proti vám poriadna presila. Ak nie ste bábovky a hráte na vyšších úrovniach náročnosti, zomieranie bude niečo, na čo si musíte zvyknúť. Musíte ničiť tanky riadenými strelami, vyhadzovať techniku do vzduchu, strieľať z vrtuľníka, či zachrániť raneného pilota.

Misie v hre sú naozaj rôznorodé. Len je škoda, že ich dizajn zostarol možno viac, než by si niektorí boli ochotní priznať. Séria Call of Duty vždy stavala na

lineárnej hrateľnosti, no tu zrazu zisťujete, že sa za tie roky aj tunelový level design zmenil a trošku otvoril. Modern Warfare neponúka žiadne alternatívy v ceste vpred, len slepé uličky, ktoré vás majú nasmerovať na ten správny smer. Dokonca môžete pobiehať koľko chcete, často tam ani bonusové Intel predmety nenájdete. Pamätám si presne tú istú hru pred 9 rokmi, no vtedy ten dizajn predsa len pôsobil o niečo lepšie.

Aj napriek tomu tu ale narazíte na misie, ktoré sú lahôdkou. Koniec koncov, pamätáme si ich dodnes. Výbuch atómovky má stále silu, Death From Above vám dá perspektívu božského oka na palube AC-130 a robí z vojny len akúsi minihru, kde ide o životy. No a je tu aj All Ghillied Up, jedna z najlepších misií v celej sérii, ktorá sa môže smelo postaviť vedľa Stalingradu z jednotky. V Pripjati pocítite ten pravý adrenalín, keď sa najskôr musíte čo najtichšie dostať na stanovené miesto, no hneď v ďalšej misií vás čaká zbesilý útek so zraneným spolubojovníkom a obrana pod ruským kolesom. Posledná misia v lietadle je len taká lahôdka, kde zoberiete do ruky brokovnicu a robíte z nepriateľov krvavé fľaky.

Ľudská pamäť je selektívna a rada nás klame, keď do popredia prináša len pekné spomienky, či ich prikrášľuje. Nie všetko v Modern Warfare bolo také idylické ako tieto misie. A niektoré veci sa nezmenili ani s príchodom remasteru. Nostalgia bokom, umelá inteligencia je tu žalostná. Nepriatelia sa riadia jednoduchými skriptami, ktoré ich posielajú rovno pred vašu hlaveň a spawnujú sa, kým hra nespustí iný skript. A vaši spolubojovníci sú inteligenčne tiež niekde na úrovni prvokov. Idú podľa vopred predpísanej línie, pokojne sa o nich niekde hlúpo zaseknete, lebo vás „prišpendlia" o dvere či stenu, no s obľubou sa aj zasekávajú. Čo určite poteší najmä veteránov a hardcore fanúšikov, je, že Raven priamo nijako nezasiahol do hrateľnosti hry. Ak ste fanúšikmi série, pravdepodobne vás toto rozhodnutie potešilo. Stále je to rýchla a dynamická akcia.

Stále dokáže osloviť, a to aj úplných nováčikov, pričom dokazuje, že k tomu nepotrebuje superhrdinské schopnosti a exoskeletony. Spestruje ju množstvo skutočných zbraní, ale aj bohatá výbava, ku ktorej sa dostanete. Nájdete tu granáty, míny alebo nočné videnie. Techniku hra spracovala naozaj dobre, pričom zachovala dynamický dojem.

Kým niektoré veci Raven meniť nemohli, iné zas upravili podľa seba a pridali aj niekoľko noviniek. Tie nie sú nijaké výrazné, skôr práve naopak. Ostrieľaní CoD hráči si ich ale hneď všimnú, a to ako v singleplayeri, tak aj v multiplayeri.

Nájdete tu napríklad upravené zvuky zbraní, ktoré sa síce fanúšikom až tak nepozdávali, no nakoniec autori našli veľmi dobrú rovnováhu medzi pôvodným a moderným zvukom.

Zbrane si teraz môžete bližšie prezerať a pribudli aj zlaté skiny do multiplayeru. Zmenami taktiež prešli niektoré herné menu obrazovky. A pribudla aj killcam na konci kola, takže môžete poriadne vynadať spoluhráčovi, ktorý vám ho práve prehral. Raven a partia tak do hry priniesli skôr len menšie kozmetické zmeny.

Hovorí sa, že ak to nie je rozbité, netreba to opravovať. A multiplayer v Modern Warfare roky dokazoval, že rozbitý rozhodne nie je. Autori tak do remasteru nemuseli nutne zasahovať a viac-menej priniesli nezmenený herný zážitok, pri ktorom sa vynárajú nostalgické spomienky. Zasiahnete tak v naozaj pestrej palete rôznych multiplayerových režimov, kde nájdete známe klasiky, ako Team Deathmatch, Domination a ďalšie, no sú tu aj menej tradičné režimy. Ponuka je celkovo naozaj veľmi pestrá a aj široká, pričom potvrdzuje, že už pred 9 rokmi všetko fungovalo na veľmi vysokej úrovni.

Bohatý sortiment dopĺňajú aj multiplayerové mapy, ktorých je dnes v hre k dispozícii 10 a sú to Ambush, Backlot, Bog, Crash, Crossfire, District, Downpour, Overgrown, Shipment a Vacant. Do konca decembra sa hra zadarmo dočká ešte ďalších 6 máp a celkový počet tak narastie na 16. Výber je však už teraz pomerne slušný a postará sa o to, aby ste sa nenudili a nemali pocit, že rotujete stále tie isté mapy. Potešia drobné zmeny, ako pridané medaily pre hráčov, či navýšený počet prestížnych levelov na 20. Prestige tokeny vám budú slúžiť na odomknutie permanentnej výbavy. Opäť hra osloví aj systémom progresu, upravovania tried, odmien a odomykania nového vybavenia a schopností, aj keď osobne nie som veľkým fanúšikom systému perkov v hrách.

Moderné remastre sú však najmä o grafike, nie o zmenách v hrateľnosti, ktorá sa čo najviac snaží zostať pôvodná. A vidno to aj tu. Kým hrateľnosť v kampani a multiplayeri Raven nijako zvlášť nemenili, vizuál sa snažili poriadne modernizovať. Priznajme si to, pôvodná hra už dnes vyzerá dosť zle, no teraz je to podstatne lepšie. Už na prvý pohľad je zrejmé, že to je remaster staršej hry, keďže za grafikou aktuálnych hier zaostáva, no nájdete tu aj pekné vizuálne prvky. Napríklad postavy vyzerajú fajn. Možno by sa dalo spraviť ešte viac, no aj tak graficky hra neurazí. Hudba bola a je veľmi dobrá, to isté platí aj pre dabing postáv.

Aj po rokoch hru zhltnete na posedenie. To je na jednej strane smutné z hľadiska dĺžky hernej doby, ktorá už pri pôvodnom vydaní nevynikala. No na druhej strane to hovorí aj o tom, ako vás hra chytila. Aj keď kampaň zdoláte na jeden hlt, neunaví vás. Nebudete si hovoriť, že by ste si práve teraz zahrali niečo iné. A to je dobré. Zvlášť pri hre, ktorú ste už predtým hrali a možno niektorí aj viackrát. Modern Warfare Remastered je možno o niečo slabšia, ako si ju pamätáte, stále je to však jedna z tých najlepších vecí, čo séria Call of Duty priniesla. A multiplayer opäť sľubuje množstvo hodín zábavy.

Matúš Štrba

+ kampaň má dobrý spád
+ zábavný multiplayer s bohatou ponukou
+ niekoľko príjemných zmien v multiplayeri
+ niekoľko nezabudnuteľných misií
+ zaujímavé postavy
+ hudba a dabing

- príliš lineárny level design
- umelá inteligencia na oboch stranách
- krátka kampaň
- v skutočnosti málo zmien a opráv tam, kde by sa najviac hodili

8.0

RECENZIA

SKYRIM SPECIAL EDITION

NÁVRAT DO KRAJINY DRAKOV

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

Čas plynie ako voda a kto by to bol povedal, že obľúbená RPG The Elder Scrolls V: Skyrim nás prvýkrát obšťastnila už pred piatimi rokmi. Ani tie jej však neubrali z pôvabu, ktorý vychádza predovšetkým zo severskej mytológie a atraktívneho univerza. To si všimla aj Bethesda a potom bol už len krok k tomu, aby sa dnes už legendárna hra vrátila na scénu v skrášlenej podobe.

Po obsahovej stránke je síce hra stále rovnako svieža, ale predsa len treba kráčať s dobou, a tak tu máme remaster, ktorý ju odel do nového grafického kabáta. Samotný svet ani príbeh nepotrebovali žiadne výrazné zásahy a čo sa týka herných princípov, je vlastne všetko po starom. Teda ak do toho nezapočítame vylepšenia a doplnky, ktoré hra má vďaka oficiálnej podpore modov. Pravdou je, že netreba zbytočne rýpať do niečoho, čo dobre funguje, hoci pár vecí by sa dalo urobiť ešte trochu lepšie. Alebo tvorcovia mohli aspoň čosi pridať.

Počas niekoľkých rokov od premiéry pôvodného Skyrimu nám vyrástli noví hráči, ktorí možno ešte nemali tú česť hrať titul The Elder Scrolls V a už vôbec nie jeho predchodcov. Takže sa po prvýkrát ocitnú s hlavou na kláte hneď v úvode hry, kde ich pred ostrím katovej sekery zachráni prílet draka. A tam sa to všetko začína - príbeh Dragonborna, vyvoleného, ktorý dokáže nielen poraziť draky, ale aj absorbovať ich energiu a schopnosti. A práve preto je do neho (alebo do nej, ak si radšej vygenerujete hrdinku) vkladaná nádej na záchranu celej krajiny. To so sebou prináša veľkú zodpovednosť a strastiplné putovanie v hornatom prostredí s najškaredšími elfmi v histórii videohier a s domčekmi a kultúrou vo vikingskom štýle.

Nebudeme opakovať všetko, čo už bolo napísané v našej pôvodnej recenzii z roku 2011. Stačí, keď si pripomenieme, že hlavný protagonista je všestranný, nemá vymedzené povolanie a zdokonaľuje sa v čomkoľvek, čo robí. Doslova. Pre celú sériu je príznačné, že hrdina si zlepšuje svoje schopnosti ich častým používaním. Napríklad ak uprednostňuje jednoručné zbrane, bude sa čoraz šikovnejšie oháňať mečom, ak radšej likviduje nepriateľov šípmi, bude z neho výborný lukostrelec. Platí to aj o nebojových schopnostiach a aktivitách, ako je alchýmia, očarovanie predmetov a tak ďalej. A potom je tu ešte zvyšovanie zdravia, staminy a magicky (energie na čarovanie) pri nadobudnutí vyšších levelov postavy a atraktívne perky s bonusmi v rôznych odvetviach. Dragonborn to všetko šikovne využíva a kombinuje spolu s dračími silami. V boji pritom môže použiť ľubovoľné kombinácie útokov a predmetov, ktoré mu nastavíte pre každú ruku zvlášť. Takže v ľavačke môže mať štít, z pravej bude chrliť oheň, nemusí v nej držať len meč alebo sekeru.

Bez ďalšieho zdržovania môžeme prejsť rovno na grafiku. Pokusy o vizuálne zdokonalenie hry sme tu mali už predtým. Samozrejme, usilovali sa najmä hráči, ktorí vytvárali vlastné modifikácie. Teraz máme hru skrášlenú oficiálne a aj keď je vynovená verzia dodaná aj na PC, je jasné, že hlavným dôvodom nového náteru je aktuálna generácia konzol. Skyrim sme hrali na Xbox 360 a PS3 a prechod na Xbox One a PS4 znamená nielen možnosť pripomenúť si hru na moderných herných zariadeniach, ale aj vyťahovanie ďalších peňazí z vreciek hráčov. 50 € alebo aj viac za niekoľko rokov starú hru, akokoľvek kvalitnú a vyčačkanú, je predsa len dosť veľa.

Na PC je hra, ako vždy, výrazne lacnejšia, no aj 40 € je dosť dobrá pálka. Je pravda, že do 28. októbra bola možnosť získať bezplatnú aktualizáciu na špeciálnu edíciu, čo bolo podmienené vlastnením originálu Skyrim a všetkých DLC, ktoré, prirodzene, sú aj v novej edícii. Ak vám ale chýbal Dragonborn, Hearhfire či Dawnguard, máte smolu a Special Edition už získate len za plnú sumu. Jedine ak by Bethesda urobila ústretový krok a počas sviatkov dala rovnakú ponuku na free upgrade alebo aspoň lacnejšiu aktualizáciu bez nutnosti kupovať kompletku. Ale môžeme v to dúfať?

Inak je ale hra viditeľne krajšia a vizuálna zmena je výrazná. V úvode som síce taký dojem nemal a skôr som si všimol neduhy, ktoré zostali z minulosti, ale už čoskoro som obdivoval úchvatné scenérie, ktoré hra teraz ponúka. Tvorcovia zapracovali na textúrach a detailoch, pridali rôzne efekty a výsledkom sú predovšetkým jedinečné výhľady v otvorenej krajine, ktorá sa mení pod vplyvom počasia a dennej doby. Interiéry budov tiež pôsobia sviežo. Doby minulé však pripomínajú postavy, ktoré síce tiež vyzerajú o čosi lepšie, ale oproti ostatnému obsahu kvalitatívne zaostávajú. A nielen preto, že niekedy majú trhané pohyby, slabšie animácie, občas lietajú mierne nad zemou alebo je zbraň na chrbte vrastená do tela postavy. V podstate ide hlavne o konkrétne súčasti, ktoré nepôsobia úplne prirodzene. Sú to predovšetkým vlasy - tie vyzerajú ako „očúraná slama", našťastie ich často zakrývajú prilby, ktoré už vyzerajú pekne.

Umelo pôsobia napríklad aj kožušinové doplnky postáv, i keď také medvede a vlky sú už na tom o niečo lepšie. Všeobecne okolitá fauna s fungujúcim ekosystémom, kde dravce skáču na losy, cez cestu vám prebehne líška a narazíte na horské kozy, má svoje osobité čaro. Niekedy len tak kráčate alebo jazdíte na koni a užívate si okolitú prírodu. A do toho znie príjemná dobová hudba a priliehavé zvuky. Nechýba dabing, ktorý mi pripadal trochu tlmený oproti okolitému ruchu, s čím sa ale dá pohrať v nastaveniach.

Aj napriek menším výhradám treba priznať, že grafické zmeny hre výrazne prospeli a vzhľadom môže konkurovať moderným RPG - o obsahu, ktorý je nadčasový, ani nehovoriac. Na PC všetko krásne funguje na stredne výkonnej zostave s ultra nastaveniami, vo vysokom rozlíšení a pri 60 fps. Nezaznamenal som žiadne lagy, padanie ani vážnejšie chyby. Nahrávanie pri prechode do budov a jaskýň prebieha rýchlo a nie je veľmi rušivé. Na konzolách je to 1080p pri stabilných 30 fps. V prípade Xbox One verzie to môže byť aj o niečo viac, ale podľa rôznych zdrojov konzoly nie sú dostatočne výkonné, aby to utiahli až na 60 fps. Pre Playstation 4 Pro sa ale pripravuje aktualizácia so 4K rozlíšením.

The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition mení niekoľko rokov starú legendu na vizuálne pôsobivý zážitok. Nejaké nedostatky sa tam nájdu a postavy mohli byť spracované lepšie, ale v porovnaní s tradičnými remaster verziami iných hier je na tom hit od Bethesdy naozaj dobre. Len keby ešte ponúkol aj nejaký nový obsah. Ak ste Skyrim nikdy nehrali, špeciálnu edíciu si rozhodne zadovážte a nebudete ľutovať. Ak ste využili bezplatnú aktualizáciu na PC, určite si hru prejdite znovu a vychutnajte jej masívnu a výrazne skrášlenú náplň. Môžeme polemizovať o tom, či sa oplatí hru kúpiť, ak ju už máte na starej konzole alebo Steame len v klasickej verzii. V tomto prípade by som odporúčal počkať na zľavu a potom zaradiť špeciálnu edíciu do svojej zbierky. Na PC si dokonca zrejme vystačíte len s modmi pre originál a free balíčkom s textúrami vo vysokom rozlíšení.

Branislav Kohút

+ výrazne zlepšená grafika a rôzne efekty
+ nadčasová RPG, ktorá stále pobaví
+ ak nemáte pôvodný Skyrim, určite berte

- predražené
- niektoré chyby ešte z originálu a slabšie spracované postavy
- menej zaujímavé pre vlastníkov pôvodnej hry
- žiadny nový obsah

8.0

RECENZIA

FIREWATCH

VÝLET DO PRÍRODY

PLATFORMA: PC, PS4
VÝVOJ: CAMPO SANTO
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Na niektoré hry musíte mať konkrétnu náladu, inak ich kúzlo a kvality veľmi ťažko odhalíte a hranie sa stane skôr znudeným trápením. Firewatch je presne takým projektom a ponúka zábavu nadopovanú atmosférou, aj keď hrania tam nájdete poskromne. Zaradí sa tak vedľa Gone Home, Everybody's Gone To The Rapture a The Vanishing of Ethan Carter - špecifickým projektom so svojskou atmosférou. Hru buď budete milovať a užívať si ju, alebo naopak nenávidieť a pátrať po tom, čo na nej, preboha, vidí tá prvá skupina hráčov zaujímavé.

Firewatch sa primárne sústredí na rozprávanie príbehu, ktorý by sme v podobe knižnej novely zhltli jedným dychom. Na rozdiel od písaného slova je zážitok podporovaný nielen fantáziou čitateľa, ale aj prostredím, ktoré sa pred hráčom otvára. Je len na hráčovi či okolím preletí so zvesenou hlavou, alebo bude plnými dúškami nasávať krásy okolitej prírody a vnímať božský pokoj vôkol seba. Nazvať Firewatch walking simulátorom z vlastného pohľadu by bolo príliš zjednodušené. Už len preto, že prechádzky chráneným národným parkom sú vynikajúcim relaxom. A hlavne je na druhom konci vysielačky Delilah.

Hlavným protagonistom je Henry. Čoskoro štyridsiatnik, ktorý sa rozhodol utiecť od svojho náročného života, preč od všetkých problémov valiacich sa na jeho hlavu zo všetkých strán. Je leto 1989 a všetko, čo Henry chce, je oddych, relax, pokoj. Osobné problémy ho vytrhli zo zväzujúcej náruče manželky s vážnymi zdravotnými komplikáciami. Tých pár riadkov, ktoré vám prezradia dôvody Henryho odchodu do ústrania, je dostatočne vysvetľujúcich. Netlačia príliš na pílu, nedržia sa kŕčovito patetických nárekov nad životným osudom. Karty sú rozdané a Henry si potrebuje vyčistiť hlavu. Krajšie miesto na to, aby prišiel na iné myšlienky, si vybrať zrejme ani nemohol.

V národnom parku Shoshone vo Wyomingu (susedí so známym Yellowstonským národným parkom) je miesto nedotknuté civilizáciou. Každý ranger tu má vyhradené miesto, z ktorého pozoruje prírodu, dáva pozor na kempujúcich ľudí, stráži ich a dbá na to, aby sa nikomu nič nestalo. Ako najvážnejšie nebezpečenstvo sa javí oheň, ktorý ak sa rozšíri nesprávnym smerom, zničí nielen všetko to krásne naokolo, ale môže vám vziať i život. Vaším jediným spoločníkom bude často samota a ticho. Niekedy je táto dvojica najlepším poslucháčom a užijete si s nimi najviac zábavy. Tak ako v skutočnosti. No pokým budete čeliť banálnejším hrozbám, čaká vás zoznámenie s priateľom na telefóne.

Z dumania a užívania si prostredia vás často vytrhne iná živá duša zdieľajúca podobný osud. Na prácu požiarnej hliadky v národnom parku sa totiž nehlásia dobrovoľníci s cieľom zarobiť si, ale jednoducho preto, že si potrebujú dať vo svojej hlave niečo do poriadku alebo utekajú preč od svojich problémov a starostí. Delilah nie je vaším spoločníkom v pravom zmysle slova. Všetka komunikácia prebieha prostredníctvom vysielačiek. Ani raz ju neuvidíte, neskočíte spolu na pohárik ani nezložíte kompliment na jej krásne, zelené oči. Je o pár rokov zrelšia, no i tak v rovnakom veku a možno s rovnakým bremenom na svojich pleciach. Veľmi rýchlo si zvyknete na jej úprimnosť, náladovosť a sarkazmus. Zdieľate svoju minulosť - alebo naopak ostávate vo svojej škrupinke. Dialógy vám dávajú možnosť voľby, hoci sa napokon všetko stočí na jedinú príbehovú líniu.

To, čo robí atmosféru pútavejšou, sú samotné rozhovory. Tak bravúrne napísané dialógy nájdete len v niektorých hrách, dokonca i mnohé filmy a knihy by mohli komunikáciu medzi Henrym a Delilah závidieť. Vôbec to nie je v tom, že by bol umelecký prednes na vyššej úrovni - práve naopak, rozhovory sú ľudské, prirodzené, bežné. Akoby ste sa rozprávali s priateľom

či partnerom. Je to nezáväzné debatovanie o obyčajných veciach, a to spôsobom absolútne obyčajným. Dialógy nemajú na sebe nalepený zbytočný balast, neboja sa pritlačiť vulgarizmom na miestach, kde ich bežne používame. Prestávky medzi slovami nie sú len trápnym tichom, ku ktorému vás núti príkaz v scenári. Zároveň nejde len o nezáživné premýšľanie nad nesmrteľnosťou chrústa, ale jednoducho obyčajný rozhovor obyčajných ľudí. Dabing je navyše skvostný, vyjadrovanie postáv prirodzené. Žiadne rapkanie naučených fráz či afektované komentovanie situácie.

Spočiatku nie je dianie v parku ničím nezvyčajné, o to viac vnímate prostredie. Okrem chodenia budete liezť po skalách, preskúmate jaskyňu, ale na všetko vám postačí bežná výbava ovládacích prvkov. Aby ste sa niekam dostali, nebudete sledovať šípku na mape alebo svietiaci bod v pozadí. Delilah vás naviguje cez vysielačku, no zároveň nevodí za ručičku. Ak vidíte v diaľke dym z táboriska, je to váš styčný bod a ako sa k nemu dostanete, je na vás. Zablúdiť sa napriek tomu v hre nedá. Verným pomocníkom je mapa s kompasom. Často dostanete jednoduché inštrukcie: nájdeš ich na sever od rieky. Aspoňže na mape vidíte miesto, kde sa práve nachádzate. V prípade, že by sa v možnostiach hry našla ponuka s vypnutím tohto ukazovateľa, náročnosť by stúpla, no o to viac by ste sa možno bavili. A blúdili a nadávali.

Pomocou mapy a kompasu sa snažíte orientovať v obmedzenom priestore. Spočiatku budete možno chodiť opačným smerom, lebo vám naozaj nik neukazuje, kam máte ísť alebo smer, ktorým sa vaša postava pozerá. Budete sa vracať späť, nadávať na zarastený chodníček, ktorý ste prehliadli. Pomocnú ruku vám podajú zakreslené poznámky na mapách, ktoré nájdete na jednotlivých stanoviskách. Okrem toho v nich uvidíte aj rôzne odkazy predchádzajúcich rangerov či iné doplnky na rozptýlenie. Ľudský faktor hre dodávajú dialógy, v ktorých si vyberiete, ako napríklad pomenuje nájdenú korytnačku alebo kontrolovaný oheň na obzore. Časom odhalíte skratky a nájdete nové miesta, kde by ste vedeli hodiny presedieť a doslova pozerať „doblba".

Načrtnúť postupne sa otvárajúcu zápletku je náročné bez toho, aby sme čokoľvek podstatné vyzradili. Lenivo napredujúci príbeh vás ale pohltí.

To, čo na začiatku vyzeralo ako nevinné napomenutie vyvádzajúci mladých slečien, sa postupne zmení na paranoidné hľadanie pravdy ukrytej za veľkým plotom. Ako sme už spomenuli, jediným priateľom je na začiatku kilometre vzdialený človek. Budujete si k nemu dôveru, no zároveň netušíte či nie je zapletený do podivných udalostí dejúcich sa okolo vás. Sledovať vznikajúce puto medzi ľuďmi, ktorí majú k sebe nesmierne blízko, no v skutočnosti sú od seba vzdialení a nikdy si nepodali ani len ruku, je fascinujúce. Lenže v parku sa niečo deje, nájdete rozbité okno vo svojej veži, kde bývate (a postupne sa mení jej interiér) či iné odkazy od neznámych „iných".

Napätie sa strhujúco nabaľuje na banálne rozprávanie a po určitých udalostiach vám dovtedy známe prostredie začne pripadať cudzie. Čo ak sa niekto skrýva za tamtou skalou alebo vás sleduje spoza stromov? Začnete sa obzerať okolo seba, každý zvuk vám začne pripadať podozrivý. Prestávate veriť vlastnému úsudku, no zároveň vás túžba po odhalení tajomstva ženie dopredu, nech za to zaplatíte akúkoľvek cenu. Udalosti naberú rýchly spád, odkryjete tajomnú minulosť parku, no podobne ako kedysi v Lost aj tentoraz je ku koncu vyrovnanie sa s osudom a samotný záver s vysvetlením pozadia mierne kŕčovitý. Netvrdíme, že zlý, no možno trochu odfláknutý. Ak ste čítali komentáre hráčov sťažujúcich sa na celkové vyvrcholenie, ku ktorému sa dopracujete za približne päť hodín, berte ich s rezervou. Samozrejme, že by sa dalo z príbehu vyžmýkať viac, no ukončenie nám pripadalo také vystrihnuté z normálneho života, až sa nám javilo najlepšie možné. Tak ako to chodí v skutočnosti, kde vás taktiež takmer nikdy nečaká ohňostroj, fanfáry a happy end. Jediné, čo hre môžeme vytknúť, je slabšie využitie jednotlivých momentov na hlbšie rozprávanie iných mikropríbehov.

Idete neustále dopredu, no všetky tie drobnosti okolo a malé odbočky dokonale dotvárajú celkovú atmosféru. A my by sme chceli vo Firewatch stráviť omnoho viac času, hoci aj banalitami. Rozšírenie alebo pokračovanie? Radšej nie.

Technické spracovanie obstálo na výbornú. Grafika nepotrebuje fotorealistický efekt, hoci v Ethanovi Carterovi či Rapture sme neprotestovali. Malebné prostredie má svoju vnútornú krásu aj napriek tomu, že je viditeľne umelé. Pracovanie s farebnými motívmi a špecifickým sfarbením okolia vyjadruje momentálnu náladu. Dabing sme už spomínali a krochkáme nad ním stále blahom, zvukov je pomerne málo (absencia zvierat robí ticho niekedy až neprirodzeným), hudba sa ozve len niekoľkokrát, avšak vždy presne vtedy, kedy má prepnúť inak lenivú atmosféru do napínavej polohy, čo sa jej aj darí.

Napriek niektorým vyššie uvedeným prešľapom sme si užili všetky prechádzky lesom, sledovanie západu či východu slnka, nočné romantizovanie nad šíriacim sa ohňom a viac vám neprezradíme. Hranie Firewatch je skvelým relaxom: stačí ak prídete po náročnom dni domov a chcete sa zasnívať, odísť preč od civilizácie, na miesto, kde sa nemusíte nikam večne ponáhľať a správať sa ako naprogramované bábky. Ale titul je stále len relaxom, nie až takou plnohodnotnou hrou. Hrateľnosť a herné prvky sú ohlodané na kosť, ale stále sa cítite ako súčasť príbehu, ktorý sami ovplyvňujete - atmosféra je taká hustá, že sa dá krájať. Firewatch nie je hra ako bežná trojáčková produkcia, skôr zážitok v krásnom prostredí, so skvelými a výborne napísanými postavami, napätím, no trochu chudobnejším obsahom a strohým ukončením.

Ján Kordoš

8.0

+ dialógy a dabing
+ prostredie parku
+ výborná atmosféra
+ sledovanie budovania vzťahu na di-aľku

- menej príbehu okolo s rýchlym ukončením
- vzhľadom na cenu pomerne krátke

RECENZIA

BATTLEFIELD GOTHIC: ARMADA

VESMÍRNA VOJNA

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: TINDALOS INTERACTIVE
ŠTÝL: REALTIME STRATÉGIA

Univerzum Warhammeru a jeho sci-fi odnože zasadenej do 41. milénia je vďačným námetom množstva videohier už desaťročia. Niekedy sa svet stolovej hry podarí preniesť lepšie, inokedy horšie. Niekedy sa autori pevne držia predlohy a snažia sa ju čo najlepšie zachytiť, inokedy si zas univerzum berú len ako kulisy, v ktorých sa už pohybujú na vlastnú päsť. Vždy ale ponúkajú niečo, čo hráčov láka. Temné fantasy/sci-fi o nekonečnom boji ľudí proti iným rasám má svoje čaro a k tomu má aj svojské pravidlá, ktoré ho odlišujú od iných a pomáhajú vytvoriť unikátne postavy. Práve toto predstavuje pri adaptovaní veľkú výzvu.

Najnovšie sa s touto výzvou rozhodli popasovať Tindalos Interactive, autori stratégií Etherium alebo Stellar Impact, ktoré rozhodne nehviezdili a už dávno pred vydaním tak bolo hlavnou otázkou, či si tvorcovia neodhryzli priveľké sústo, ktoré nedokážu stráviť. Predsa len vesmír a pôvodná stolovka od Games Workshop aj s jej pravidlami sú naozaj náročné materiály. O to väčším prekvapením je, ako nakoniec hra Battlefleet Gothic: Armada dopadla. Hodnotenie vidíte vyššie, hovorí samo za seba a okrem plusov má hra aj svoje nedostatky. To najdôležitejšie ale je, že je to najvernejšie spracovanie Warhammer hry podľa predlohy za niekoľko posledných rokov. Je to jeho čistá esencia, ktorá je mokrým snom fanúšikov, ktorí jej vďaka tomu veľa odpustia. Pomáha jej to navyše osloviť nových hráčov.

Len sa pozrite na zábery naokolo. Mnoho z vás vie, že lode v tomto vesmíre sú dlhé aj niekoľko kilometrov. Taktiež mnohí poznáte brnenie Space Marines či iných jednotiek. Ale tu máte prvý raz pocit, že vesmírom naozaj lietajú kilometer dlhé katedrály vyzbrojené až po zuby. Dizajn lodí je dokonalý, každý ich nástup na bojisko si budete užívať a na každé nové vizuálne vylepšenie sa nebudete vedieť vynadívať. Ale nie je to len o tom, ako vyzerajú, ale aj ako sa hýbu, ako bojujú. Celkový dojem presne vystihuje to, čo by ste od Warhammeru čakali. Pritom stále z hry cítiť aj základy položené v stolovke.

Armada je síce stratégiou, no rozhodne to nie je bežná RTS, na aké ste zvyknutí. Súboje prebiehajú v reálnom čase, riadenie svojej flotily máte pod palcom z „vtáčej" perspektívy. A aj napriek tomu, že sa odohráva vo vesmíre, musíte zabudnúť na hranie v troch rozmeroch. Pohyb a aj boje prebiehajú v dvoch rozmeroch, jednak kvôli predlohe, ale aj kvôli mechanizmom. Hra ale preto vôbec nič nestráca. Skôr naopak, neraz si pri hraní poviete, že máte šťastie, lebo toto by ste pri 3D hrateľnosti jednoducho nestíhali.

Aj celkový dojem z bojov je iný ako v bežných stratégiách. Občas vám pripomína skôr šachovú partiu, inokedy je to čistokrvná bitka medzi námornými korábmi, ktoré po sebe pália z diel na bokoch a prenasledujú sa navzájom v kruhoch. Musíte zabudnúť na hromadenie surovín, rovnako aj na posielanie množstva jednotiek. Tu velíte menšiemu počtu lodí. V niektorých prípadoch sa vám ich do rúk dostane aj 15, no vtedy už neviete, kam skôr skočiť. Bežne je to však okolo 5, čo je v hre ideálny počet. Ich zostavu si určujete sami vzhľadom na misie či súboje v multiplayeri, no obmedzení ste počtom bodov, ktoré môžete použiť. Každá loď predstavuje bodovú investíciu - čím silnejšia, tým viac bodov.

Ako postupujete príbehom alebo aj svojou multiplayerovou kariérou, tak rastú vaše schopnosti ako veliteľa, no rovnako aj váš level. Čím vyšší dosiahnete, tým viac slotov pre lode a rovnako aj silnejšie lode si môžete dovoliť. Sú tu transportéry, rýchle stíhače, krížniky v niekoľkých kategóriách a veľké bojové lode. Z tých všetkých si skladáte svoju ideálnu zostavu do bitiek. Čím viac bojov lode absolvujú, tým lepšími sa stávajú. Môžete si vylepšiť niektorú časť posádky a tým posilniť nejaký aspekt, rovnako aj pridať jeden z mnohých upgradov či iných úprav. Nakoniec sú tu aj favours niektorej frakcie Warhammer univerza, pričom na výber máte štyri. Lodi tak môžete prideliť napríklad favour frakcie Space Marines, čím získa ďalšie vylepšenia. Možnosti úprav a vylepšovania lodí sú naozaj obrovské a po každom skoku na vyšší level budete uháňať do Port Maw.

Rovnako badať korene zo stolovej hry aj v dizajne misií. Narazíte tu na nejakých 7 typov, pričom sa v nich môžete ocitnúť v úlohe útočníka aj obrancu, čím sa hra snaží jednotlivé súboje spestriť. Aj keď je vďaka tomu v hre naozaj mnoho rôznych úloh, v zásade napokon končia rovnako. Nie je to až taký problém, s výnimkou konca kampane, kedy už cítiť stereotyp. Či

je to konvoj, súboj krížnikov, obrana základne alebo atentát, vždy je to o tom istom s menšími zmenami. Výraznejšiu obmenu predstavujú misie, ako je planetárna obrana (ktorá je často o náhode) či získanie dôležitých dát, čo sú zas misie o rýchlosti.

V samotnej príbehovej kampani nemusíte všetky misie vyhrať. A musíte počítať s tým, že už na normal obťažnosti ich strašne veľa prehráte. Niektoré kvôli sile nepriateľa, iné kvôli tomu, že podceníte prípravu/výber lodí, ďalšie zas kvôli balansu rás. Ale to nevadí, patrí to k hre. Armada počíta s tým, že niektoré bitky jednoducho stratíte. Schopnosti každej lode musíte riadiť v prepracovanom systéme mikromanažmentu, taktiež ich ciele a aj trasy, keďže to je vec, ktorú umelá inteligencia rieši dosť priamočiaro. Aj cez míny a polia asteroidov. Taktiež určujete spôsob natočenia lode k nepriateľovi, čím má primárne páliť, prioritu nepriateľov, dokonca aj to, na aké systémy máte útočiť. Je toho veľa a skutočne to chvíľami nestíhate a máte problém zvládnuť. Využiť sa občas dajú aj netradičné taktiky, napríklad narazenie do lode súpera.

Pred vami je galaktická mapa Gothic sektoru.
V každom ťahu máte limitovaný počet nasadení do bojov. Po ich vyčerpaní musíte ťah ukončiť a prejsť na ďalší. Okrem hlavných misií musíte tiež reagovať na vedľajšie, aby ste prišli o čo najmenej svetov, keďže nepriatelia nespia a neustále na vás niekde útočia. Ojedinele nastanú špeciálne eventy - niektorý svet musíte oslobodiť do konca ťahu, inak oň prídete definitívne či sa na mape objaví vaša nemesis. Zmena podmienok však vie byť aj detailnejšia – silnejšie erupcie poškodzujú štíty, opravy stoja kvôli niečomu viac, či dokonca je vyššia pravdepodobnosť, že sa vám loď pri cestovaní stratí vo warpe a je na jeden ťah nedostupná.

Mapy sa v každom prípade generujú automaticky, dané je len prostredie, do ktorého bude mapa zasadená. Poloha poľa asteroidov, staníc, obrovských chrámov, či dokonca mín, sa vždy mení. A takmer vždy je nová mapa krásny spektákel. Na pozadí vidíte nádhernú hmlovinu, supernovu, či dokonca niekde aj čiernu dieru, ako do seba pohlcuje svetlo. Škoda, že autori trošku viac nepopracovali na pravidlách generovania. Stane sa totiž, že na pozadí mapy sú asteroidy a neviete či je to naozaj len pozadie, alebo aj prekážka pred vami.

Dôvod, prečo som doteraz o hre písal skôr všeobecne a nie s ohľadom na príbeh, je ten, že rovnako ako v Starcrafte aj tu viac ako samotný príbeh zaujme hlavne multiplayer. Pritom dej sám osebe nie je vôbec zlý. Gothic sektor je pod útokom, na Impérium ľudí si vyšliapol Abaddon so svojou obrovskou flotilou a v ceste mu stojí len váš admirál Spire. V piatich kapitolách tak rozhodnete o osude tohto sektoru, čo vám zaberie cez 15 hodín a príbeh sa nakoniec môže vydať dvoma vetvami. Proti vám stoja aj orkovia a eldari ako sekundárni nepriatelia, no hrateľné je v kampani len Impérium, čo je škoda. Lore by síce nepustilo, ale nikto nehovorí, že by kampane za iné rasy museli byť kánonické.

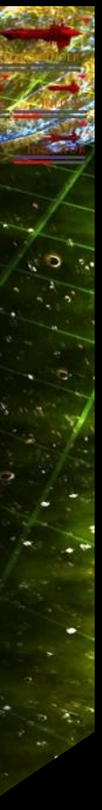
Všetky rasy si však môžete vyskúšať vo vlastných zápasoch, skirmishi a, samozrejme, multiplayeri. Práve ten si vás získa možno ešte viac (a ešte skôr) ako kampaň. Zahráte si v súbojoch 1v1 aj 2v2 a aj keď to nebudú veľké boje vzhľadom na veľkosť flotily, vždy budú pôsobiť veľkolepo. Často sa o víťazovi rozhodne len v niekoľkých sekundách. Rozhodnúť môže aj jedno neskoré rozhodnutie či zlá reakcia. Hráč s orkskou loďou, ktorú pokope drží len sila vôle, to do vás v plnej rýchlosti napáli a vy sa rozletíte na kúsky. Je koniec. Každá rasa má svoje výhody aj nevýhody. Impérium a Chaos sú pre začiatočníkov najlepšie rasy, zároveň aj najvyváženejšie. Eldari sú rýchli, ale lode majú z papiera. Orkovia zas toho znesú pomerne dosť a ich náraz pomocou turba je smrteľný. Aj napriek tomu stále celkovému balansu niečo chýba a všimnete si to v kampani aj v MP. Armada stále nie je úplne spravodlivá, autori o tom vedia a snáď to aj čo najskôr opravia.

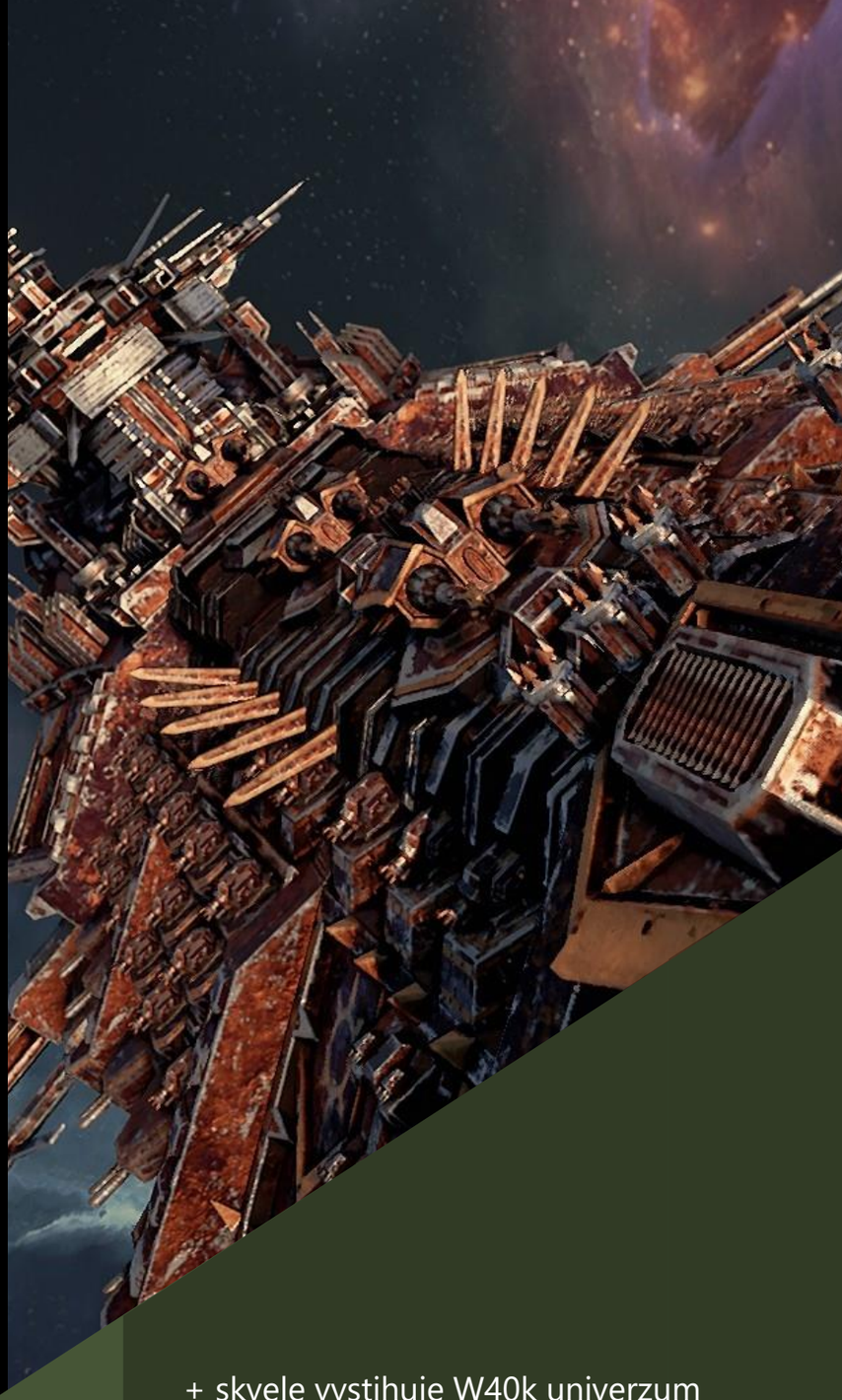
Potešia aj „drobnosti“, ako sú napríklad perzistentné flotily v multiplayeri či naozaj vydarené príbehové animácie vytvorené síce len pomocou statických obrazoviek, no pomáhajú dotvárať atmosféru hry a skvele sedia k tomu, čo si pod vizuálom Warhammeru predstavujete. Naopak sklamaní zostanete z množstva menších bugov, ktoré tu ešte stále sú. Najhoršie je ale padanie hry, prípadne jej mrznutie pri loadingoch. Nedeje sa to síce pri každom spustení, no aj napriek tomu je to častejšie, než by ste chceli zažívať.

Keď už som sa viackrát dotkol toho vizuálu, Armada nielenže veľmi dobre vystihuje Warhammer 40k a nájdete tu úplne dokonalý dizajn lodí, ale celkovo sa na hru veľmi dobre pozerá, aj keď možno z Unreal Engine 4 nežmýka všetko. Aj pri vysokom zoome lode stále vyzerajú dobre, efekty výbuchov, streľby alebo prechodu do warpu tiež ulahodia oku. A nárazy lodí sú naozaj skvelé. Dabing postáv v tých pár animáciách je na veľmi vysokej úrovni. Kvalitná je aj hudba, ibaže je dosť repetitívna.

Battlefleet Gothic: Armada je príjemným prekvapením a must-have titulom pre fanúšikov Warhammer 40k univerza. Hrou nepohrdnú ani ostrieľaní stratégovia, ktorým ponúkne chytľavé taktické bitky vo vesmíre a naozaj slušnú výzvu. Kampaň je síce na konci už trochu stereotypná, no dovtedy slušne zabaví. Sami ale dobre tušíte, že vás najviac zláka multiplayer, ktorý je síce zatiaľ nie úplne vyvážený, ale to mu radi odpustíte vďaka desiatkam hodín zábavy, ktoré môže ponúknuť.

Matúš Štrba





+ skvele vystihuje W40k univerzum
+ dizajn lodí
+ vizuál a atmosféra
+ multiplayer
+ systém vylepšení
+ chytľavé vesmírne bitky
+ slušná výzva

- kampaň v závere trošku stráca dych
- ešte stále nevybalansované rasy
- mrznutie a pády
- repetitívna hudba

8.0

RECENZIA

BLACK DESERT ONLINE

KVALITNÁ VÝCHODNÁ MMO

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: PEARL ABYSS
ŠTÝL: MMO

Kedysi boli MMORPG niečím exotickým a možnosť zdieľať ten istý virtuálny svet s inými hráčmi jedinečná. Dnes už je však takýto zážitok bežný a ešte viac zovšednel s prechodom väčšiny online titulov na bezplatný režim. Zaujať hráčov je ťažké a dlhodobo si udržať ich pozornosť ešte náročnejšie. Black Desert je jedna z najambicióznejších nových MMORPG, hoci vlastne až taká nová nie je. V Kórei sa hrala už v roku 2014, v Japonsku o rok neskôr, ale do Európy a Ameriky dorazila až teraz. Prečo by ste ju mali alebo nemali hrať?

Intro je nuda, ale pri vytváraní hrdinu budete so záľubou pozerať na nádherne spracované postavy s ponukou viac-menej tradičných povolaní - od bojovníka až po čarodejnicu. Úvod hry neprekvapí, je to klasické zoznamovanie sa s NPC postavami a herným systémom, ktorý spočiatku vyzerá dosť všedne. Ale potom vás čakajú prvé boje a tam zistíte, že hra v sebe môže skrývať viac, ako sa na prvý pohľad zdá.

Akčnými súbojmi sa chválili mnohé MMO, ale pravdou je, že obvykle až také akčné neboli a zvyčajne šlo o klikanie na ikony s útokmi a kúzlami, ktoré potrebovali čas na regeneráciu. Black Desert v tomto smere väčšinu svojich konkurentov hravo prevalcuje. Bitky sú skutočne akčné a dynamické, založené na používaní komb vyvolaných kombináciou klávesov a myši (alebo tlačidiel gamepadu) s minimálnymi obmedzeniami a môžete ich používať v rýchlom slede za sebou - ako v bojovkách. Nepotrebujete k tomu žiadne klikanie na ikony, ale aj takáto alternatíva tu je. Navyše aj možnosti samotných postáv v boji sú zaujímavé. Napríklad kúzelníčka vie efektne útočiť z diaľky temnou mágiou, ale rovnako dobre dokáže nakopať nepriateľov zblízka, čo pri takomto povolaní nie je obvyklé.

Boje si užijete do sýtosti, ale je škoda, že nie sú podporené zaujímavejšími úlohami. Väčšinou buď musíte vyhľadať nejaké NPC postavy, alebo zabiť nejaké kreatúry, vytĺcť z protivníkov úlohové predmety, zničiť nepriateľské vlajky či veže. Nepotrebujete síce zabíjať po stovkách, bežne stačia tri až päť cieľov, ktoré niekedy húževnato odolávajú alebo im pribehne na pomoc niekto z okolia, ale tak či tak je to časom stereotypné.

Aj napriek atraktívnemu spôsobu boja. Niektoré úlohy vám zadajú osoby v mestách, iné dostanete od entity zvanej black spirit, ktorá vás sprevádza už od začiatku hry. Tohto spoločníka si nevyberáte, skrátka je pri vás, či už chcete alebo nie. Malý čierny prízrak sa postupne rozvíja, provokuje vás, ale aj radí a poslúži ako nápoveda a naviguje vás do nových oblastí. Môžete ho kedykoľvek vyvolať, aby ste dostali odmenu za splnené zadanie alebo s ním hodili reč.

Zaujímavý je spôsob odomykania a vylepšovania bojových zručností vašej postavy, ale aj samotné nadobúdanie skúseností. Môže byť trochu mätúce, že hra rozlišuje a separuje jednotlivé druhy skúseností - skill, energy a contribution. Tie prvé prinášajú body na rozvoj schopností postavy, pričom lepšie útoky a zručnosti vyžadujú na naučenie viac bodov.

Skill exp bežne dostanete ako odmenu za splnené úlohy, v menšej miere v boji. Dajú sa použiť okamžite, ale je lepšie navštíviť inštruktora, ktorý vám umožní rozdeliť body bez postihov a straty energie. Tá sa nadobúda formou vlastných skúseností a okrem rozvoja postavy v teréne ju spotrebujete pri remeselnej výrobe, krádežiach a ďalších činnostiach. Energia sa priebežne dopĺňa aj sama. Kontribučné skúsenosti a body použijete napríklad na kúpu domu alebo pozoruhodné prenajímanie predmetov od NPC postáv a tiež pri vytváraní obchodných uzlov.

Podobne komplexne riešených prvkov je v hre viac. Napríklad v rozhovoroch zohrávajú úlohu aj znalosti o postavách, čím sa sprístupňujú nové dialógy a aj niektoré úlohy. Znalosti sa rozširujú komunikáciou s rôznymi NPC a aj formou svojskej minihry.

Do niekoľkých okienok naukladáte ikony známych postáv a na základe ich prepojení a vzťahov sa formuje aj vaše priateľstvo s osobou, s ktorou práve komunikujete.

V správnej MMORPG nemôžu chýbať pojazdné zvieratá a v tomto prípade sú to predovšetkým kone. Aj s nimi to však tvorcovia hráčom trochu skomplikovali. Kúpeného koňa, oslíka či ťavu si musíte zaregistrovať v stajniach, kde si zvieratá za peniaze aj oživujete, ak zahynú pri putovaní. Váš mount vás rýchlo transportuje na iné miesto, pričom je v hre pohodlná možnosť zadať cestu, napríklad k cieľu úlohy a môžete zvoliť automatický presun k zvolenému bodu. Ale v boji kôň veľmi neposlúži, takže ho spravidla necháte niekde pri ceste. No aj tam ho niekedy prepadnú nepriatelia a ubijú k smrti. Pojazdné zvieratá vždy zostávajú tam, kde ste ich nechali a dôsledkom je napríklad to, že sa v mestách na určitých miestach zbytočne hromadia kone, ktoré tam zanechali rôzni hráči. Tieto miesta sú potom neprehľadné a chaotické.

Avšak s tátošmi sú spojené aj rôzne výhody a pozoruhodné možnosti. Kone sa vyvíjajú a majú rozličné schopnosti. Tie divoké sa dajú chytať lasom a privábiť cukrom, pomocou páru dokážete vyšľachtiť celkom nového jedinca s lepšími vlastnosťami a nemali by ste zabúdať na kŕmenie mrkvou. Môžete prikúpiť sedlo a ďalšie časti výbavy pre svojho miláčika, ktoré zlepšia jeho parametre a prejavia sa aj na vzhľade. Okrem štvornohých spoločníkov a maznáčikov môžete mať aj vlastnú loď, ktorá má podobné funkcie a umožňuje prepravu aj pohodlnejší lov rýb, hoci na rybačku vám stačí aj udica a postávanie pri brehu. Rybolov je však jedna z mnohých zbytočne komplikovaných činností.

Kone, lode, a dokonca aj vozy so záprahom využijete aj pri preprave tovaru a obchodovaní. Celkovo je ekonomika v hre pozoruhodná a ak sa nechcete začať pri hre nudiť, budete sa jej (popri bojoch spoločenstiev) venovať aspoň okrajovo. Významnú úlohu pritom zohrávajú špecifické uzly na mape - nody, ktoré aktivujete v jednotlivých mestách a sídlach.

Slúžia na prepojenie oblastí, čo využijete pri pokročilom obchodovaní, kde vytvoríte trasy a predávate a nakupujete s profitom na základe rôznych cien predajcov.

Vaša postava môže s patričnými nástrojmi zbierať byliny, rúbať drevo, ťažiť rudu, miešať odvary, variť, vyrábať rôznu výbavu, vylepšovať predmety. Základy sú jednoduché a stačia vám ingrediencie, ktoré kdekoľvek skombinujete a čakáte na výsledok. Na pokročilejšie varenie a výrobu už potrebujete zariadenia a prístroje, ktoré umiestnite vo svojom dome (môže slúžiť aj ako sklad využívaný pri obchodovaní) a optimálne aj recepty, aby ste vedeli, koľko a akých prísad potrebujete, aby z toho vzniklo niečo použiteľné. Toto nie je až také neobvyklé, ale zaujímavé to začína byť vo chvíli, keď pritom začnete využívať svojich vlastných robotníkov. Robotníkov rôznych rás si môžete kúpiť, majú odlišné vlastnosti a zdokonaľujú sa. Môžete im prideliť prácu v dielni alebo ich pošlete na určené miesto označené nodmi na mape, aby tam ťažili suroviny alebo zberali nejaké plodiny. Vy sa zatiaľ venujete niečomu inému na celkom inom mieste. Robotníkov môžete povzbudiť v práci prídelmi piva.

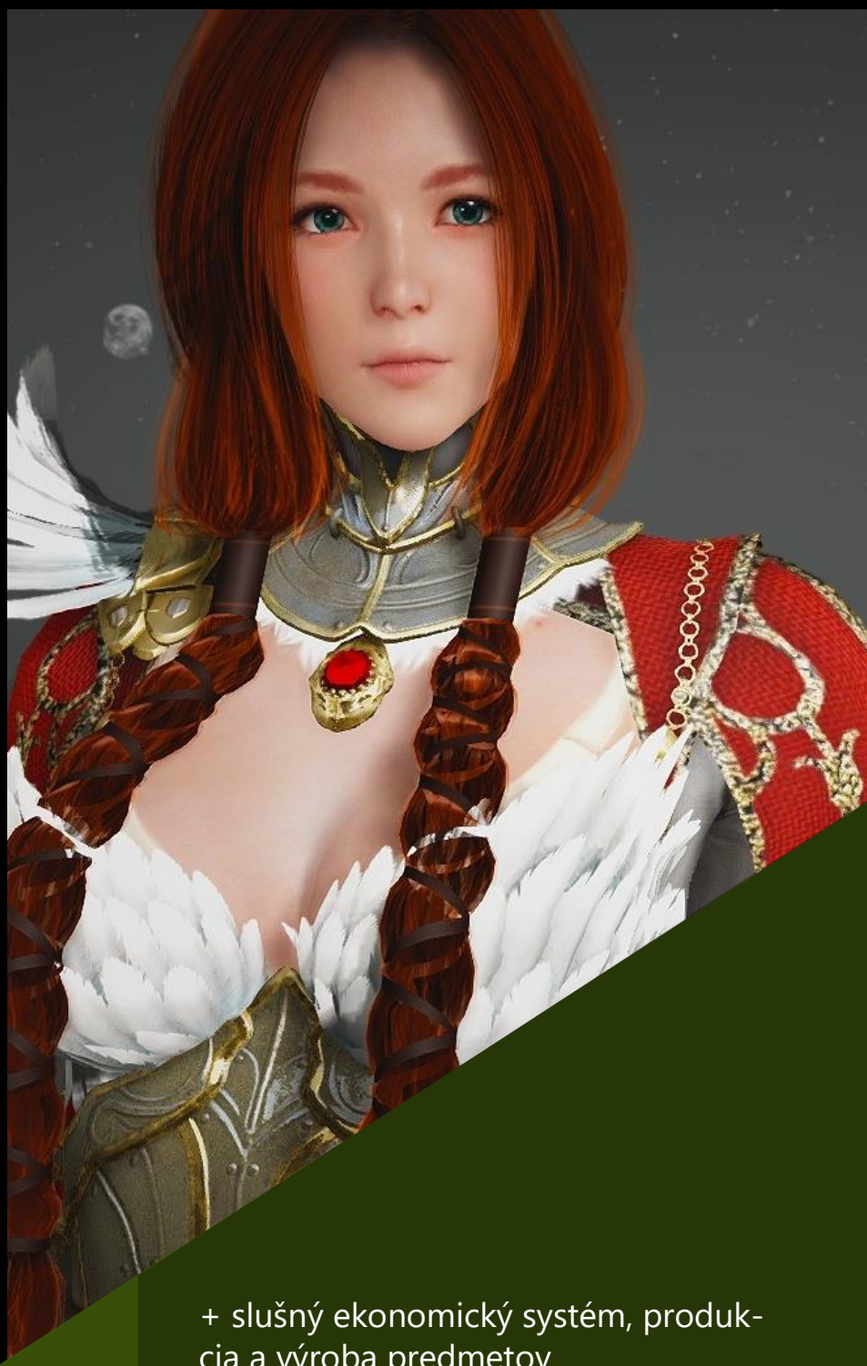
Napriek tomu, že si mnohé procesy v hre musíte najskôr osvojiť a zvyknúť si na to, ako fungujú, súčasne je v hre viditeľná snaha tvorcov vyjsť hráčom v ústrety. Preto je zahrnutý automatický presun v krajine na zvolené miesto, môžete si nastaviť užívateľské rozhranie, zväčšovať, zmenšovať okná a určiť ich polohu na obrazovke.

Celkom príjemne sú riešené popisy postáv a sprievodné informácie, ktoré otvárate na hornej časti obrazovky. Na druhej strane sú hráči nenápadne tlačení, aby pri akejkoľvek vizuálnej zmene siahli po reálnych peniazoch. Ak sa neuspokojíte s tým, že sa vašej postave menia nanajvýš kozmetické doplnky, ale hlavné oblečenie takmer vôbec ani pri výmene jednotlivých kúskov, musíte otvoriť peňaženku. Aj keď za aktívne hranie dostávate aj vernostnú menu, za ktorú sa dajú kúpiť niektoré menšie doplnky navyše.

Grafika hry je pri vysokých nastaveniach naozaj pekná, aj keď sú tam veci, ktoré by zniesli aj viac detailov. Určite je to však jedna z najkrajších súčasných MMORPG a ponúka aj veľmi pekné výjavy, na ktorých si popasiete zrak. Jednotlivé lokality sú pomerne rôznorodé a plné objektov, sympatické sú kone s bohatým výstrojom (až na to, že zavadzajú v uliciach) a nebezpečné nočné putovanie, pri ktorom si svietite lampášom na v tomto čase nebezpečnejšie monštrá.

Black Desert je na prvý pohľad štandardná MMORPG s tradičným obsahom, ale pri bližšom skúmaní zistíte, že mnohé veci sú špecifické a vyžadujú atypický prístup. Ak sa sústredíte len na boje, vychutnáte si efektné kombá a hra bude pre vás jednoduchšia, avšak kvôli obyčajným úlohám čoskoro aj nudná. V budúcnosti by sa tvorcovia rozhodne mali sústrediť na rozmanitejšie zadania, aby si udržali hráčov. No keď sa budete venovať aj ekonomike, obchodovaniu, výrobe predmetov a rôznym doplnkovým aktivitám, bude to síce trochu komplikovanejšie, ale životnosť hry sa rapídne zvýši a udrží si vašu pozornosť dlhšie.

Branislav Kohút



8.0

+ slušný ekonomický systém, produkcia a výroba predmetov
+ výborné a naozaj akčné boje s kombami
+ pohodlná navigácia v teréne a automatické cestovanie
+ rôznorodé aktivity, ktorým sa môžete venovať
- niektoré procesy sú zbytočne komplikované a prekombinované
- tuctové úlohy postupne vedú k stereotypu
- bez príplatkov sa takmer nemení vzhľad postavy
- odložené kone zavadzajú na frekventovaných miestach

RECENZIA

FORZA HORIZON 3

BLIZZARD MOUNTAIN

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

Forza začala na známych pretekárskych okruhoch, aby sa o niekoľko rokov neskôr vydala aj na otvorené cesty v rôznych kútoch sveta. Z odbočky Horizon sa stala nová plnohodnotná séria, ktorá sa sústredila na zábavné arkádové jazdenie, nie na snahu o simuláciu. A zašla ešte ďalej v expanziách, ktoré sériu posúvali vždy do trošku väčších extrémov oproti tomu, čo ponúkla základná hra. Colorado z jednotky nám predviedlo svoje rally trate. Storm Island nahradil slnečné morské pobrežie kopcami, extrémnymi zmenami počasia a búrkami, cez ktoré ste nevideli pred seba.

Tento rok vyšla Forza Horizon 3 a priniesla takmer bezchybný arkádový zážitok v otvorenom prostredí Austrálie. Teraz nastal čas, aby ho autori posunuli trošku extrémnym smerom. A prinášajú presný opak základnej hry. Ako už názov napovedá, Blizzard Mountain vymení slnkom zaliatu Austráliu za zasnežené hory s lanovkami a neodhrnutými cestami, po ktorých sa môžete preháňať, no nemusíte sa nimi obmedzovať. Celé prostredie je otvorené a nikto a nič vám nebude brániť v tom, aby ste odbočili z cesty a vychutnali si zasneženú krajinu mimo nej. Môžete sa tak rútiť dole kopcom priamo po svahu, či sa ísť šmýkať na zamrznuté jazero.

Preskočím mnoho vecí a hneď v úvode prezradím, že aj napriek kvalitám má táto expanzia aj nejaký ten problém. A najväčším je, že sme takto pred dvoma rokmi hrali práve Storm Island. Playground Games totiž práve touto expanziou nasadili latku veľmi vysoko. Zobrali nás loďou na úplne nové a neznáme miesto, na ktorom fungovalo počasie takým spôsobom, aký v skutočnosti len tak nevidíme. A fungovalo to výborne. Oproti pôvodnej hre sa zmenil ráz prostredia, atmosféra a pribudli aj preteky, ktoré boli iné ako tie, čo sme hrali predtým. Najvýraznejšie sa u hráčov zapísal Gauntlet.

A tu, bohužiaľ, nič také nenájdete. Stále sú tu kvality pôvodnej hry, ktoré znamenajú, že vás čaká naozaj parádna jazda, ale možno by ste čakali niečo viac. Blizzard Mountain je celý postavený na snehu a ľade, čo sa môže javiť ako veľký prínos a z hľadiska hrateľnosti to tak aj je, avšak nejako výrazne to nemení atmosféru. Stále zostávame v Austrálii, prostredie svojim rázom vyznieva možno trochu povedome, len pod snehovou pokrývkou. A výrazne sa nezmenili ani preteky, minimálne nie až tak, ako nám to predviedol Storm Island. V zásade narazíte na dva nové typy dlhších pretekov, ktoré v pôvodnej hre neboli. A oba typy súvisia s ústredným kopcom, ktorý je jasnou témou hry. Je tu Hillclimb a aj keď to možno neznie revolučne, má to gule.

Zvlášť keď uvážite, čo vás počas cesty na vrchol čaká. Narazíte na kúsky asfaltu, zasnežené cesty, krkolomné zákruty a ľad. Nepotrebujete ani Pikes Peak. A keďže idete hore, musí to ísť aj dole. Downhill je druhým typom nových pretekov a je to rovnako zábavná a aj trochu adrenalínová jazda, len opačným smerom. V novom prostredí tiež nájdete na jeden rallycross okruh, na ktorom si tiež párkrát zajazdíte a to je tak všetko.

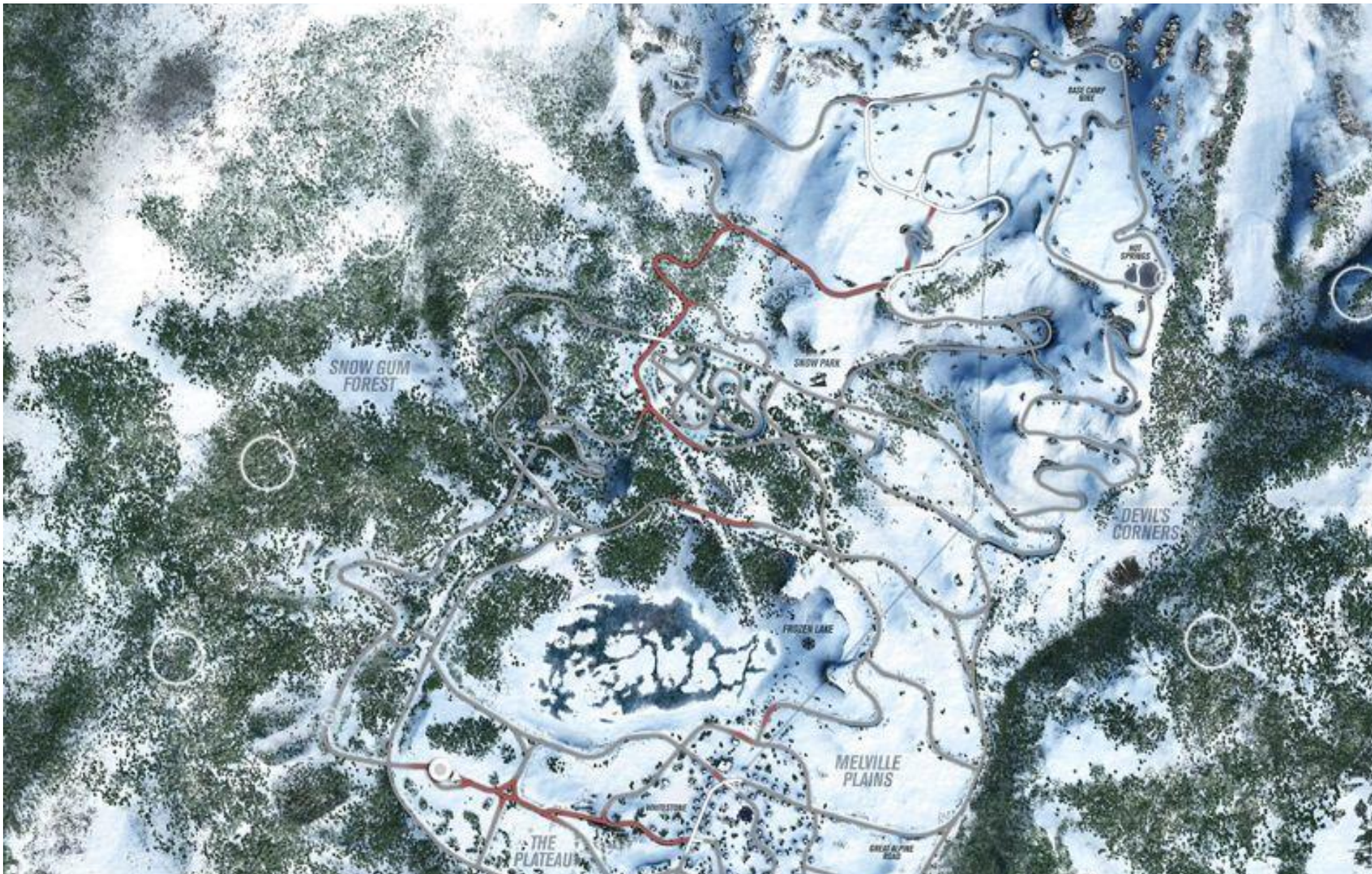
Okrem toho vás čakajú bežné preteky na mnohých vytvorených okruhoch v prostredí, jazdy z bodu A do bodu B a ďalšie veci, ktoré poznáte z pôvodnej hry. Samozrejme, aj v tomto prípade platí, že vy ste riaditeľom celého Horizon festivalu a môžete si tak všetko prispôsobiť podľa svojej chuti. Prídete na miesto pretekov a nevonia vám téma offroadov? Tak si vytvorte vlastný plán pretekov, nastavte si pravidlá, počiatočnú dennú dobu a počasie a tému. V tomto prostredí sa ideálne hodí prevetrať beštie zo skupiny B – Ford RS200, Audi Quattro S1 alebo Lancia Delta čakajú len na vás. Alebo si nastavíte duel fenoménov – Impreza verzus Lancer. To všetko je len na vás a táto sloboda hre opäť veľmi pomáha.

Vracia sa aj bucket list so svojimi špeciálnymi výzvami. A tie vám na snehu dajú zabrať ešte viac ako v pôvodnej hre. Budete skákať, driftovať a uháňať po ceste čo najrýchlejšie, aby ste splnili podmienky výzvy. A keď vás omrzia, môžete si na niektorých miestach vytvoriť plán vlastnej Bucket list výzvy. Nastavíte si trať, podmienky splnenia, počasie a aj hudbu, ktorá má pritom hrať. Potom už len zdieľajte výzvu s priateľmi, nech sa ukáže, kto je kráľom ciest. Z ďalších výziev nechýbajú skoky, meranie rýchlosti a podobne.

A keď už píšem o kráľovi, práve o tom je Blizzard Mountain. Váš cieľ je jednoduchý – získať titul King of The Hill. Kým sa však k nemu dopracujete, chvíľku si počkáte. Musíte ísť po jednotlivých krokoch a tým najjednoduchším je vyhrávať preteky a zbierať hviezdy. Na nich je v expanzii založený váš progres. Fanúšikov už máte hromadu, teraz ide do tuhého. Každý pretek vám môže dať maximálne 3 hviezdy. Jedna je za účasť, druhá za výhru a tretia za splnenie špeciálnej výzvy, ktorá sa vždy týka nejakej schopnosti. Musíte tak získať 200000 skill bodov, driftovať ako o život, nazbierať určitý počet drift tapov a podobne. Hra je vďaka tomu náročnejšia.

Výhra sa odvíja len od vašich schopností a nastavenia Drivatarov. Ale splnenie každej výzvy je už o šikovnosti a umení jazdiť v hre. A takáto zvýšenie náročnosti hre len prospeje. Celkovo môžete získať 160 hviezd, pričom okrem tých z pretekov získavate hviezdy aj za kaskadérske kúsky, rýchlosť a bucket list výzvy. O titul však zabojujete už skôr. Pozvánka vám pristane na stole už po získaní 100 hviezd. Takže aj po získaní titulu vás hra stále motivuje vrátiť sa k nej a skúšať doplniť resty a získať hviezdy tam, kde vám predtým unikli.

Čisto v reči čísel je Blizzard Mountain na tom síce zaujímavo, no na zadok nepadnete. Čaká vás tu 26 eventov, 27 šampionátov, 6 rýchlostných pascí, 6 rýchlostných zón, 5 nebezpečných miest, 6 drift zón, 25



tabúľ s bonusovými XP bodmi, 5 lokalít na objavenie a 5 bucket list výziev. To všetko na 50 cestách a aj v prostredí mimo nich. Je tu jedna stodola so skrytým klasickým vozom a expanzia prišla aj so 7 úplne novými autami: Ford GYMKHANA 9 Focus RS RX, Lancia Delta S4 Group B, Lancia Stratos HF Group 4, Nissan Titan Warrior Concept, Ford F-100 Flareside Abatti Racing Trophy Truck, RJ Anderson #37 RZR-Rockstar Energry Pro 2 Truck a Subaru #199 WRX STI VT15r.

Mohlo toho byť viac, aj prostredie mohlo byť väčšie, ale aj tak si ho zamilujete. Je vystavané s citom pre detail a obľúbite si zamrznuté jazero aj horúce pramene, potrápi vás cesta hore k satelitu a budete tiež čeliť premávke v drobnej dedinke v strede. A do toho všetkého ten sneh, ktorý takmer dokonale simuluje každoročnú situáciu na slovenských cestách, keď biela pokrývka všetkých prekvapí. Budete sa kĺzať, tu a tam aj vojdete do hlbokého snehu a ak si na auto nedáte zimné gumy, zalietate si po ceste ako papier v prievane. Počasie sa tu mení rovnako ako denná doba a neraz počas pretekov zažijete také husté sneženie, že by ste to najradšej odparkovali niekde na krajnici a počkali, kým to prejde.

Okrem zimných gúm a nejakých nových klaksónov sme sa nedočkali žiadnych ďalších nových možností úprav. Čo sa týka vizuálu, jeho úpravy sú opäť obmedzené len vašou fantáziou. Zachovaná zostala aj ponuka rádií, ktorých playlist sa nerozšíril, aj keď komentár moderátorov reflektuje zimu.

Aj tieto dve veci sú také drobnosti, ktoré by hre pomohli k vyššiemu hodnoteniu. Možnosť nahodiť si napríklad snežné reťaze by bola fajn výstrelkom. A ak by ste si mohli vytvoriť bucket list výzvu za zvukov skladby „Let it snow“, bola by to paráda.

Čo sa týka grafického spracovania, od vydania pôvodnej hry ubehlo len pár mesiacov a ťažko očakávať nejaké výrazné zmeny. Graficky je to prakticky tá istá hra, len odetá do bielej. Práve v tej hromade snehu už ale hra akosi nevyniká. Pôvodná Forza Horizon 3 bola krásna hra, ktorá ťažila z vizuálne bohatého a pestrého prostredia. To všetko je teraz preč a hra vizuálne pôsobí skôr fádne. Na druhej strane v tomto ohľade hra pripomína realitu. Len sa pozrite von oknom, asi to tam pestrou krásou nesrší.

Forza Horizon 3 sa v podobe Blizzard Mountain dočkala kvalitnej expanzie, no má jednu smolu. Predchodca dostal predsa len o niečo zaujímavejší prídavok, ktorý ponúkol aj úplne iné pretekárske zážitky, nielen zmenu prostredia. Navyše mohlo byť všetkého o niečo viac - viac eventov, viac nových áut, viac nových drobností, ktoré by celkový dojem výrazne potiahli. Stále sú tu však bohaté komunitné možnosti, kooperatívne jazdenie a aj multiplayer ako v pôvodnej hre. Rozhodne sa nudiť nebudete, práve naopak, stále sa skvele zabavíte. A ak už máte celú mapu z pôvodnej hry dávno prejdenú, smelo sa vrhnite na snehové radovánky. Dlhšie ako týždeň vám ale nevydržia.

Matúš Štrba

+ jazdenie na snehu je zábavné
+ niekoľko parádnych rally áut
+ náročnejšie
+ stále všetky výrazné aspekty pôvodnej hry, ako multiplayer, kooperácia, úpravy a personalizovaný herný zážitok

- obsahu mohlo byť viac
- nové preteky mohli ísť viac do extrému a niečoho úplne nového

8.0

RECENZIA

MIRROR'S EDGE CA

OTVORENÉ MESTO BUDÚCNOSTI

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

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

TALYST

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tomáš Kuník

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

- nudný súbojový systém
- občas nezaujímavé úlohy
- slabší príbeh

8.0

7.5

RECENZIA

BATTLEBORN

KONKURENCIA OVERWATCHU

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: GEARBOX
ŠTÝL: AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

Tvorcovia hier Borderlands nám priniesli novú akčnú hru s bandou drsných hrdinov, ktorí sa snažia ubrániť poslednú hviezdu v umierajúcom vesmíre. Znie to ako klišé, ale v podaní Gearboxu by to mohla byť zábava. Faktom je že hra má niečo do seba a pobaví, ale len ak nemáte prehnane veľké očakávania a zmierite sa so skromnejším obsahom. Ale poďme pekne poporiadku.

Battleborn ponúka sólo režim aj multiplayer, kde hráči bojujú bok po boku alebo proti sebe a môžete použiť aj botov, no napriek tomu to nestačí. Príbeh určený pre jednotlivca nie je rozsiahly a vlastne sa vám ho ani nebude chcieť hrať bez nejakých kamarátov, takže po krátkom oťukávaní zrejme naskočíte do kooperácie so štyrmi spoluhráčmi. Zvolíte si niektorú spomedzi viac ako dvoch desiatok postáv a spoločná voľba zúčastnených rozhodne o tom, na ktorej mape dáte nepriateľom do zubov. Pri opakovanom hraní zistíte, že sortiment máp je skromný a čoskoro všetky poznáte naspamäť. Presne viete, kam povedú vaše kroky, že tam musíte niečo brániť, kohosi sprevádzať, tamto čosi aktivovať a tomu bossovi treba mieriť na odkryté články na nohách.

Náplň misií je pomerne rôznorodá, ale v konečnom dôsledku sa aj tak sústredíte len na streľbu a ženiete sa k najväčšej výzve, ktorá čaká niekde na konci úrovne. Pritom môžete rozstrieľať vybrané objekty, pozbierať predmety, ktoré vám pridajú bonusy a doliečia vás, a hlavne úlomky, ktoré majú praktické využitie v boji. Na vybraných miestach ich môžete investovať a kúpiť za ne pascu, obrannú vežičku či drona, ktorý vám bude pomáhať v boji. Alebo úlomky použijete na aktivovanie troch doplnkov z výbavy, ktorú ste si prednastavili v menu a tie umožnia rýchlejšiu regeneráciu postavy, pridávajú bonus k poškodeniu, zvyšujú rýchlosť či inak nadopujú vášho hrdinu. Okrem boja si príležitostne zaskáčete alebo uhýbate bodcom či iným nástrahám a efektné sú odrazové plošiny, ktoré vás prekopnú cez veľkú vzdialenosť na nový úsek mapy.

Tímová spolupráca je potrebná najmä pri aktivácii niektorých portálov, kde sa neraz musia postaviť všetci hráči, aby sa otvorila brána či spustila plošina. A okrem toho sa spolubojovníci vzájomne oživujú v prípade úmrtia. Nebožtíka treba vzkriesiť v určenom časovom limite, kým je na bojisku jeho silueta, inak sa minie jeden z cenných životov, z ktorých čerpá celá družina. Keď tím príde o všetky životy, zabitý hráč už môže len sledovať zápas v úlohe pozorovateľa - až kým zostávajúci parťáci niekde v teréne nenájdu ďalšie.

Samotné boje sú rýchle, dynamické, s jednoduchým systémom zamerania cieľa a používaním schopností. Tvorcovia pre začiatok pripravili 25 hrateľných postáv, ktoré si ale najskôr treba odomknúť. Podmienkou je patričný veliteľský level hráča alebo splnenie určitej výzvy, ktorú dokončíte popri hlavnom cieli v boji. Niekedy stačí vyhrať 5 zápasov s inou konkrétnou postavou, inokedy si zapísať 50 asistencií či zavŕšiť určitú misiu. Hrdinovia sú rôznorodí, niektorí futuristickí, iní majú skôr podobu tradičných fantasy postáv. A v súlade s ich vzhľadom sú aj používané zbrane a schopnosti. Každý z nich má svoju permanentnú výzbroj a tri špeciality. Oscar Mike má svoju útočnú pušku, Rath útočí zblízka dvomi mečmi, v ponuke je aj lukostrelkyňa, snajper, vrhač nožov, kolohnát s rotačným guľometom či mágovia používajúci energiu, temné sily a vyvolávajúci pomocníkov.

Niektoré postavy sa hodia do prvej línie, ďalšie ako podpora, pretože napríklad zosielajú štít alebo liečia.

Hoci hrdinom zostávajú permanentné levely započítané po dokončení misie (prinášajú bonusy a odomykajú skiny), ich schopnosti musíte v každom zápase a misii stále odznova vylepšovať. Keď sa objavíte na mape, vaše špeciality sú na základnej úrovni, ale vďaka nadobúdaným skúsenostiam v boji ich môžete desaťkrát vylepšiť. Počas progresu v misii získate body a okamžite si môžete vybrať jedno z dvoch alebo troch dostupných vylepšení. Tie ostatné na danej úrovni zostanú neprístupné, takže treba zvážiť, či sa vám viac hodí napríklad rýchlejšia regenerácia štítu, vyššie poškodenie určitým útokom alebo odsávanie zdravia, keď zraníte nepriateľa. Tieto vylepšenia ale platia len na mape, ktorú práve hráte a v inej misii či multiplayerovom zápase upgradujete znovu od začiatku a môžete si vybrať iné úpravy. Permanentný je len veliteľský level hráča a level postavy - tie sa neresetujú a platia vo všetkých módoch a zápasoch. Po pravde povedané, v zápale boja je neustále vylepšovanie schopností aj dosť otravné a trochu narušuje dynamiku hry.

Príbeh, hoci banálny, no s možnou kooperáciou, je plusom, ale Battleborn by nebol úplný bez plnohodnotného multiplayeru. Hráči vo verzus režime bojujú v dvoch znepriatelených tímoch. V prvom móde treba klasicky obsadzovať a udržiavať kontrolné body a víťazí družstvo, ktoré skôr dosiahne určené skóre. Ďalšie dva režimy majú DOTA štýl. V Incursion treba zničiť po zuby ozbrojené hliadkovacie stroje nepriateľa, ktorý chce to isté urobiť vám. Meltown od vás žiada, aby ste eskortovali svojich zverencov k oltáru, kde ich obetujete.

V obidvoch prípadoch asistujú doplnkové jednotky, ktoré v skupinkách vychádzajú zo základní a je možné na určených miestach stavať obranné veže, akcelerátory, podporné stanice a získať elitných botov. Matchmaking momentálne nestojí za veľa a v tímoch sa objavujú hráči s priepastne veľkými rozdielmi levelov. Možno je to aj tým, že komunita nie je až taká veľká, no v každom prípade to chce nejaké úpravy.

Po boji si môžete prikupovať a meniť doplnkovú výbavu, pozrieť štatistiky, zvoliť vyššiu obťažnosť misií alebo sa vrhnúť do nového multiplayerového zápasu. Po prípravách a pokochaní sa dosiahnutými úspechmi si možno budete chcieť vyskúšať nové postavy, čo je vzhľadom na malý počet máp vo všetkých režimoch asi jediná motivácia a dôvod, prečo pokračovať v hraní. Za zmienku stojí možnosť pripojiť sa do rozohraného zápasu, z ktorého ste vypadli alebo vyskočili.

Určite pozoruhodná je grafika hry, čo však neznamená, že je ideálna. Príbehové pasáže sú dopĺňané komiksovými predelovými scénami, ktoré vyzerajú pôsobivo. Avšak tento vizuálny štýl už v 3D prevedení priamo v akcii nemusí vyhovovať každému. Hra je priam preplnená pestrými farbami, ktoré v kombinácii s komiksovým spracovaním (najmä v boji) vytvárajú šialené obrazy, pri ktorých trpia nielen epileptici.

Niektoré prostredia sú menej gýčové, iné viac, ale je celkom bežné, že chvíľami stratíte prehľad o situácii práve kvôli tomu, že pred očami máte pestrofarebný mišmaš. Samotný dizajn lokalít pritom nie je zlý a ani hrateľnosť nie je najhoršia. Ale s farbami to skrátka tvorcovia prepískli. Ozvučenie je kvalitné, dabing aj hudba na vysokej úrovni, môžete si nastaviť aj rozloženie reproduktorov.

Battleborn je v podstate komiksová MOBA z pohľadu prvej osoby. Hrateľnosť je slušná, sólo režim, kooperácia aj multiplayer ok (až na matchmaking), množstvo rôznorodých postáv vítame, ale čo z toho, keď hra ponúka málo máp, a preto sa čoskoro zunuje. Navyše je príšerne pestrofarebná, a práve z toho dôvodu neraz neprehľadná. V nových aktualizáciách a prídavkoch sa spomínajú hlavne noví hrdinovia, no tých je nateraz naozaj dosť a namiesto toho by mali tvorcovia dodať predovšetkým nové lokality a bojiská. A vzhľadom na cenu hry a nedostatok obsahu by sľubované doplnkové operácie mali autori hráčom poskytnúť zadarmo - tak ako extra postavy. Lebo práve nedostatok máp Battlebornu uberá cenné body a v konkurencii titulov ako je Overwatch sa aj preto čoskoro stratí.

Branislav Kohút

+ množstvo rôznorodých postáv s odlišnými schopnosťami a štýlom boja
+ slušný sólo režim, kooperácia aj ver-zus mód
+ budete sa cítiť ako v oživenom komikse

- málo máp a obsahu (s výnimkou postáv)
- príliš pestrofarebné, a preto neraz neprehľadné
- zlý matchmaking

7.5

COSSACKS 3

REMASTER ORIGINÁLU

PLATFORMA: PC
VÝVOJ: GSC GAME WORLD
ŠTÝL: STRATÉGIA

Návraty bývajú príjemné. Platí to aj vo svete videohier. Tešili sme sa aj na návrat kozákov, pretože táto strategická séria nás v minulosti bavila. Cossacks 3 je tu, ale hra neprišla s veľkou slávou, ale skôr nenápadne, potichu, akoby sa bála vzbudiť veľkú pozornosť. Dokonca tu ešte nemáme ani príliv recenzií, ktoré sa obvykle objavujú už v deň vydania vychytených hier. A pritom tvorcovia poskytli novinársku verziu, ktorá sa objavila o niekoľko dní skôr. To všetko naznačuje, že s touto hrou niečo nie je v poriadku a možno nie je tým, čím by sme chceli, aby bola.

Úvodom sme vás možno trochu vystrašili, ale nemusíte sa báť, Cossacks 3 nie je vyslovená pohroma, ale miestami to v hre naozaj škrípe. Bez zbytočných prieťahov vám prezradíme, že je to zábava, ktorú ale narušujú nedostatky, bohužiaľ, také príznačné pre mnohých vývojárov z rusky hovoriacich krajín - v tomto prípade z Ukrajiny. Chlapci z GSC Game World sa snažili, ale to, čo miestami pokazili alebo nedotiahli, sa bude plátať ešte dosť dlhý čas - ak to teda jedného dňa má byť stratégia, akú hráči naozaj chcú.

Hlavným lákadlom hry sú historické ťaženia zo 17. a 18.storočia. V štandardnej verzii hry je ich okrem tutoriálu päť, v Deluxe edícii o jednu viac, čo síce znie dobre, ale každá obsahuje len hŕstku misií. Niektoré misie sú náročnejšie, iné menej, ale celkovo zaberú dosť času, takže sa nemusíte báť, že ich budete mať za sebou po dvoch večeroch. Pohľady do dejín rôznych národov sú obohatené symbolickými príbehmi podávanými vo forme jednoduchých textových okien. Vyskakujú priamo uprostred obrazovky a občas ponúkajú možnosť voľby. Žiadne predelové scény alebo pokročilé dialógy nečakajte.

Náplň samotných misií je vcelku pestrá a obvykle musíte splniť hneď niekoľko úkonov, kým to zavŕšite víťazstvom. Treba dobývať nepriateľské tábory, brániť mesto, doručiť tovar a získať si spojencov. V niektorých scenároch staviate a rozvíjate kompletné sídla, v iných máte možnosť obmedzenej výstavby, napríklad bez dôležitého mestského centra a len s niekoľkými osadníkmi. A sú mapy, kde nestaviate vôbec a čakajú vás rovno epické bitky s pripravenou armádou, ktorú už len musíte správne viesť a usmerniť. Po obsahovej stránke je to fajn a celé si to užijete vďaka manažmentu osídlenia a hlavne pôsobivým bojom.

Výstavba a rozširovanie vášho mestečka je klasika. Základom ekonomiky je mestské centrum, odkiaľ vypľúvate sedliakov a posielate ich do baní dolovať zlato, železo a uhlie, do lesa rúbať drevo a niekde poblíž rozbíjať kameň. Postavíte mlyn, okolo ktorého rastie obilie, ktoré, mimochodom, treba nechať dozrieť, kým ho môžu osadníci pokosiť a občas znovu zasiať. To vám úplne stačí na produkciu jedla, ale prípadne môžete využiť aj rybolov, ak je nablízku voda a možnosť postaviť prístav.

Nasleduje kováčska dielňa, baraky na pechotu, stajne na jazdu a budova na výrobu delostrelectva. V týchto vojenských objektoch priamo produkujete rôzne jednotky a každému druhu viete osobitne vylepšovať útok a obranu. V akadémii môžete investovať do zaujímavých vynálezov, ktoré zvýšia produkciu, účinok zbraní, ale napríklad aj vynájdete balón, vďaka čomu sa vám odkryje celá mapa. Je to cenný vynález, pretože permanentne vidíte všetko ako na dlani - vrátane pohybu nepriateľov.

Inak sú územia mimo dohľadu vašich jednotiek a budov zahalené v tme. A potom je tu budova diplomatického centra, ktoré je vlastne náborovým centrom žoldnierov. Nechýba tržnica na výmenu surovín, chrám na kňazov - liečiteľov a možnosť postaviť obranné veže a drevené alebo kamenné hradby.

Väčšinou stačí postaviť vyvážené sídlo a potom už len občas niečo pristavať či vylepšiť, všetko už funguje prakticky samo. Dôležité je mať čo najviac úžitkových budov, pretože potrebujete extrémne množstvo surovín na produkciu jednotiek, ale aj ich udržiavanie. Navyše kanóny neustále spotrebúvajú pri streľbe železo a uhlie. Podobných zaujímavých detailov, ktoré odlišujú Cossaks od konkurencie, nájdete v hre plno a to ako v ekonomike, tak aj vo vojenskej oblasti.

Boje a spravovanie armád majú svoje osobité čaro. Bojuje sa so stovkami, ale neraz aj tisíckami vojakov, čo znamená, že ich (po jednom) musíte produkovať prakticky neustále a ako na bežiacom páse. Lenže niektoré druhy vylezú z barakov rýchlejšie, iným to trvá dlhšie. Určite vám napadne postaviť viac rovnakých vojenských budov, čo je síce dobrý nápad, lenže každá nová stavba rovnakého druhu je podstatne drahšia. Takže si nemôžete dovoliť napríklad sedem stajní, lebo za ne už platíte extrémne sumy. V menu hry odporúčam nastaviť nekonečnú produkciu označených jednotiek, inak sa poriadne naklikáte a ako som už spomenul, posily aj tak potrebujete prakticky neustále.

Koordinovanie hotových jednotiek je pohodlnejšie vďaka ich automatickému zoraďovaniu do základných formácií, keď označíte a presuniete celú skupinu. Funguje tu akýsi zjednodušený Total War systém - jednu alebo viac skupín premiestnite na určené miesto pomocou šablóny s nákresom formácií. Ak však chcete permanentný oddiel s pokročilými formáciami, potrebujete aj veliteľa a bubeníka.

Oddiel môže mať rôznu veľkosť, vyžaduje však určitý počet mužov (36, 72...) a aj keď sa to zdá zložité, funguje to jednoducho. Keď je nablízku dostatok vojakov rovnakého druhu a bubeník, kliknete na menu veliteľa, zvolíte mužstvo a všetko sa to pekne dá dokopy. Oddiel sa dá kedykoľvek rozpustiť alebo doplniť, ak sú nablízku ďalší vojaci.

Priamo v boji sa vojaci (ak nestanovíte, že majú držať pozíciu) hrnú na nepriateľa bez ohľadu na formáciu a neraz je to poriadna mela. Vyzerá to však efektne, keď sa miešajú husári či kozáci so šabľami s mušketiermi a k zemi vo veľkom padajú desiatky až stovky tiel. A svoje spravia aj delá a kanóny, ktoré niekedy zabijú jedného vojaka, inokedy niekoľkých a neraz aj minú cieľ, hoci je to aj veľká budova. To ale pôsobí realistickejšie, ako keď majú všetci v iných hrách stopercentnú mušku. Čo už tak realisticky nepôsobí, je fakt, že artiléria strieľa bez obsluhy.

Fyzika nie je najhoršia, ale napríklad po strelách nezostávajú krátery ani nezvalia zasiahnutý strom, hoci inak pekne vidieť deštrukciu budov a hradieb.

Vyslovenou slabinou je naozaj chabá umelá inteligencia. Nepriatelia síce niekedy podniknú neočakávané útoky, ale často nepohnute stoja a nechajú sa ostreľovať z diel. Alebo urobia nejaký nezmyselný presun či sa hromadia na určitých miestach a len vyčkávajú. Ak do nich však zabŕdnete, začnú byť aktívnejší. Ale zázraky od nich aj tak nečakajte - ich sila nespočíva v inteligencii, ale v obrovskom počte. A to je aj spôsob, ako vyhrať - niežeby ste vôbec nepotrebovali rozmýšľať a taktizovať, ale najlepšie funguje vytvorenie mega armády, ktorá zroluje všetko, čo jej príde do cesty. Napriek tomu - alebo práve preto - vyzerajú boje dobre. Neraz sú naozaj epické a keď sa mlátia a ostreľujú nekonečné množstvá „pandrlákov" a hemží sa to ako v mravenisku, je to pôsobivé.

Pri dobýjaní miest nemusíte všetky budovy zničiť (len artilériou a explozívnymi zbraňami), ale mnohé z tých základných sa dajú obsadiť a prevziať - rovnako ako nepriateľské delá, a dokonca osadníci. Stačí, keď vaše jednotky stoja blízko nich a v dosahu nie sú nepriateľskí vojaci. Schladiť vás môže vyhľadávanie posledného nepriateľského vojaka na mape, ktorý bráni tomu, aby vám hra pripísala konečné víťazstvo. Nejaké tie menšie neduhy, ktoré sme už spomenuli aj vyššie, by sme hre určite prepáčili, v konečnom dôsledku prevláda to dobré a pozitívne. Dá sa zmieriť s tým, že po skončení misie nemôžete okamžite „vliezť" do ďalšej, ale hra vás vždy vyhodí do základného menu, odkiaľ sa musíte preklikať späť ku kampaniam.

Viac vás rozladí, že ak v misiách nedodržíte určité, zdanlivo bezvýznamné kroky alebo ich nevykonáte v istom poradí, hra sa neposunie do ďalšej fázy. To znamená, že sa nič neudeje, kým neprídete na to, čo ste prehliadli. Napríklad hoci ste cieľové mesto ste už dávno dobyli a na nejakej lodi, ktorú ste neodložili na určitom mieste, vôbec nezáleží, hra od vás požaduje, aby ste to vykonali. Až potom vám prizná víťazstvo. Delá na pobreží nie sú schopné strieľať na lode, ale keď im označíte len oblasť a nie konkrétny cieľ, dokážu plavidlá potopiť. Podstatne závažnejší je bug, pri ktorom hra na tom istom mieste na mape vždy spadne, ak tam prídete s armádou z určitého smeru.

V deň premiéry nefungoval multiplayer, dnes už však beží, a tak sa sedem (prečo sedem?) hráčov môže stretnúť na jednom bojisku a vybrať si spomedzi dvanástich hrateľných frakcií. K hre priložený editor je ale stále nedotiahnutý, chýbajú tam základné položky a momentálne je nepoužiteľný. Je vidieť, že tvorcovia na poslednú chvíľu dolaďujú, čo sa dá, ale aj tak budú potrebné ďalšie záplaty.

Grafika hry je prekvapivo dobrá. Mohlo by sa zdať, že pri zoome budú chýbať detaily, ale priblížené postavy, budovy a objekty sú aj takto veľmi pekné, nie je potrebné sa v tom vŕtať. Radi si poobzeráte zblízka dobové jednotky, či už tureckých janičiarov, alebo poľských husárov s ich povestnými krídlami. Najdôležitejšie však je, že vyzerajú pekne boje. Napríklad taký oddiel mušketierov, pred ktorým padá k zemi nepriateľská armáda v kúdole strelného prachu, je pôsobivý. Animácie sú dobré, no už sme spomenuli, že delá sú bez obsluhy, čo nevyzerá úplne najlepšie. Ale aj na silnejších zostavách chvíľami dochádza pri vyššom počte jednotiek k dramatickému poklesu fps. Ozvučenie je skôr slabšie, zvukové efekty neoslnia, dobová hudba neznie zle, ale zrejme sa vám rýchlo zunuje.

Kozáci sú teda tu. Nemôžem povedať, že som sklamaný. Nie, nie som, bavil som sa, ale zábavu mi znepríjemňovalo more chýb a nedorobkov - malé, veľké, zatiaľ sú všade. Ale niektoré z nich už vývojári vychytali. Nechcem byť pri hodnotení Cossacks 3 prísny, ale ani slepý voči nedostatkom. Moja nostalgická duša pri hre pookriala a verím, že táto stratégia môže spríjemniť dlhé jesenné a zimné dni mnohých hráčov. Teda tých, ktorí hre odpustia jej nedokonalosť a trpezlivo si počkajú na ďalšie záplaty. Oplatí sa to.

Branislav Kohút

7.5

+ úchvatné boje so stovkami až tisíckami jednotiek
+ slušný manažment základne
+ špecifické prvky, ktoré hru odlišujú od konkurencie
+ vcelku pestrá náplň misií

- slabá AI
- množstvo malých a veľkých chýb, bugov a nedorobkov

WALKING DEAD A NEW FRONTIER 1,2

NÁVRAT DO ZOMBIE SVETA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: TELLTALE GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Tituly od Telltale celkom zmenili pohľad na moderné adventúry. Na jednej strane si dokážu získať aj hráčov, ktorí tomuto žánru inak neholdujú a sú prístupné prakticky každému. Súčasne však natoľko zjednodušili herný systém, že už nepredstavujú skutočnú výzvu a na licencované dobrodružstvá sa viac pozeráme, ako hráme. Prvotné očarenie z novátorského prístupu opadlo a tí vnímavejší si uvedomujú, že vývojári už prakticky len opakujú ten istý postup, len pritom menia hrdinov a univerzum. A tak ani samotný Batman v podobe epizodickej adventúry neexceloval.

The Walking Dead však stále dokáže prilákať aj tých skeptickejších hráčov. Po dvoch hlavných sériách a krátkej odbočke s Michonne tu teraz máme tretiu plnohodnotnú sériu a je minimálne jeden dobrý dôvod, prečo sa vrátiť medzi nemŕtvych. Je to Clementine.

Rozkošné tmavovlasé dievčatko v šiltovke si obľúbil snáď každý, kto pričuchol k adventúram The Walking Dead. Návrat malej šibalky si teraz vychutnáte hneď v dvoch úvodných epizódach naraz. Lenže už to nie je to malé ustráchané dieťa, ktoré potrebuje ochranu a neustály dozor, aby sa mu niečo nestalo. Clementine trochu podrástla, zmenil sa jej hlas a ešte viac sa zmenila jej osobnosť a prístup k okolitému dianiu.

Dalo by sa povedať, že je Clementine dospelejšia ako mnohí dospelí. Keď ju uvidíte s brokovnicou v ruke a drsným výrazom, pochopíte. Niektorým hráčom bude táto zmena imponovať viac, iným menej. Predsa len je to zásadný obrat a v nových epizódach Clem prakticky spoznávate odznova. Vo forme flashbackov sa o nej dozviete veci, čo sa stali v nedávnej minulosti, ktorá doteraz nebola rozoberaná. Veci, ktoré ju transformovali do jej aktuálnej podoby. Niektoré vás prekvapia. Každopádne je Clementine najzaujímavejšou súčasťou prvej epizódy a neraz sa pristihnete pri tom, že sa pri zásadných rozhodnutiach prikloníte na jej stranu, hoci tie voľby nemusia byť vždy najlepšie. Sympatie skrátka len tak nepustia.

O vaše sympatie však bude bojovať aj nováčik Javier, familiárne prezývaný Javi, ktorý vás zoznámi so svojou rodinou v jej bývalej aj aktuálnej podobe. Zombie nákaza, prirodzene, všetko radikálne zmenila.

Sú to komplikované vzťahy, ktorým je venovaný značný priestor a nielen preto, aby ste nadviazali puto s jednotlivými postavami. Čoskoro zistíte, že zdanlivo bezvýznamné návraty do minulosti majú v skutočnosti zásadný význam pre ďalší dej. No aj keď väčšinou budete hrať za Javiho, stále bude stáť v tieni Clementine, ktorá ho skrátka prekryje svojou charizmou.

Ako už bolo naznačené v úvode, herný systém sa nesie v zaužívanom duchu Telltale hier. Čiže ničím neprekvapí, čo je dosť škoda. Budete teda často pasívne sledovať, čo sa deje naokolo, občas preskúmate veci v okolí alebo niečo použijete a priebežne hodíte reč s ľuďmi, ktorí vám prídu do cesty. V dialógoch máte limitovaný čas na voľbu jednej z odpovedí, hoci výsledok to aj tak ovplyvní len málokedy. Príkladom je stretnutie s ozbrojencom zoči-voči, kde som vyskúšal všetky možnosti a vždy to dopadlo rovnako. No aj tentoraz je v každej epizóde päť kľúčových situácií, ktoré by mali mať zásadnejší dopad na nadchádzajúce udalosti. Obidve epizódy som prešiel dvakrát a s rozdielnymi voľbami a v týchto vybraných momentoch skutočne nastali určité odchýlky. Hoci v istom bode sa príbeh vždy zjednotí a pokračujete podľa stanovenej línie. Ale prinajmenšom postoje postáv sú trochu odlišné a zmenia sa vybrané pasáže. A ak už nie nič iné, aspoň je zaujímavé na konci epizód sledovať štatistiky, kde vidíte percentuálne vyjadrené, k akým možnostiam sa priklonilo viac hráčov.

Samozrejme, nechýbajú ani tradičné QTE, teda akčnejšie pasáže, kde musíte rýchlo stláčať potrebné tlačidlá (klávesy), ktoré sa zobrazujú na obrazovke. Inak zahyniete alebo sa skrátka niečo pokašle natoľko, že si celú pasáž zopakujete, aby ste to napravili. Lenže to všetko už dobre poznáme hneď z niekoľkých hier od Telltale. A chcelo by to niečo navyše, napríklad nejaké puzzle, ktoré by boli vítaným oživením postupu a trochu by aj natiahli hernú dobu. Hoci obidve epizódy prejdete spolu približne za dve hodiny, čo nie je také zlé.

Poteší aspoň možnosť v úvode hry použiť a nahrať údaje a vaše rozhodnutia z prvej a druhej série The Walking Dead. Ale ak ste ich nehrali, vôbec to neprekáža. Do hry sa dostanete rýchlo a minulé rozhodnutia budú generované. Pozoruhodnou súčasťou hry je crowd systém, ktorý umožňuje vašim priateľom sledovať dej na iných zariadeniach a zapojiť sa do rozhodovania pri ponúkaných voľbách. V praxi to znamená, že môžu spolu s vami určiť, čo urobíte v každej situácii.

Každopádne hrateľnosťou A new Frontier neohúri, lebo je dôverne známa. Hráčov môže presvedčiť jedine príbehom a tým, ako pracuje s postavami, ktoré vám postupne predstavuje. Určite netreba zdôrazňovať, že pribudli ako „kladasi", tak aj „záporáci" a živí sú často horší ako nemŕtvi. Štart série je dobrý, prvá epizóda sa celkom dobre rozbehla a ponúkla slušnú porciu deja. Druhá naskočila do idúceho vlaku, prináša viac vyhrotených situácií, snaží sa aj o zmapovanie psychiky postáv a dokáže navnadiť na trojku. Hlavná dejová línia je síce dosť priehľadná a už teraz tušíte, kam to všetko smeruje. Bude však zaujímavé sledovať osudy jednotlivých protagonistov, v prípade ktorých dokážu vývojári prekvapiť a občas až šokovať. Ale najskôr si na nich treba viac zvyknúť.

Vývojári aj tentoraz stavili na komiksový vzhľad postáv. Nejaké zásadnejšie zmeny v grafike nečakajte, ale niektoré prostredia sú kvalitatívne lepšie a so zaujímavým nasvietením. Jednotlivé scény majú slušný strih a vhodne zvolené pohľady kamery. Hra (na PC) beží so snímkovaním 60 fps, hoci občas sekala. Clivá hudba sa do zombie sveta hodí, i keď do niektorých situácií nie celkom pasovala. Celková atmosféra hry je však výborná.

The Walking Dead: A New Frontier má za sebou dobrý štart. Hrateľnosť sa síce nikam neposunula, ale nové postavy v slušnom príbehu dokážu upútať hráčov a podnietia ich zvedavosť a túžbu dozvedieť sa, ako sa to vyvinie ďalej. Pravdou však je, že hlavným ťahákom je Clementine a bez nej by hra stratila časť zo svojho čara a zrejme by klesla medzi priemerné adventúry. Práve ona je hlavný dôvod, prečo sa tešiť na ďalšie epizódy a vrátiť sa do už inak trochu opozeraného sveta nemŕtvych. Ani ďalší protagonisti vám však nebudú úplne ľahostajní.

Branislav Kohút

7.5

+ jednoznačne Clementine
+ niekoľko prekvapivých momentov v príbehu
+ slušný rozbeh série, ktorý navnadí na ďalšie epizódy
+ crowd play s rozhodnutiami zdieľanými s priateľmi

- zaužívaný herný systém bez akýchkoľvek noviniek
- nové postavy zatiaľ nie sú veľmi výrazné

SHERLOCK HOLMES

AND THE DEVILS DAUGHTER

NOVÝ PRÍPAD, VIAC AKCIE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

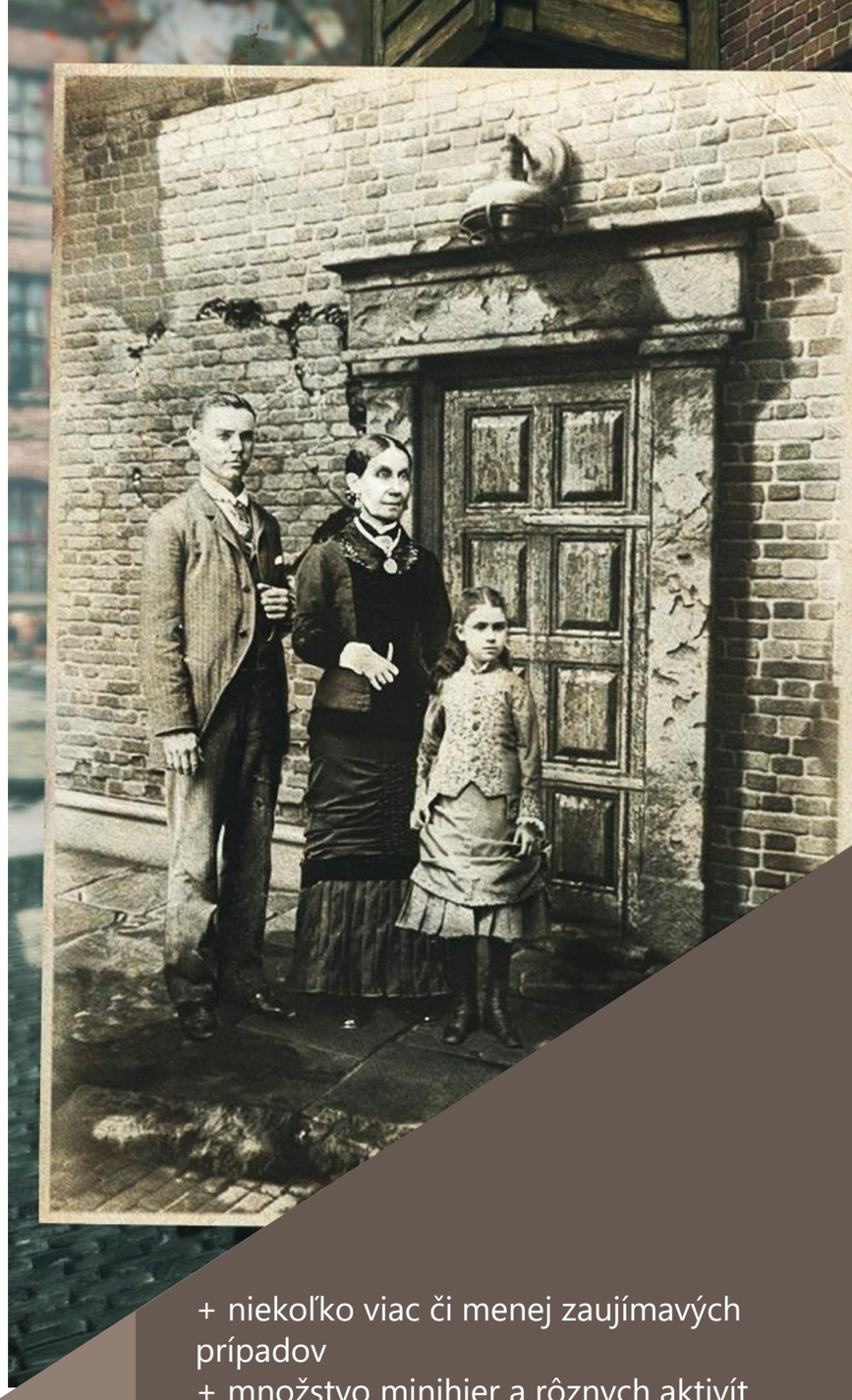
Spestrením postupu sú rôzne doplnkové aktivity, ako je zmena oblečenia, ktorá je občas povinná, aby sa Holmes dostal na špecifické miesta. Hoci aj v úlohe kňaza, ktorý má zapudiť diabla, čo síce znie dramaticky, ale v skutočnosti je to asi najvtipnejšia pasáž hry. Na jednej strane je The Devil's Daughter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

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

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

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

Branislav Kohút



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

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

7.5

FIFA 17

TERAZ AJ S PRÍBEHOVÝM MÓDOM

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

Zbožňujem športové filmy a na nedávnom filmovom festivale sme chvíľku s priateľmi preberali aj to, prečo sa už podobné filmy netočia. Od Prvej ligy, cez Náhradníkov až po Space Jam alebo The Mighty Ducks - mnohé z tých filmov nie sú práve najkvalitnejšie, ale spracovanie športu s dramatickým a aj vtipným príbehom na plátnach má svoje čaro. Teraz je tu ale FIFA 17 a EA Sports sa nám hrou snažia naznačiť, že podobné filmy už možno nebudeme potrebovať. Jej najväčšou a najvýraznejšou novinkou je okrem enginu totiž aj nový príbehový režim.

Príbeh je vec, ktorá v športových hrách nebýva bežná a pri futbale ide o niečo nové. Už od oznámenia boli hráči zvedaví na to, ako sa to EA podarí a či to nebude len chyták. A po kompletnej sezóne a dvoch trofejách na konte musím povedať, že aj vďaka príbehovému režimu je FIFA 17 najzaujímavejším ročníkom v posledných rokoch. The Journey vlieva živú vodu do žíl série a prináša novinku, o ktorej ste možno ani nevedeli, ako veľmi ju chcete. Hru ako takú nijako nemení, len prináša niečo, do čoho sa môžete na pekných pár hodín ponoriť a vášmu zážitku z virtuálneho futbalu to dá nový a zaujímavý scenár.

The Journey je o ceste mladíka z predmestia Londýna, ktorý už ako chlapec lepil steny svojej izby plagátmi svojho obľúbeného klubu. V mojom prípade sa Alex Hunter už ako malý zamiloval do Liverpoolu, v akadémii mu to nevyšlo, no keďže vyrastal v známej futbalovej rodine, na špeciálnych skúškach dostal ešte jednu šancu, aby sa ukázal. Skautov zaujal, rovnako aj manažéra a zrazu mu na stole ležalo niekoľko ponúk. Medzi nimi aj jedna od Liverpoolu, kde mohol ísť v stopách svojho slávneho deda. A aby toho nebolo málo, na tejto ceste ho sprevádzal aj priateľ z detských čias.

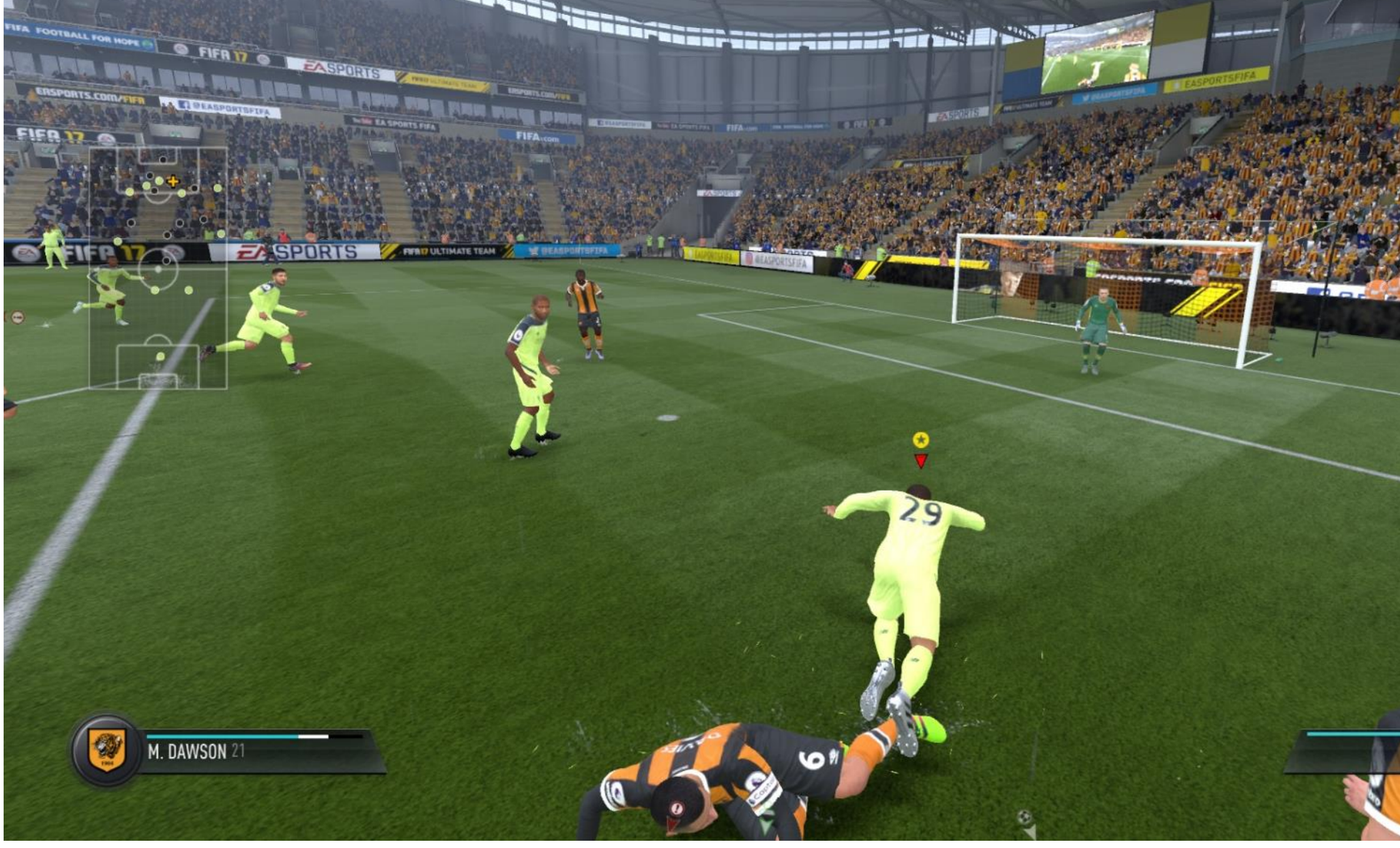
The Journey predstavuje veľmi osobný príbeh a nechýba v ňom ani rodinná dráma, vytváranie nepriateľov a aj nových priateľov.

Na Oscara to nie je, aj keď je osobný, stále je pomerne jednoduchý a je jasné, že futbal tu hrá prvé husle. Stále ale dokáže zaujať, pričom vás prevedie cestou od prvého tréningu vo vašom klube po súboj o trofej, ktorá vo vašej rodine ešte chýba. Príbeh je tak trošku predvídateľný, asi aj tušíte, čo sa stane s vašimi vzťahmi a ako vo svojom vysnívanom klube po podpise dopadnete, no má dobré tempo a nebráni hre samotnej.

Zároveň vám príbeh dáva možnosť formovať Alexa. V úvode si vyberiete pozíciu, pričom je možno škoda, že kvôli príbehovému smerovaniu sú na výber len ofenzívne pozície. Ale aspoň sa častejšie dostanete do rozhodujúcich momentov. Okrem zápasov absolvujete aj tréningy a v tom všetkom sa postupne zlepšujete. Podľa zamerania a vašich výsledkov rastú Alexove atribúty a aj pozícia v tíme v očiach trénera. Ak ale o výsledky prídete, môžete sa ocitnúť opäť v boji o svoje miesto. Taktiež ale budete rozhodovať o Alexovom charaktere v dialógoch, kde máte možnosť voľby z troch možností. Tie rozhodnú o tom, či bude Alex skromný alebo namyslený, no ak sú to rozhovory pre verejnosť, rozhodnú aj o vzťahu trénera a fanúšikov k vám.

Fanúšikovia sú tu ďalším výrazným elementom, keďže vám zabezpečujú vyššiu popularitu a vyššia popularita znamená príliv sponzorských zmlúv, pričom na tomto hra ilustruje rozdiel medzi futbalom dnes a v minulosti. Začne to kopačkami, končí točením reklám. Príjemným spestrením sú drobné cameo úlohy známych futbalistov, ako Marco Reus či Harry Kane, potešia aj obstojné výkony hercov v hre. Príbehový režim je naozaj príjemným spestrením hry a bude zaujímavé sledovať, kam sa s tým EA Sports v budúcnosti posunú a či na Alexa ešte niekedy narazíme (okrem Ultimate Team režimu, kde ho dostanete ako jeden z niekoľkých bonusov).

Písal som o dvoch veľkých novinkách. Prvou je The Journey, druhou je prechod na Frostbite engine, ktorý sa stane jednotnou technológiou v EA a postupne naň prejdú všetky ich hry. Spolu s ním sa avšak nezmenila len technická stránka hry, ale aj futbal ako taký. FIFA 17 si so sebou síce nesie časť dedičstva predchodcov, no v zásade je to úplne



nový futbal. Niektoré zmeny sú badateľné ihneď, na ďalšie potrebujete odohrať desiatky zápasov, aby ste si ich všimli. Niektoré veci fungujú ako v minulosti, na iné si zas musíte zvykať.

Hra je citeľne futbalovejšia, má zmenený pocit a aj kontrolu nad loptou a aj hráčmi. Hra je preto živšia a na pohľad vernejšia. Na prihrávky si treba chvíľku zvykať, ale to je prípad každého ročníka, zvlášť čo sa týka prihrávok do behu. Výrazne sa zmenili centre, no aj zahrávanie štandardných situácií, kde sa viete prepnúť do nabiehajúcich hráčov a takto si pripravovať „signály", čo pridáva viac možností. To sa týka priamych kopov a aj rohov. Zmenené sú taktiež penalty, na ktoré teraz vplýva okrem smeru, sily a postavenia aj rozbeh, no osobne mi toto riešenie nepripadalo najšťastnejšie a na penalty si tak treba dlhšie zvykať.

FIFA 17 je taktiež viac útočne zameraná. Neviem či viac ako predchodca, ale rozhodne viac ako aktuálny ročník PES (aj keď z neho som veľa nehral). Mnoho noviniek viete využiť práve pri útočení a taktiež pri strelách objavíte vylepšenú fyziku pri kontakte s loptou. Padajú tak variabilnejšie a občas aj krajšie góly, najmä keď si na hru navyknete. Viac ich padá po odrazoch a zo skrumáží. Je však škoda, že obranná hra je fádnejšia a ani sa tu na ňu príliš nehrá.

Čo mi však osobne najviac prekážalo, to je spôsob hry. FIFA 17 naozaj ponúka pestré možností. Môžete hrať na breaky, vysoký pressing, nakopávané lopty, centre, čo len chcete. Umelá inteligencia proti vám ale vždy bude hrať takmer totožne, až vás z toho bolí hlava. Nezáleží na tom, či proti vám stojí Barcelona alebo posledný dedinský tím, ktorý hra ponúka. Vždy súper hrá na držanie lopty a kvantum prihrávok. Zvlášť na najvyšších obťažnostiach sa tak môže stať, že sa občas lopty nedotknete a len sledujete, ako súper cez milión prihrávok prechádza stredom poľa, až kým mu pred šestnástkou dobre načasovaným sklzom loptu nezoberiete či neodkopnete do outu.

O to viac táto skutočnosť bolí, keď sa rozhodnete v hociktorom režime s umelou inteligenciou hrať len za jedného hráča. Napríklad za Alexa v The Journey. Vtedy totiž presne tak isto hrá umelá inteligencia aj na vašej strane. A to si ako hrotový útočník občas fakt na loptu nesiahnete. Musíte si pre ňu ísť (no vtedy v The Journey dostávate horšie hodnotenie trénera, lebo nedržíte pozíciu), či si neustále pýtať prihrávky a aj tak z hrotového postu nakoniec skončíte radšej niekde na krídle, odkiaľ budete rozdávať prihrávky a čapovať centre do šestnástky. Ešte podhrotový hráč sa hrá slušne, vtedy môžete krásne nachádzať spoluhráčov prihrávkami do behu za obrannou líniou.

Keď už som pri tých nedostatkoch, hral som snáď všetky ročníky nonstop od 2013, niektoré viac, iné zas menej. Ale ešte v žiadnom ma tak nerozčuľovali rozhodcovia ako je to v 2017. Pri takejto obrannej hre je pochopiteľné, že raz za čas pristúpite k tvrdšiemu zákroku, či ho zle načasujete a je pochopiteľné, ak vtedy rozhodca odpíska faul. Problém je, že ho často píska aj vtedy, keď zasiahnete loptu a súper až následne spadne cez ňu alebo cez vášho hráča. A neraz pritom dostanete aj kartu. Rozhodne rozhodcovia ešte potrebujú balans, lebo niekedy už pri replay záznamoch „faulov“ hádžete ovládač o zem.

Ak ale EA nemožno niečo uprieť, je to prezentácia hry, ktorú majú opäť na špičkovej úrovni. Zápasy vyzerajú ako televízny prenos, majú zodpovedajúcu grafiku a vizuál. Taktiež menu je podarené – jednoduché a intuitívne, aby ste sa hneď zorientovali. Hra vie všetko jednoducho vysvetliť, aby bola hneď prístupná a naučila svoje princípy aj nováčikov. A atmosféra na štadiónoch je priam vynikajúca. Počujete a cítite burácajúce tribúny, čo je podporené skvelým zvukom. A keď v prvom Alexovom zápase fanúšikovia súpera skandujú „Kto si?! Kto si?!“, máte zimomriavky.

Hra boduje aj v množstve drobných detailov, ktoré si možno ani nevšimnete, či stačí len žmurknúť a uniknú vám. Alex si tak napríklad od rozhodcu príde vypýtať loptu, s ktorou strelil svoj prvý gól za svoj klub.

Ak sa v priebehu zápasu zraní, čaká vás príbehová animácia, v ktorej sa stretnete priamo s fyzioterapeutom a ten vám dá odporúčania. Najznámejší tréneri v Premiere League sú do hry zapracovaní výborne, najmä Wenger alebo Mourinho, škoda len, že im v The Journey chýba dabing a s vami tak komunikujú len gestami.

Frostbite engine sa postaral aj o zlepšenú grafickú stránku. Štadióny vyzerajú lepšie a taktiež aj dianie na nich. Oveľa lepšie sú rôzne svetelné efekty, čo si všimnete zvlášť na niektorých štadiónoch. Výborne vyzerajú tí najznámejší futbalisti sveta. Ostatní už trošku slabšie. Hudobný výber je veľmi príjemne namixovaný, aby sa vám hra dobre počúvala a umocňujú to aj rôzne zvukové efekty na štadiónoch, o ktorých som už písal. Ukazuje sa, že aj v športe má tento engine čo ponúknuť a bude fajn, keď s ním EA prejdú aj na ďalšie série.

Okrem toho sa ale FIFA 17 nevyhla ani tradičným chybám, ktoré sprevádzajú štart každého ročníka. To sú tie vtipné bugy a zaseknutia, ktorých kompilácie sledujete na YouTube. Časom to zmizne, no zatiaľ sa s tým sem a tam stretnete. A problémom možno je, že hra neinovuje herné režimy tak, ako to bolo napríklad v prípade NHL 17, takže Ultimate Team sa hrá takmer bezo zmien. Opäť osloví obrovská ponuka licencovaných tímov a súťaží, ani tento rok nechýba niekoľko ženských národných tímov a keď vás dožerie umelá inteligencia, môžete využiť rozsiahle možnosti online zápolenia, ktoré dobre fungujú. FIFA 17 je dobrým štartom novej éry na novej technológii a prináša veľa pozitívnych zmien, na ktorých sa dá stavať, pričom pôsobí aj lepším futbalovým dojmom. Je tu ale veľa vecí, ktoré treba vyladiť, na čele s hrou umelej inteligencie.

Matúš Štrba

+ atmosféra na štadiónoch
+ kvalitný príbehový režim
+ bohatá ponuka tímov
+ dobrá hudba
+ futbalovejší dojem

- monotónna hra umelej inteligencie
- rozhodcovia
- opakujúci sa komentár
- menej zmien v režimoch

7.5

06:00
Lv 9
Lynn96
Nearby

7.0

RECENZIA

POKÉMON GO

POKÉMONI V REÁLNOM SVETE

PLATFORMA: MOBIL
VÝVOJ: NIANTIC
ŠTÝL: AR RPG

Áno, je to už tak. Posledné dni patria Pokémonom a ak ste presvedčení, že vám sa do obývačky určite nedostanú, skúste si stiahnuť Pokémon Go z App Store alebo Google Play a môžete sa aj na vlastné oči presvedčiť, že v skrini, pod stolom, za posteľou alebo aj na záchode či v kúpeľni sa vám nejaký ten Pokémon určite ukrýva.

Vo vzduchu cítiť vôňu 90. rokov a ak sa vyberiete do mesta s telefónom v ruke, ľudia naokolo si už pomaly prestávajú myslieť, že si fotíte selfie.

Skôr vám sami ustúpia z cesty, aby ste mohli chytiť toho Charizarda, pretože vašu kariéru trénera plne rešpektujú. Už prichádza váš autobus a práve sa vám na zastávke zjavili dvaja noví Pokémoni? Nevadí, veď o pár minút ide ďalší autobus. To počká. Divoký Drowzee ale už rozhodne čakať nebude. A toto nie je príbeh z ríše imaginárnych predstáv mojej mysle, ale skutočný príbeh (nie, tentokrát to neukončím foneticky napísaným anglickým textom)! V podstate je jedno, koľko máte rokov, táto raketovo rastúca mánia je nákazlivá v každom veku. Navyše Nintendo obmedzovalo hranie hry len na základe regiónu, čo asi každý z vás veľmi dobre vie. A väčšina z vás na podobné obmedzenia aj tak kašľala, pretože koho zaujímajú nejaké obmedzenia, keď sa od vášho paneláku vzďaľuje Pikachu a spolu s ním aj vaša kariéra nádejného trénera Pokémonov.

Prečo sú vlastne všade Pokémoni? Pokémon Go je v poslednej dobe naozaj všade a šialenstvo týchto rozmerov sme tu už dávno nemali. O hre ako takej však vieme už niekoľko mesiacov. Minulý rok sa trojica Pokémon Company Group, Nintendo a Google rozhodli investovať do štúdia Niantic, ktoré je vlastne divíziou Google, 20 miliónov dolárov. Ide o herné štúdio, ktoré má za úlohy prinášať nové nápady a pretvárať ich do reality. My sme dokonca minulý rok vyspovedali marketingovú manažérku štúdia Niantic Labs, pričom sme sa v rozhovore venovali hre Ingress, pri ktorej to vlastne celé začalo. Pokémon Go je v podstate obdobou Ingress, hry, ktorá taktiež využívala rozšírenú realitu a zaujímavé miesta v okolí na progres a následné súboje v tímoch cez portály.

Pokémon Go teda stavia na základoch tejto hry, no práve vďaka spolupráci s Nintendom ju autori mohli vylepšiť a pretvoriť do podoby, ktorú máme teraz k dispozícii. Nebyť Ingress, pravdepodobne by teraz nikto z nás nebol na úspešnej ceste stať sa najlepším trénerom Pokémonov. Berieme smartfón do ruky a vyrážame sa na lov. Rada pre vás - ešte predtým ako vyjdete z dverí, sa uistite, či máte baterku telefónu nabitú na 100%. Samozrejme, toto nie je pravidlo, ale čím dlhšie vám vydrží batéria, tým lepšie. Pokémon Go je minimálne v jeho aktuálnej verzii veľkým žrútom baterky, pretože pre hranie hry je potrebné mať v podstate neustále zapnutý displej, dáta a taktiež GPS.

Táto kombinácia predstavuje poriadnu záťaž, takže ak aj pôjdete von s plne nabitým telefónom, počítajte s tým, že vám nevydrží viac ako zopár hodín (v závislosti od telefónu a kapacity batérie), no v priemere od tých dvoch do štyroch hodín. V hre je už teraz možné zapnúť šetriaci režim, ktorý funguje tak, že ak si dáte telefón do vrecka dole hlavou, displej telefónu stmavne a tým by sa vám mali ušetriť nejaké tie percentá baterky. O probléme s vysokou spotrebou však autori vedia, a tak na väčšej optimalizácií už v Niantic Labs pracujú, no kedy sa dočkáme aktualizácie, ktorá tento problém bude riešiť, zatiaľ nie je známe.

Čo sa týka dát, to je ďalšia vec, na ktorú by ste si mali dávať pozor. Presný údaj, koľko megabitov si zoberie Pokémon Go za hodinu, neviem, ale odhadom to je okolo 10 MB. Ak máte dátový balíček a ste ešte v limite s plnou rýchlosťou, ste v pohode, no ak aj prekročíte dátový balík, Pokémon Go je bez problémov možné hrať aj pri obmedzenej rýchlosti internetu. Konkrétne môžem potvrdiť, že rýchlosť internetu po limite od O2 na hranie Pokémonov bohato postačuje, aj keď občas môžete počítať s pomalším načítavaním modelov s Pokémonmi, ktorých ešte nemáte chytených, respektíve ste ich ešte nevideli.

Ešte predtým ako sa pustíte do lovenia Pokémonov, sa musíte do hry prihlásiť buď s vašim účtom Google (ak hráte na Androide), alebo registráciou priamo na serveri vývojárov. Najjednoduchšie je to však priamo s vaším účtom Google, respektíve Gmailom. Po prihlásení prichádza na rad vytvorenie vašej hernej postavy v niekoľkých jednoduchých krokoch. Na výber tu máte z viacerých možností úprav, a to od farby vlasov, pokožky, cez motívy oblečenia - bunda, nohavice či topánky. Následne si už len stačí vybrať vašu prezývku/meno. Všetko vám to zaberie maximálne niekoľko minút a môžete vyraziť na lov. Prichádza úvodný kontakt s užívateľským prostredím hry, ktoré môže pôsobiť na prvý pohľad neprehľadne, no v skutočnosti je veľmi jednoduché a intuitívne.

Na obrazovke telefónu vidíte vašu postavu na mape, ktorá je vlastne vaším okolím. Ďalej Pokéball, čo je menu, ktoré budete najviac používať, no a nakoniec ikonu s vašou postavou a výškou levelu, kde po kliknutí nájdete prehľadne rozpísané základne údaje o vás a aký dobrý tréner ste. Ako som už spomenul, Pokéball nie je dôležitý len pre chytanie Pokémonov - po jeho rozkliknutí na hlavnej obrazovke sa vám zjavia možnosti, ktoré sú pre vás kľúčové. V Pokéballe totiž môžete nájsť ukrytých všetkých Pokémonov, ktorých ste už chytili, ale taktiež aj vajíčka, z ktorých sa Pokémoni musia vyliahnuť. Vašich Pokémonov môžete rozlišovať napríklad podľa ich útočnej sily, ktorá je určená v jednotkách CP (Combat Power). Túto silu je možné zvyšovať buď za takzvaný hviezdny prach, alebo dobre známym vývinom. Každého Pokémona môžete nechať vyvinúť na jeho ďalší stupeň.

Presne tak ako to poznáte. Na to však potrebujete istý počet cukríkov určených špeciálne pre daného Pokémona.

Čo sa týka opatery vajec, namiesto ich udržovania v teple sa v skutočnosti zahrejete hlavne vy. Každé vajce má totiž vopred stanovené kilometre, ktoré musíte odkráčať, aby sa z vajca vyliahol Pokémon. Konkrétne sú tu tri kategórie - 2 km, 5 km a 10 km. Zvyčajne to je tak, že čím menej kilometrov musíte prejsť, tým bežnejší Pokémon sa vo vajci ukrýva. Ak si už ale teraz v hlave tvoríte scenáre, ako si zapnete Pokémon Go pri ceste autom do práce a hneď nazbierate zopár kilometrov, na to môžete rovno zabudnúť. Hra totiž sleduje vašu rýchlosť a ak prekročíte 15 km/h, počítanie prejdenej vzdialenosti sa zastaví. Ďalej si však aplikácia overuje aj ďalšie senzory v mobilnom telefóne, čím sa uisťuje, že skutočne kráčate (aj keď hráči sa už stihli vynájsť a vymysleli niekoľko spôsobov, ako počítadlo oklamať).

Ďalej Pokéball skrýva veľmi známy Pokédex, kde nájdete zoznam všetkých Pokémonov, ktorých je možné chytiť. Za šampióna sa tak budete môcť považovať, až keď získate všetkých 133. Celý Pokédex je postavený tak, že mi pripomína staré albumy Pokémonov, aj keď ide o úplne jednoduchý zoznam bez väčšieho dizajnérskeho majstrovstva. Po otvorení Pokédexu totiž vidíte len tých Pokémonov, ktorých ste už chytili. Pri listovaní medzi nimi sa ale zobrazia aj tí, ktorých ste už videli, no nechytili. Neviem, či teraz ide o bug alebo funkciu, no je to celkom mätúce. Po rozkliknutí Pokémona už však k vám neprehovorí Pokédex, ako ste na to zvyknutí zo seriálu a namiesto toho sa iba zobrazí krátky text s informáciami o danom Pokémonovi.

Nakoniec nemôže chýbať ani obchod, kde si viete za mince kupovať predmety, ak sa vám nechce čakať. Mince však taktiež môžete získať hraním, a to bránením PokeGymov, ku ktorým sa ešte dostaneme. Počet mincí, ktoré získate za bránenie, závisí od toho, koľko Pokémonov ste postavili do obrany Gymu. Inak si mince môžete kúpiť aj za reálne peniaze, pričom suma sa tu pohybuje od jedného dolára za 100 mincí po sto dolárov za 14,500 mincí. No dosť už bolo behania v menu, poďme späť na mapu. Najskôr pri pohľade na ňu môžete byť mierne dezorientovaní - je to dosť detailná mapa s chodníkmi a cestami okolo vás a niekoľkými zvláštnymi bodmi vo vašom okolí.

Čo to je?

Ide o virtuálne body, ktoré sa vytvárajú na základe frekventovaných, no zároveň bezpečných miest. Väčšinou sa teda jedná o nejaké pamiatky, pamätníky, sochy alebo vo veľkej miere aj kostoly. Taktiež môžu byť takto označené aj školy alebo obchodné centrá, prípadne cestovné uzly - napríklad železničné stanice, letiská a autobusové zastávky. Nie všetky body sú ale rovnaké.Hra obsahuje dva druhy bodov - prvé sú PokéStopy a druhé telocvične pre Pokémonov, takzvaný PokéGym.

PokéStopy sa vyskytujú častejšie - ak ste v ich blízkosti, stačí na ne kliknúť, zobrazí sa vám názov daného miesta a obrázok, ktorý stačí roztočiť a dostanete nejaké tie odmeny.

Spravidla ide o Pokébally, ale aj vajíčka či už spomínané predmety, ako vábnička na Pokémonov, alebo liek, ktorý dokáže vyliečiť vašich zranených Pokémonov. Menej časté sú už telocvične pre Pokémonov, ktoré sú aktuálne asi tým najdôležitejším miestom v celej hre.

Aby sme ale nezabudli na samotné chytanie Pokémonov - v pravom rohu sa vám zobrazujú Pokémoni, ktorí sú nablízku. Čím viac stôp majú pod svojím obrázkom, tým sú ďalej. No a ak sa vám obrázok Pokémona nezobrazuje, znamená to, že ho ešte v zbierke nemáte. Ak počas chôdze narazíte na nejakého Pokémona, stačí naň kliknúť a spúšťa sa lov. Zapne sa vaša predná kamera a zvyčajne Pokémon stojí hneď pred vami - v takom prípade stačí dať prst na Pokéball a hodiť ho na Pokémona. Čím presnejšie loptu hodíte, tým je väčšia šanca, že vám Pokémon skončí v Pokéballe. Za dobrý hod navyše môžete získať aj bonusové body skúseností.

Ak už máte dostatočný počet Pokémonov a dosiahli ste aspoň piaty level, smiete vstúpiť do telocvične, kde môžete vašich Pokémonov trénovať. Tieto body sú natoľko dôležité, že ich musíte obsadzovať a zároveň chrániť. Dokonca aj telocvičňa ako taká má svoj vlastný level, ktorým sa určuje celková sila Gymu, ale aj to, koľko trénerov môže Gym chrániť. No ešte predtým ako sa vôbec môžete do tréningu a ochrany pustiť, musíte si zvoliť, za ktorý z trojice tímov budete hrať. Vybrať si

môžete tím Instinct, Mystic a Valor. Po zvolení vám už nič nebráni v tom, aby ste sa mohli naplno pustiť do obsadzovania Gymov. Ak sa vám nad danými Pokémonmi podarí zvíťaziť, oslabíte telocvičňu, až ju napokon môžete celú získať. Zároveň musíte dávať pozor na útoky ostatných hráčov, a teda je potrebné na obranu Gymu postaviť dobrých Pokémonov.

Keď to zhrniem, celý koncept Pokémon Go nie je ešte úplne dotiahnutý do konca a autori budú musieť zapracovať na niektorých funkciách. Chýbajúca možnosť výmeny Pokémonov je tu citeľná, najmä keď ide o jednu z najtradičnejších aktivít súvisiacu s Pokémonmi v reálnom svete. Ak ste vyrastali v 90. rokoch a Pokémonov ste mali radi, určite ste si aj vy vymieňali kartičky Pokémonov s vašimi kamarátmi, aby ste ich mali všetkých a zaplnili tak celý album. Dobrou správou ale je, že autori na pridaní tejto funkcie pracujú. Taktiež nie je možné prehliadnuť niekoľko chýb, kedy hra napríklad zamrzne pri chytaní Pokémonov, spomínané rýchle vybíjanie batérie či aktuálne aj preťažené servery.

Mánia okolo Pokémon Go je skutočne veľká a dá sa povedať, že zaslúžene. Otázne teraz je, či si Niantic a Nintendo dokážu udržať masívnu skupinu hráčov pri sebe aj v najbližších mesiacoch. A toto sa im môže podariť len vtedy, ak hru budú podporovať a pravidelne aktualizovať. V momentálnom stave je totiž z dlhodobého hľadiska odsúdená na zánik.

Play3man

+ nádejný koncept moderných Pokémonov
+ interakcia s reálnym svetom a ostatnými hráčmi
+ motivácia prechádzať sa, loviť a vylepšovať svoje trénerske schopnosti
+ možnosť zlepšovať a vyvíjať Pokémonov

- rýchle vybíjanie batérie, rôzne bugy
- zatiaľ chýbajú zásadné funkcie (napríklad výmena Pokémonov)

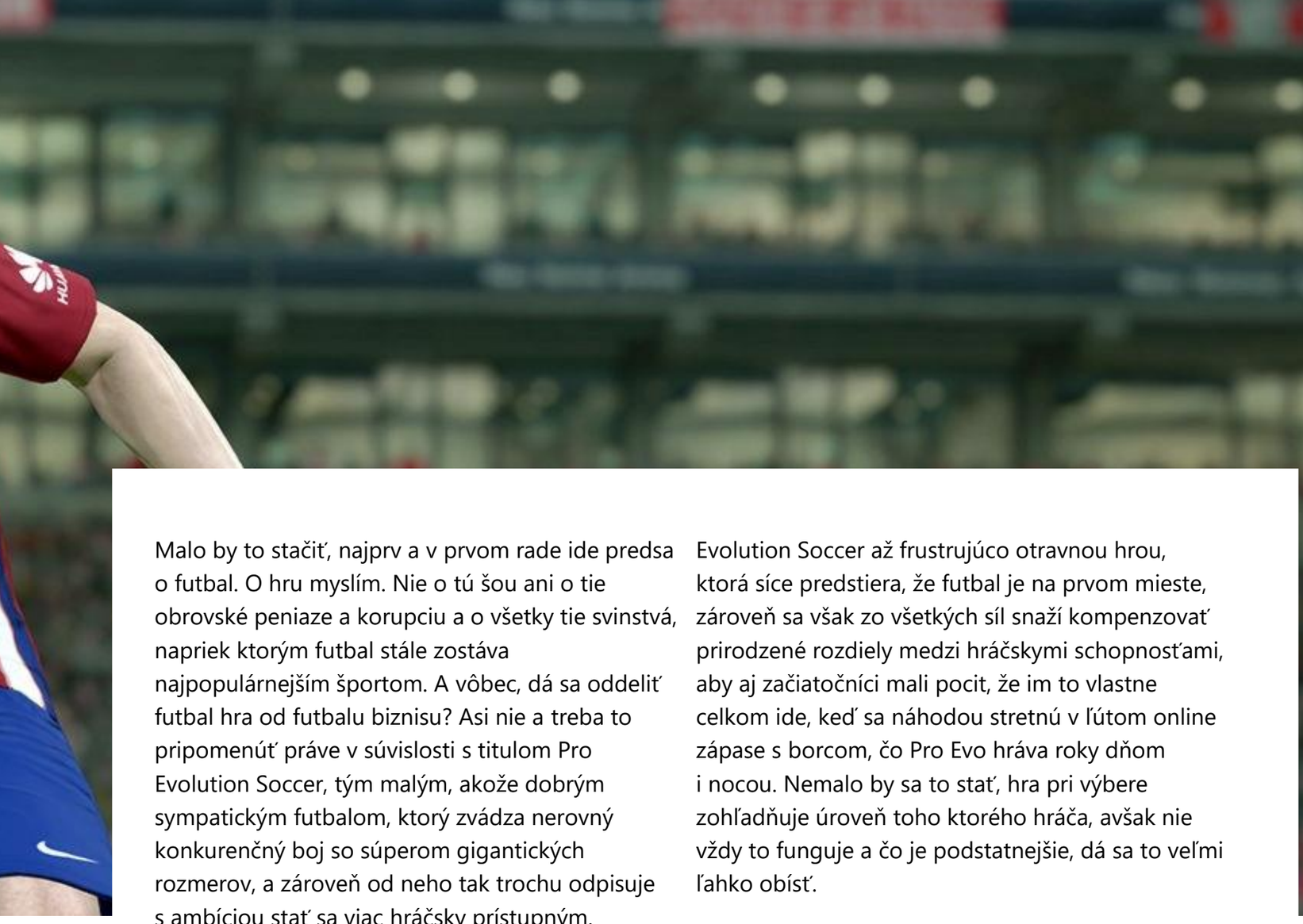
7.0

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

NOVÝ ROČNÍK

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: KONAMI
ŠTÝL: ŠPORT

Tak sa nám v Konami dohodli s Barcelonou, a to tak, že katalánsky klub sa stal rovno výkladnou skriňou aktuálneho ročníka série PES. Začíname na majestátnom Nou Campe, licencované by malo byť všetko, vrátane uterákov v šatniach, ktoré nevidno. Barca frčí a Konami sa vezie. Inak je PES 2017 prakticky tou istou hrou ako vlani a predvlani, teda hrou, čo nepotrebuje naháňať body okázalou prezentáciou a sústreďuje sa na to najpodstatnejšie - na sprostredkovanie čo najintenzívnejšieho futbalového zážitku. Ihrisko, lopta, hráči, všetko dôležité a zaujímavé sa odohráva práve tu. Ale stačí to?



Malo by to stačiť, najprv a v prvom rade ide predsa o futbal. O hru myslím. Nie o tú šou ani o tie obrovské peniaze a korupciu a o všetky tie svinstvá, napriek ktorým futbal stále zostáva najpopulárnejším športom. A vôbec, dá sa oddeliť futbal hra od futbalu biznisu? Asi nie a treba to pripomenúť práve v súvislosti s titulom Pro Evolution Soccer, tým malým, akože dobrým sympatickým futbalom, ktorý zvádza nerovný konkurenčný boj so súperom gigantických rozmerov, a zároveň od neho tak trochu odpisuje s ambíciou stať sa viac hráčsky prístupným.

Výborné je, že predsa len k akýmsi zmenám došlo, takže nejde o úplne identickú hru ako vlani. Zmizli komické choreografie, v ktorých hráči automaticky kopírovali pohyb úspešného strelca v kratučkých in-game videách, ktoré predchádzali predskriptovaným gólovým oslavám. Hráči, aspoň teda tí, čo majú svoje reálne predobrazy, sa zase troška viac podobajú, futbal je viac futbal a vôbec, povinná jazda, táraniny, ktoré si môžeme odpustiť. Ak má byť Pro Evolution Soccer tým, čím chce tak okázalo byť, najpoctivejším futbalovým simulátorom, treba mu naložiť, koľko znesie, lebo v žiadnom prípade nejde o dokonalú hru a o simulátor azda vôbec nie.

Vykašlime sa na licencie, ktorých v hre viac nie je, ako je. A je to dôležité a nie, že nie, a nie je normálne, aby si to hráči riešili sami dodatočnými úpravami. V defaultných nastaveniach je totiž Pro Evolution Soccer až frustrujúco otravnou hrou, ktorá síce predstiera, že futbal je na prvom mieste, zároveň sa však zo všetkých síl snaží kompenzovať prirodzené rozdiely medzi hráčskymi schopnosťami, aby aj začiatočníci mali pocit, že im to vlastne celkom ide, keď sa náhodou stretnú v ľútom online zápase s borcom, čo Pro Evo hráva roky dňom i nocou. Nemalo by sa to stať, hra pri výbere zohľadňuje úroveň toho ktorého hráča, avšak nie vždy to funguje a čo je podstatnejšie, dá sa to veľmi ľahko obísť.

Centrom online hrania je už tradične veľmi dobre premyslený mód My Club, v ktorom budujete svoje mužstvo, obchodujete s hráčmi, trénujete a v neposlednom rade reagujete na aktuálne výzvy. A stúpate alebo klesáte v štatistikách podľa úspešnosti. Podarené, preverené, nie je čo riešiť, tak preklopíme z minulého roka a pridáme kozmetické vylepšenia. Asi tak si to povedali v Konami.

Druhým základným módom, znova presne ako vlani, je Master League, teda tradičný manažersko-hráčsky mód, v ktorom prechádzame jednotlivými sezónami lokálnych líg, teda tých, čo sú v hre prístupné a hrajú sa tu i medzinárodné súťaže s Ligou majstrov v čele. Tu je, samozrejme, veľmi dôležitý aj singleplayer, ale čo si budeme nahovárať, aj tu platí, že singleplayer ako taký je vlastne len veľmi, veľmi veľmi dlhým tutorialom, ktorý je v hre predovšetkým na to, aby pripravil hráčov na hranie online.

A kto futbal online nehráva, hoci hru samotnú zvláda a ani na najvyššej obťažnosti mu nerobí zásadnejšie problémy poraziť praktický ktorýkoľvek tým ovládaný umelou inteligenciou, ten akoby nehral vôbec.

Preto je zarážajúce, aké veľké problémy má Pro Evo práve ako online hra. Začína to neúmerne dlhým čakaním na súpera, pokračuje lagovaním, ktoré je o to horšie, že systém akoby sa zo všetkých síl snažil, aby hra bola čo najplynulejšia aj za cenu neúnosného spomaľovania a končí to stratou spojenia tesne pred koncom zápasu. A nie iba vtedy, keď vyhrávate natoľko presvedčivo, že je na mieste upodozrievať oponenta, že sa odpojil, ale aj vtedy, keď prehrávate vy sami pokojne aj s rozdielom triedy a vôbec, mali by ste byť ľahkou korisťou. Jasné, stane sa, ak sa však jeden večer čosi podobné prihodí päť-šesť ráz, pričom preukázateľne problém so sieťou nie je na vašej strane, poriadne to vytočí. Človek by rád hral, namiesto toho do zblbnutia reštartuje.

A komentár je priam idiotský. Na to, že komentátori trúsia banálne frázy, sme si mali šancu zvyknúť, nedá sa však zvyknúť na to, že komentár často znie, akoby komentoval celkom iný zápas, nie ten, čo sa práve hrá. Schalke zvýši náskok na päť nula, a komentátor bez hanby začne tvrdiť, že je mimoriadne dôležité streliť kontaktný gól. Netáral podobné hlúposti ten týpek aj minulý rok? Táral? A to nikomu ani len nenapadalo, že by sa s tým malo čosi robiť? Malo, avšak v hre sa dá urobiť iba to, že prepneme jazyk, v mojom prípade zo španielčiny na taliančinu, obom síce nerozumiem, ale aspoň znejú nádherne futbalovo.

Podstatne závažnejším problémom však je samotné jadro, teda to, čo sa odohráva na ihrisku. Mužstvo sa síce riadi taktickými pokynmi, ktoré dostane v predzápasovej príprave, ale len do tej miery, ako to vyhovuje konceptu hry.

A tá sa sústreďuje na „pekný futbal“, čo znamená, že napriek hráčskym snahám sa v PES v podstate nedá hrať síce nesmierne škaredý, ale o to praktickejší futbal. Hra zohľadňuje, že niektorí futbalisti sú lepší, iní horší a je tu aj hŕstka tých najlepších, ktorí na jednej strane pôsobia ako futbaloví bohovia a zvládajú neuveriteľné veci. Na druhej strane ale, ak sa to konceptu hry, v ktorej sa stále čosi zaujímavé musí diať, hodí, začnú sa správať ako drevení pandrláci neschopní dostať loptu do autového bezpečia jedným odkopom. A tak sa to na ihrisku neustále prelieva z jednej strany na druhú. Niet takmer akcie, ktorá by neskončila v šestnástke súpera alebo babrácky zahodenou šancou, ak príliš vyhrávate alebo nemožným utrmácaným gólom z náhody, ak treba, aby ste znížili súperov náskok. Hra v šestnástkach na oboch stranách je preto priam zúfalá, často až frustrujúca, vyslovene podliehajúca náhode. Veľa šancí, málo gólov, teda nie málo, tak akurát na zápas, ale vzhľadom na šance málo. Navyše platí, že v hre akoby fungoval princíp šťastia a nešťastia. Sériu úspešných ľahkých zápasov bez ohľadu na súpera strieda séria zápasov vydretých a ťažkých, zápasov, čo sa dajú vyhrať iba s vypätím všetkých síl a hre akoby vyslovene napriek.

Prvý rok to bolo fajn, vlani už to škrípalo a teraz to vyslovene vadí. Akoby toho nebolo dosť, každý zápas končí neúmerne dlhými highlightmi, teda sériou videí rekapitulujúcich priebeh zápasu. A keďže každý zápas je plný šancí a zaujímavých momentov, lebo hra sama je tak nastavená, existujú len dva druhý týchto vyrušení - dlhé a ešte dlhšie. Preklikať sa treba obomi.

Toto má byť najlepší futbal na trhu? Ale áno, asi je, lenže ono je to skôr smutné. Stávka na istotu, ktorá nikam nič neposúva natoľko zásadne, aby bolo treba vymeniť starý ročník za nový. Jednoducho prudko precenená hra, presne ako klub, ktorý sa stal jej najväčšou tohtoročnou devízou.

Pinkie

7.0

+ stabilne dobrý futbal
+ grafický lifting zlepšujúci vizuál
+ pre fanúšikov Barcelony povinnosť

- mizerná variabilita v základných nastaveniach
- takmer to isté ako vlani
- takmer to isté ako predvlani

FARMING SIMULATOR 17

POLIA ČAKAJÚ NA FARMÁROV

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: GIANTS SOFTWARE
ŠTÝL: SIMULÁCIA

Farmárske simulátory dospeli do štádia, keď je potrebné s nimi každoročne počítať, a to dokonca aj v rebríčkoch predajnosti na popredných miestach. V čom pramení ich obľúbenosť, nie je otázka na recenziu, ale nezanedbateľné množstvo hráčov jednoducho myšlienka pracovania na farme baví. Preto každý rok s novou Fifou či Call of Duty očakávame aj nové farmárske dobrodružstvo a nehanbíme sa za to.

Ono sa toho príliš nemení. To je fakt, ktorý neustále opakujeme pri nových ročníkoch športových hier a nevyhneme sa tomu ani pri Farming Simulatore 2017. Pokrok v medziach zákona sa týka predovšetkým mierne upraveného fyzikálneho modelu, bohatšej výbavy, grafického vylepšenia a pohodlnejšieho ovládania, prehľadnejšieho užívateľského rozhrania (aj keď tu je práce ešte na kostole) a zjednodušenej podpory činorodej moderskej komunity. Stále je to arkádovejšie, ako by možno fanúšikovia Farm Expert 2017 požadovali, je tu menej štatistík, voľnejšia ekonomika, nulová fyzika prostredia a podobne, no každým rokom sa to lepšie hrá.

Ak sa chytáte za hlavu, prečo dostala 2017-ka také vysoké hodnotenie a ako vôbec farmársky simulátor môžeme považovať za plnohodnotnú hru, stačí pohľad na rebríček predajnosti a zistíte, že vami očakávané trojáčkové hry sa pozerajú na nápravu zablateného traktoru. Hranie Farming Simulatora predstavuje v akomkoľvek ročníku opakovanie totožných činností: skultivujeme, zasejeme, zožneme úrodu a k tomu sa postupne pridala starostlivosť o hospodárske zvieratá, teraz aj ťažba dreva. Stačí to k plnohodnotnej zábave?

Podľa nášho skromného názoru je odpoveď jednoznačná: áno. Môžete pochybovať, pokojne aj neveriť, no lepší relax pre večerný oddych, ako je pokojné farmárčenie, zrejme nenájdete. Isteže, musíte mať k tejto činnosti vzťah, pretože inak vás od Dark Souls či Battlefieldu nikto neodtiahne ani párom volov, ale... ale ak potrebujete po ťažkom dni vypnúť, nie je nič lepšie, ako vybrať sa na virtuálnu farmu.

Čo také sa zmenilo? V podstate nič, len to vyzerá a hrá sa to trochu „dospelejšie". Máme tu bohatú ponuku traktorov, kombajnov a iných hospodárskych strojov, o ktoré sa musíte starať, tankovať do nich naftu a hoci sa neovládajú príliš realisticky a terén pod ich ťažkými kolesami sa nedeformuje ako vo Farm Expert 2017 a nevyžadujú taký cit pre ovládanie ako v Spintires, strávite v nich neuveriteľné množstvo času. Okrem toho vám na presun medzi lokáciami slúži podľa amerického vzoru tradične farmársky pick-up. Nie je veľký rozdiel v ovládaní vozidiel a odlišujú sa od seba len minimálne, ak vôbec, čo je rozhodne škoda a miesto pre vylepšenie do budúcnosti.

Samotný stroj bez prídavného zariadenia neznamená nič. Ak chcete kultivovať alebo poorať pole, máte na to určené konkrétne zariadenie pre pestovanú plodinu. Sadenie zemiakov alebo pšenice si vyžaduje iný stroj a investície do rozvoja výrazne závisia od výšky vášho konta a snahy expandovať. Ak si vyberiete primárne najjednoduchšiu pšenicu (už len preto, že na strednej obťažnosti nájdete všetky potrebné zariadenia na jej výsadbu a spracovanie), môžete zarábať nielen na predaji výsledného produktu, ale využiť môžete aj slamu. Aby ste však odpad plodiny mohli spracovať, znovu potrebujete vhodné nástroje na zber a balíkovač. Možností, na čo sa orientovať, je mnoho, pokojne môžete kosiť trávu a predávať ju alebo používať ako krmivo pre hospodárske zvieratá. Nie je to však len o tom, že ju pokosíte, no musíte ju aj pozbierať, ideálne aj prevracať.

Tých možností je neúrekom, a to sa ešte môžete venovať aj sliepkam alebo kravám. Za všetkým treba hľadať biznis, no každý okruh potenciálneho zárobku vyžaduje ak nie váš dohľad, tak určite špeciálnu starostlivosť. Ak sa vám nechce zbierať úrodu, môžete si najať zamestnanca, no ten zas odhryzne z vášho účtu nejaký kúsok, čo v počiatočných fázach hry nie je príliš žiaduce. Využívať môžete aj železničnú dopravu, no najviac nás z noviniek zaujal drevospracujúci priemysel. To si vezmete motorovú pílu ako v Doomovi a namiesto impov režete stromy na približne dvojmetrové kúsky, naložíte ich nakladačom na špeciálny príves a môžete sa presunúť ďalej. Síce len rozptýlenie, ale príjemné.

Jedným z najdôležitejších faktorov je ovládanie, ktoré je dostatočne benevolentné, nebazíruje na presnosti a vždy máte k dispozícii help s ovládacími prvkami aktívneho zariadenia. Viac inovácií by sme privítali v systéme menu. Interface je príliš neintuitívny. Chcelo by to viac klávesových skratiek a nielen preklikávanie sa záložkami v menu. Navyše by sme privítali viac interaktívnych odkazov, informačných okien, pretože pátranie po konkrétnej informácií vám zaberie zbytočne mnoho času. Stačí jeden príklad. Ak chceme v obchode vedieť, ktoré stroje potrebujeme k pestovaniu zemiakov, radi by sme použitím jednoduchých filtrov všetko po pár kliknutiach videli prehľadne na jednej obrazovke. Všetko často padá na tom, že pátrate, čo sa kde nachádza. Plusom je česká lokalizácia.

Na druhej strane sa po niekoľkých odohraných hodinách orientujete v problematike, avšak stále je to skôr z núdze cnosť, pretože hra v podstate nemá v sebe ukrytých mnoho herných princípov a na zarábanie v zjednodušenom ekonomickom modeli nepotrebujete vysokú školu. Dopyt po vybraných plodinách je v rôznych predajniach iný a len na vás záleží, ktorou cestou sa vyberiete, či predáte, alebo počkáte s odkladaním komodity v silách. Konečne by sme sa radi dočkali aj pokročilejších štatistík, ktorými by sme sa mohli doma potajomky kochať. Chceli by sme tabuľky a grafy, kde by bol vidieť progres, ako sa nám darilo, koľko sme toho najazdili a podobne. Ani tie trofeje nestoja za veľa. Hoci dobre, môžeme si zahádzať na basketbalový kôš a za trojku je odmena.

Poteší benevolentná obťažnosť, môžete si totiž nastaviť všetko, čo vás otravuje. Nechcete, aby vám obilie pri neskorom zbere usychalo? Nie je problém. Úmorné presuny odmávate jednoduchým kliknutím na interaktívne miesto. A vôbec to celé vyzerá celkom dobre, modely strojov sú prepracované, hoci znovu je fyzika prostredia na bode mrazu, o objekty/prekážky sa zasekávate, traktoru sa nič nestane a po náraze smiešne odskočí. Ozvučenie ničím nezaujme, miestne rádio sme radšej vypli. Skrátka nám to celé stačilo také, ako to vyzerá, len to chce dopilovať drobnosti.

Dôvodom, prečo sa do Farming Simulatora 2017 oplatí investovať, je podpora komunity. V Giants Software už dávno prišli na to, ako využiť obrovskú silu fanúšikov a vychádzajú im vo všetkom v ústrety. Podpora komunity začína tým, že im vývojárske nástroje ponúka ako samostatnú súčasť hry, takže svojou troškou k dokonalému farmárčeniu môžete prispieť aj vy. Len nečakajte, že sa vám bude hneď dariť a vytvoríte niečo bez profesionálneho grafického editoru. Šikovných hláv je však po svete dosť a už teraz je k dispozícii obrovské množstvo novej techniky a taktiež dve mapy, ktoré rozširujú dve pôvodné prostredia. Nejedná sa o žiadne jednoduché odrobinky s generickým obsahom, ale plne funkčné, pestré a lákavé krajiny so špecifickým prostredím. Hravo konkurujú vývojármi vytvoreným mapám, takže obsah hry ďalej rozširujú. Neustále pribúda nový obsah, ktorý sťahujete priamo z hry.

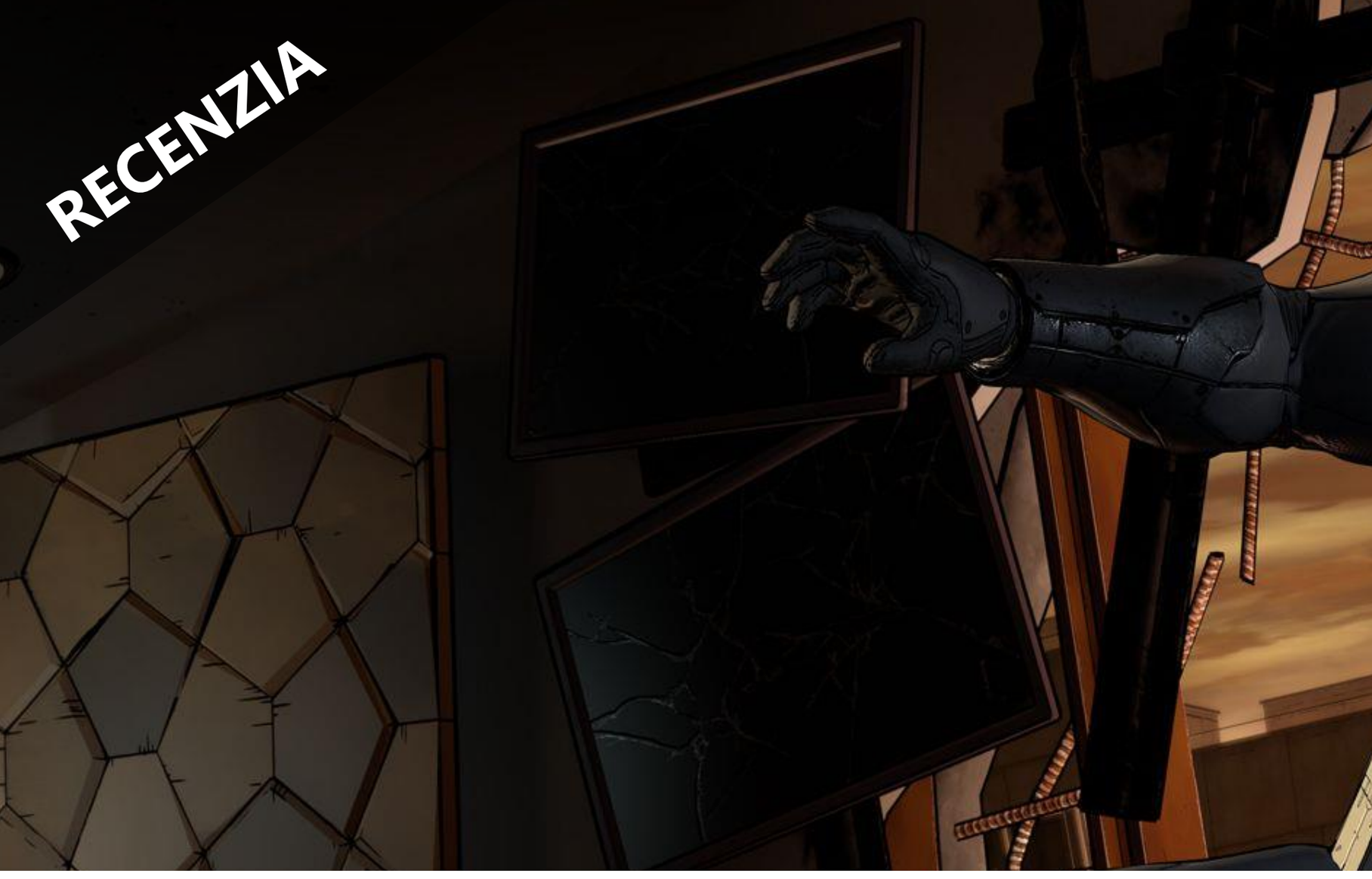
Farming Simulator 2017 rozširuje ponuku a možnosti predchádzajúceho ročníka. Bohatý obsah a podpora komunity má za následok hodiny strávené skúmaním možností hry. Aj to dobre vyzerá, výborne sa pri tom relaxuje, takže jediným a najvážnejším ukazovateľom, ktorý by mal potenciálneho zákazníka presvedčiť o tom, či do farmárčenia ísť, je samotná idea hry. Virtuálne farmárčenie v akčnejšom štýle je zábavné, no ak viete, že táto tematika nie je vášmu srdcu blízka, nepúšťajte sa do hrania. Ako alternatívna k viac hardcore Farm Expert 2017 funguje Farming Simulator 2017 na výbornú.

Ján Kordoš

+ obrovské množstvo techniky
+ komunita
+ relaxačná hrateľnosť

- interface
- monotónnosť

7.0



BATMAN THE TELLTALE SERIES

BATMAN V ADVENTÚROVOM POŇATÍ

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: TELLTALE GAMES
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Viete o tom, že Bruce Wayneovi v detstve zabili rodičov? Áno? Nevadí, Telltale vám to budú veľmi radi pripomínať. A skutočne veľmi často. Tak často, že zrazu získate iný pohľad na to, prečo sa dospelý muž oblieka ako veľký netopier a po nociach si svoju traumu brutálne vybíja na zločincoch. Vážne. Nová séria Batman od Telltale má mnoho stránok a aj vrstiev, avšak často sa vyžíva v tom, že ešte viac rýpe do rany hlavného hrdinu. A kým vám jej úvod čo-to naznačí, časom pôjde hra ešte ďalej a ešte hlbšie, aby poskytla nový pohľad na najznámejšiu rodinu Gothamu a nasypala za vlečku soli do rany jej najznámejšieho syna.

Telltale vo svojej novej sérii pokračujú v nastolenom trende, keď príbeh a dialógy kladú pred samotnú hrateľnosť a voľnosť hráčov. Nie je to žiadna novinka. Sú to veci, ktoré vývojárom pomohli dostať sa tam, kde sú teraz. A aj keď už pomaly začínajú strácať ako publikum, tak aj maximálne hodnotenia, stále sa dokážu dostať k lukratívnym značkám, ktoré presvedčia aj tých, ktorí nad nimi už zlomili palicu, aby im v novej sérii opäť dali šancu. Vrátane mňa. Aj keď si totiž o ich hrateľnosti môžete myslieť čokoľvek, vždy dokázali priniesť nový a netradičný pohľad na známe značky, či to bolo Back to the Future, Wolf Among Us, Game of Thrones alebo Tales from the Borderlands.

Batman patrí medzi najznámejšie komiksové postavy na svete a jeho univerzum sa často považuje takmer za sväté. To má za následky dva fakty. Na jednej strane sa môže zdať, že si scenáristi nemohli dovoliť veľké výstrelky a dlhšiu dobu to aj hrali na istotu. Neskôr ale popustili uzdu svojej fantázii. Druhým faktom je, že autori majú k dispozícii takmer bezodnú studnicu nápadov, príbehov, postáv a ďalších inšpirácií, z ktorých mohli čerpať. A výsledok v hre je spojením týchto faktov. Niekde autori rušia zabehnuté prvky a prinášajú vlastné, inde zas môžete badať niečo, čo ste už predtým videli alebo čítali.

Občas z Batman: The Telltale Series napríklad smrdí Year One. Inokedy vám zas hra pripomenie niektoré veci zo seriálového Gothamu, vizuál mesta zas kombinuje niečo súčasné, minulé a aj trochu futuristické. Je to taká slušne namixovaná zmes, ktorá fanúšikom ponúka niečo známe a aj úplne nové. A aj keď je hra najmä o vzťahu Bruce Wayne – Batman, nepovedal by som, že je jej hlavnou postavou. Tou je trochu nečakane zosnulý Thomas Wayne. Pričom najmä práca scenáristov s jeho postavou môže puristov trochu zaskočiť.

Hra je ale taktiež aj o zrode mnohých známych záporných postáv. Prím hrá Harvey Dent, ktorého rozbehnutá kariéra úspešného prokurátora bojujúceho proti zločinu nakopla do kresla starostu, pričom po jeho boku pri tomto vzostupe stál Bruce Wayne. Miliardárove netopierie alter ego je v meste stále nováčikom, nemá dôveru verejnosti ani polície. Rieši niečo, čo sa javí ako bežná lúpež na mestskej radnici, no ako to v tomto svete býva, netrvá dlho, kým sa všetko zvrhne. Na scéne sa totiž objavuje ďalší hráč s vlastnou agendou – kočka v priliehavom mačacom oblečení.

Telltale dávajú priestor mnohým postavám. Niektoré sa ocitnú priamo v žiare reflektorov (jedna doslova), iné sa len tak mihnú. Hra pozostáva z piatich epizód, ktoré vyrozprávajú veľký príbeh o Bruceovej rodine a tom, že niekedy je situáciu lepšie riešiť v obleku, inokedy v brnení s netopierom. Aj napriek tomu celá séria v konečnom dôsledku pôsobí skôr ako osemhodinový prológ k niečomu ďalšiemu. Svedčí o tom expozícia mnohých príbehových línií a postáv, ktoré tu zostávajú nedoriešené, no aj samotný záver tejto série, ktorý je možno trochu sklamaním – nič totiž neuzatvára.

Mnohé otázky si budete klásť taktiež v súvislosti s hlavným zloduchom série. Chvíľu len poťahuje za nitky, neskôr to naplno rozbehne a nepotrvá dlho, kým zistíte identitu tajomnej Lady Arkham. A aj keď je toto odhalenie niečo, čo len tak nečakáte, problémy táto postava má. Je pomerne plochá, bez nejakého výrazného vývoja a vlastne má len dve polohy – tú verejnú a tú skrytú. A tiež je tu problém s jej plánom, ktorý sa občas príliš spolieha na náhodu. Poznáte to z filmov, kde sú tie plány až také zbytočne komplikované, že je nakoniec zázrak, ak sa vydaria.

Oproti ostatným Telltale hrám ponúka Batman niekoľko úplne nových rovín. Už ste si zvykli na to, že v Telltale

adventúrach trošku chodíte, trošku klikáte, vyberáte v dialógoch veľa možností, po ktorých vám hra pripomína, ako si niekto niečo zapamätá. No hlavne veľa sledujete, pričom tu a tam stlačíte tlačidlo, ktoré vám vyskočí na obrazovke. Dalo by sa povedať, že tu sa Telltale trošku viac vracajú k adventúrnym koreňom, keďže prezentujú aj niekoľko hádaniek, ktoré treba riešiť. Koniec koncov hráte v koži najlepšieho detektíva.

Hrateľnosť Batmana je síce stále rovnako obmedzená a zjednodušená ako v iných podobných hrách, no aspoň je pestrejšia. V Batmanovom obleku sa dostanete aj k miestam činu ešte pred políciou, takže môžete sami analyzovať stopy a potom ich jednoducho spájať, aby ste si utvorili ucelený obraz o tom, čo sa tu stalo. Prakticky sa nestane, že by ste sa pomýlili, také sú tieto „hádanky" jednoduché. Ale je to niečo navyše. Taktiež vo svojej jaskyni občas musíte vedieť správne spojiť motívy a informácie, aby ste sa v príbehu posunuli ďalej.

Hojne si užijete QTE sekvencie, ktorých je tu doteraz snáď aj najviac spomedzi Telltale hier. Najmä preto, že je veľká časť hry založená na súbojoch. Musím však podotknúť, že sú to zatiaľ najlepšie súboje, aké kedy Telltale priniesli a aj keď je to stále len otravné stláčanie konkrétnych tlačidiel v tom správnom momente, dokážete si ich naozaj užiť. Veď ste predsa Batman. Niekde sa dokonca kombinujú so skúmaním prostredia, ako napríklad pri dôkazoch na miestach činu a môžete si tak útok dopredu pripraviť. Linknete si nepriateľov k nejakým prvkom v prostredí, pričom máte na výber aj viac možností. Podľa takéhoto plánu potom nasleduje QTE sekvencia.

Hra ale opäť padá, rovnako ako aj niektoré ďalšie Telltale projekty, na tom, čo by ju malo odlíšiť. Hneď v úvode vás autori presviedčajú, že sa hra formuje vašimi rozhodnutiami. Ale je to opäť len ilúzia a čím skôr si ju uvedomíte, tým skôr si hru viac užijete. Máte totiž možnosť hrať rôznymi spôsobmi.

Môžete sa pokúšať dosiahnuť čo najlepší výsledok, hrať to na spoluprácu, na čo najlepšie vzťahy so všetkými a podobne. Myslíte si, že sa však z Harveyho zrazu len preto nestane Two Face? Scenár ide ďalej podľa vopred daných línií a vy doň robíte len drobné zásahy. Hrajte to teda podľa seba. Pokojne na niekoho buďte sviňa už od začiatku, možno by vám aj tak nepomohol.

Je tu prakticky len jedno veľké rozhodnutie, ktoré akotak dokáže ovplyvniť dej. Rozhodnete o tom, kde štvrtú epizódu skončíte a kde piatu začnete. A to je asi trochu málo. Zvlášť keď nad týmito Telltale rozhodnutiami stále stojí titul Life is Strange, ktorý ukážkovo predviedol, ako sa to má robiť. Oveľa zaujímavejším prvkom je možnosť rozhodnúť sa v určitých momentoch, či sa niekde objavíte ako Bruce Wayne alebo Batman. Niežeby to na priebehu deja niečo výrazne menilo, ale môžete tak hrať takým štýlom, ako to vyhovuje vám. Môžete niečo riešiť diplomaticky v obleku ako Bruce. Ak preferujete skôr riešenie silou, Batman vám bude vyhovovať viac.

Takáto hra si výrazne zakladá na filmovom dojme a k tomu patria aj výkony hercov. Čo sa dabingu týka, je to rôznorodé. Troy Baker ako Batman a Laura Bailey ako Catwoman hviezdia.

Murphy Guyer je zas veľmi dobrý Gordon a Enn Reitel hrá Alfreda jednoducho a jemne, bez výrazného prízvuku, ale stále s noblesou. Lucius, Vicki Vale a Harvey sú takým štandardom. Penguin a Joker sú obsadení veľmi nešťastne. Jason Spisak ako Tučniak príliš tlačí na pílu v prízvuku, Anthony Ingruber je zas len tieňom Jokera. Je nudný, nevýrazný, ľahko zabudnuteľný.

Neexceluje ani technický stav hry. Tá síce budí atmosféru komiksu, ale Telltale by mali poriadne prekopať svoje technológie. Už to nevyzerá dobre a navyše to ani dobre nebeží. Výraznejších opráv sme sa dočkali až pred piatou epizódou a dovtedy hra fungovala dosť zle aj na strojoch, ktorým by nemala spôsobovať absolútne žiadny problém. Stále trhá, klesá v nej snímkovanie a keďže často komunikuje s Telltale servermi kvôli ukladaniu dát o vašich rozhodnutiach, aj vtedy snímkovanie výrazne padá. Navyše je plná rôznych glitchov, bugov a zlých animácií, kedy má napríklad postava otočenú hlavu chrbtom. Dokonca mi hra párkrát úplne spadla bez uloženia.

Fanúšikom temného rytiera a aj ostatným hráčom má hra čo ponúknuť, no musíte počítať s tým, že v nej veľa nenahráte. Nielen kvôli dĺžke, ktorá sa radí medzi tie kratšie v Telltale portfóliu, ale aj kvôli tomu, že nie je o hraní, skôr o sledovaní. Na druhej strane, keď už hráte, je to variabilnejšie. QTE navyše ponúkajú kvalitné akčné scény. Príbeh tu má svoje plusy aj mínusy, rovnako aj postavy. Navyše sa musíte zmieriť aj s tým, že hra nabúra vaše predstavy o mene Wayne, pričom vám a hlavnému hrdinovi počas celej doby neprestane pripomínať tragédiu, ktorá sa udiala pred rokmi. A to už veľmi zaváňa zbytočným citovým vydieraním.

Matúš Štrba

7.0

+ zaujímavý mix nových a zaužívaných prvkov univerza
+ možnosť vybrať si cestu Batman/ Bruce Wayne
+ hlavné postavy a ich dabing
+ užijete si akčné pasáže
+ hudba

- zlý technický stav
- stále len ilúzia voľby
- kratšie
- slabý záver, hra je len začiatkom niečoho väčšieho

RECENZIA

MAFIA 3

NOVÁ DOBA, NOVÉ MESTO, NOVÝ HRDINA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: HANGAR 13
ŠTÝL: AKČNÁ ADVENTÚRA

Značka Mafia je tu s nami už 14 rokov. Pôvodne česká hra sa medzitým zmenila na americkú a 2K games ju postupne pomaly posúva svojím smerom k masovému publiku. Síce aj na trojke ešte pracovalo aj 2K Czech, ale hlavný vývoj sa už medzitým presunul do Ameriky. Tam autori vedú hru k viac arkádovému poňatiu, ktoré nám už naznačili v dvojke a teraz v trojke to posunuli ešte viac k jednoduchosti. Stále sa však výrazne orientujú na atmosféru a príbeh doplnený kvalitnou akciou, a tak si to znovu užijeme.

Teraz to bude znovu v inom čase a na inom meste. Prvá hra bola v tridsiatych rokoch, kde sme sa pozreli na prvých talianskych prisťahovalcov do Ameriky budujúcich organizovaný zločin, druhá v 40.-50. rokoch, kedy mafia naberá na obrátkach. Teraz sa posunieme na koniec šesťdesiatych rokov, keď je v rozkvete. Konkrétne sa pozrieme do roku 1968, do mesta na juhu spojených štátov nazvaného New Bordeaux, kde preberieme postavu miešanca Lincolna Claya, mladého muža, ktorý zažil ťažké časy rasizmu, segregácie a aj vietnamskú vojnu. Práve tam prežil posledných niekoľko rokov a teraz sa vracia späť domov. Späť k svojej rodine čiernej mafie. V nej totiž vyrastal, tu sa ho ujali. Rodina je pre neho najviac a teraz po návrate jej chce pomôcť. Nastali problémy s inými rodinami a došlo aj na jednu spoločnú akciu, na ktorej sa spojili s talianskou mafiou vedenou rodinou Marcanovcov. Akciou, ktorá ich mala od nich oslobodiť. Lincoln sa do nej zapája.

Prepadnutie banky bude misia, s ktorou vás hra privíta a pri ktorej vám v úvode predstaví herné možnosti aj všetky miestne mafiánske rodiny, obzrie sa do minulosti a naznačí štýl rozprávania. akým vás hra bude udalosťami sprevádzať. Kombinuje sa totiž rozprávanie v aktuálnom čase a rozprávanie z budúcnosti, kedy si hlavné postavy aktuálnych udalostí pred kamerou spomínajú na to, čo sa dialo, na svoje pocity a skutky. Všetko to totiž vyšetruje vláda a záznamy z vyšetrovania vás vťahujú hlbšie do atmosféry. Je to veľmi dobrý prístup a ukazuje, ako bolo v danom čase mesto ovládané mafiou a čo sa všetko dialo. Ponúka aj hlbší náhľad na postavy, ktoré vidíte z rôznych uhlov.

Nakoniec to sami aj prežijete a spôsobíte. Totiž spomínaná misia s prepadom banky síce vyšla tak, ako mala, ale od začiatku bola plánovaná ako zrada a Marcanovci surovo vyvraždili rodinu Lincolna Claya. Ale spravili jednu chybu, neoverili si, či sú všetci skutočne mŕtvi. Lincoln Clay prežil. Postaral sa o neho otec z neďalekej farnosti spolu s agentom CIA. Keď sa preberá, má len jeden cieľ, a to pomstu. A pomsta nebude len taká obyčajná. Lincoln nepôjde priamo za Marcanom. Bude oslobodzovať štvrte a ničiť jeho poddaných rad radom, aby keď odstráni Marcana, nikto z jeho pobočníkov nemohol nastúpiť na jeho miesto. Nakoniec Lincoln presne vie, čo robí. Vo Vietname bol v špeciálnych jednotkách a svoje zručnosti z psychologickej vojny tu náležite využije. Brulatila je to, čo ukáže chlapcom z talianskej mafie.

Tu vidieť, ako sa pekne Hangar studio a možno ešte aj český vývojári pohrali s príbehom. Parádne budú prestrihové animácie, postavy, rozhovory, ktoré sú typicky mafiánske a nevyhýbajú sa ani rasizmu. Síce tentoraz bude chýbať český dabing, ale český titulkovaný preklad je kvalitný a neštíti sa nadávok. Tie sú z angličtiny prekladané najrozmanitejšími spôsobmi. Má to všetko svoj štýl a pekne to sedí a buduje atmosféru. Ale ako to dopĺňa hrateľnosť?

Samotná hrateľnosť sa da rozdeliť na dve časti, a to kvalitné prestrelky a decentné ovládanie vozidiel, ale obsahuje opakujúce sa typy misii. A teda ak nemáte radi jednoduché generické misie v sandboxových hrách, toto vás bude trápiť a sťahovať dojem z hry. Ak však radí dobýjate základne, stanice alebo budovy, toto vás poteší. Popri mierne rozmanitejších príbehových misiách budete postupne musieť obsadzovať štvrte, a to vždy splnením jednoduchých úloh, ako zlikvidovaním niekoho, zničením vybavenia, ukradnutím niečoho. Vždy to vyvrcholí v obťažnejšej misii, v ktorej musíte zlikvidovať alebo vypočuť miestneho šéfa. Je to niečo ako štýl obsadzovania mesta v Assassin's Creed. Osobne mi to tu nevadilo, dotvára to atmosféru mafiánskeho štýlu likvidácie nepriateľských skupín a obsadzovania mesta. Hlavne je na konci každého obsadenia odmena, ktorá pridáva do hry taktické možnosti.

Príbehové misie sú síce rozmanitejšie, ale nečakajte tu rozmanitosť v GTA V, alebo ani v Mafia 2 štýle. Zo začiatku hra síce má prísne špecifikované a rôzne misie, ale postupne ako sa mesto otvára, prechádzajú na rad jednoduché úlohy, ako je príchod na určité miesto a vystrieľanie nepriateľov. Len málokedy sa objaví niečo nečakané alebo hlbšie.

Ak by sme to zhrnuli, je tu približne desiatka výrazných misii, ktoré sú dopĺňané opakujúcim sa vystrieľaním gangov a likvidovaním vodcov. Pridávajú sa ešte menšie vedľajšie misie, ktoré sú, paradoxne, často rozmanitejšie, a to napríklad kradnutie áut alebo vylovenie drog z mora. Síce jednoduché, ale iné ako príbehové úlohy.

Atmosféru počas misii veľmi dobre budujú vaši traja pobočníci, a to Casssandra, šéfka haitského klanu, Burke, vodca írskeho gangu a nakoniec najznámejšia postava Vito Scalleta z Mafie 2, ktorý je jedným z hlavných opôr príbehu a je zaujímavé sledovať, ako ho vaše preberanie mesta postupne prebúdza k životu. Po udalostiach v predchádzajúcej hre sa stal apatickým a nemal záujem riešiť svoje neuzavreté veci. Ak sa vám páčil príbeh Vita v dvojke, určite si trojku zahrajte kvôli jeho osudu (alebo aspoň pozrite na videách). Každému z vašich pomocníkov pomôžete a na oplátku oni pomôžu vám, aby ste sa dostali k Marcanovi.

Samotná akcia je veľmi dobrá, kombinuje cover & shoot prestrelky so slušne zapracovaným stealth systémom a pri väčšine misii je na vás, ako budete postupovať. Môžete hľadať vedľajšie vchody a iné vstupy na nepriateľské územie v štýle Hitmana. Môžete tak ísť potichu, postupne pískaním prilákať nepriateľov a odrovnať bez vyrušenia ostatných. Alebo to rozbalíte naplno a pôjdete akčnou cestou. Budete sa skrývať za prekážkami, postupovať vpred, strieľať nepriateľov rad-radom a vychutnávať si headshoty. Netreba zabúdať na zbieranie nábojov, dobrý výber pištole a pušky. V hre totiž môžete mať dve zbrane a dopĺňať si to granátmi. Podľa misie sa vám hodí rýchla alebo silná pištoľ a napríklad brokovnica, samopal alebo snajperka. Nakoniec počas akcie si to môžete od mŕtvych zbierať a meniť podľa potreby. Bonusom je zbieranie peňazí.

Počas prestreliek si musíte dávať pozor na privolávanie posíl, kde vždy hliadka beží k telefónu a je dobré ju zlikvidovať skôr, ako k nemu príde, lebo dve autá s posilami dokážu zmeniť sily vo váš neprospech. Ale ak ste už hlbšie v hre, môžete si aj vy na pomoc zavolať posily z gangov. Okrem toho si však v každej misii pekne zastrieľate, aj keď záleží na tom, akú obťažnosť si zvolíte a či zapnete aj automatické zameriavanie. Mne sadla stredná bez zameriavania, kde je výzva akurátna a pri veľkých útokoch sa smrti nevyhnete. Nepriatelia dobre taktizujú, tlačia sa na vás a hádžu Molotovove koktaily. Pekne sa to dá užiť. Len si treba dávať pozor, každá smrť vám zoberie polovicu vašich peňazí, ktoré máte v hotovosti.

Rovnako nie je zlé ani ovládanie vozidiel, ktoré je tiež nastaviteľné, a to na arkádový a simulačný režim, pričom simulačný je dostatočne presvedčivý. Budete cítiť, aké sú autá rôzne, ich rozličnú akceleráciu, rýchlosť, ako ich ťahá do zákrut, cítite aj mokrú vozovku a musíte si dávať pozor na pomalé brzdenie.

Je to dobre vyladené a rýchlo prejde do krvi. Jazdiť môžete na množstve dobových vozidiel, nákladných autách a aj kamiónoch. Chýbajú však motorky alebo lietadlá. Vzhľadom na rozsiahle rieky a bažiny však nechýbajú vznášadlá a člnky. Rovnako postava môže plávať aj keď vzhľadom na aligátory v miestnych vodách sa to na väčšie územia neodporúča.

A čo sa týka kradnutia áut, tentoraz si nemusíte robiť žiadne starosti. Autori zrušili pomalé odomkýnanie áut šperhákom z dvojky a teraz je už len jedna možnosť, ako sa dostať do auta, a to rozbiť okno a nastúpiť - podobne ako v GTA. Tu si však musíte dávať pozor na uvedomelých občanov, ktorí keď vidia černocha rozbíjať okno auta, hneď si z nejakého dôvodu myslia, že ide o krádež a volajú políciu.

Tá hneď zaistí perimeter a vydáva sa na hliadku. Policajti sú vždy agresívny na rozdiel od Mafie 2 skôr strieľajú až potom sa pýtajú a teda je dobré brať nohy na plecia. Respektíve rýchlo do auta a aj to čo najrýchlejšieho. Ak máte pomalé auto, ťažko im utečiete, hlavne keď ich primárnym cieľom budú vaše pneumatiky. Najlepšie je im zmiznúť zo sledovanej oblasti skôr ako prídu. Ak ste v naháňačke, je možné streľbu opätovať, kde vám hra môže automaticky zameriavať pneumatiky a skúsite tak zneškodniť ich vozidlá. V prípade utekajúcich zločincov, ich takto zastavíte, aby ste z auta mohli vytiahnuť šoféra a vybaviť si to z ním. Väčšina cieľov totiž končí s vašim nožom pod krkom a buď si ich najmete a budú pracovať pre vás, alebo ich zneškodníte.

Pokiaľ absolvujete misie, je po stránke hrateľnosti Mafia III dobre spracovaná, ak by ste však chceli viac od mesta a jeho interaktivity, tu vás hra sklame. Umelá inteligencia ľudí v meste je nízka, špeciálne šoférov a policajtov. Hoci ak niečo spravíte, hneď vás niektorí občan ide nabonzovať polícii, ale ak vás na ceste šoféri majú obísť alebo náhodou sa vyhnúť zápche, to by ste od nich chceli veľa. Tu, žiaľ, ubudlo aj veľa možností interakcie z Mafie 2, napríklad otváranie a zatváranie dverí je teraz automatické, umývačky áut boli zrušené, autoservis ešte nefunguje (tuningovanie príde až ako free DLC, rovnako preteky), benzínky sú zavreté, používanie toaliet a veľa ďalšieho bolo z nejakej príčiny zrušené. Pritom engine je zachovaný, a tak by to autori ani nemuseli robiť znovu, len to jednoducho zrušili, podobne ako veľa ďalšej interaktivity. Sú to z hľadiska primárnej hernej náplne len doplnky, ale otvorenému svetu to chýbajú.

Hlavne je to zvláštne rozhodnutie po šiestich rokoch vývoja. Skôr sme čakali opak, a to pridávanie ďalších možností do sveta.

Samotné mesto je pekne navrhnuté, je rozľahlé a rozmanité. Prostredie mesta križujú rieky, ktoré ho rozdeľujú na samostatné štvrte, kde je každá v inom štýle. Sú tu luxusné, industriálne štvrte, prístavy, moderne centrum, staré rozpadnuté štvrte a celú spodnú časť mapy zaberá vidiek a bažiny. Celé to má okolo 20 kilometrov štvorcových, ale nikdy si neužijete poriadny pohľad na celé mesto, keďže je, žiaľ, vždy zahalené v hmle. Rovnako celé prostredie a mesto nie sú ani poriadne využité. Dalo sa z nich v príbehu vytiahnuť viac.

V meste mal kedysi Lincoln svoj domov, ten však pri prepade vyhorel a jediné čo tam používa, je trezor na odkladanie peňazí. Aj to sa neskôr stane nepodstatné, keďže základ hrateľnosti bude v mobilite. Lincoln si bude môcť privolať rôznych ľudí priamo k sebe. Napríklad si môže nechať pristaviť vozidlo z ponuky, zavolať bankárku, ktorá odvezie hotovosť do trezoru (aby ste nestratili peniaze pri zabití), môže si zavolať aj zbrojnú dodávku, kde si kúpite nové zbrane, doplníte muníciu, ale aj vybavenie, ako lekárničku alebo nepriestrelnú vestu. Tu sa dajú vylepšovať aj vozidlá - nepriestrelné pneumatiky, rýchlosť a ďalšie možnosti. Tieto veci sa vám však musia odomknúť.

Rôzne odomkýnania bonusov, ale aj spomínaných možností objednávok vecí, sú previazané na oslobodzovanie budov, tovární a aj štvrtí. Totiž po oslobodení sa vždy môžete rozhodnúť, ktorému z vašich spojencov v meste daný objekt pridelíte. Podľa toho sa vám budú odomkýnať bonusy. Môžete tam taktizovať a zamerať sa na jedného, alebo rozdeľovať budovy pravidelnejšie. Len rátajte s tým, že vždy, keď oslobodíte celú štvrť, niekomu ju musíte prideliť a tým pádom ostatní stratia v danej štvrti svoje budovy a vám sa ich bonusy odoberú. Od niekoho dostanete napríklad lekárske bonusy, od iného zase pomocníkov v boji, lepšie zbrane, lepšie autá, pomoc s pozastavením polície a iné bonusy. Je to pekne zapracované a dodáva to hre taktickú hĺbku. Nehovoriac o tom, ako sa pobočníci hnevajú, keď ich ignorujete a nedávate im štvrte tak, ako by si priali. Ale vy ste tu boss, komu sa nepáči môže odísť.

Samotná príbehová časť hry sa dá ukončiť dvomi parádnymi koncami (a niekoľkými ďalšími rozhodnutiami), kde si vyberiete ďalší osud postavy. Celkovo vám zaberie okolo 30 hodín, záleží na tom, ako veľa času investujete do vedľajších misii alebo nepovinných úloh hlavných misii. V každom prípade obsahu je v kampani dostatok, ale, žiaľ, mimo príbehu je obsah nulový. Môžete len inštalovať odpočúvania a zbierať časopisy, albumy, obrazy a kompletizovať si zbierku. To je všetko. Žiadne taxikárčenie ani podobné aktivity. Dokonca ani pripravené skoky v meste nie sú zatiaľ využité. Ostáva len čakať na free DLC, ktoré prinesie možnosti, ako preteky, upravovanie vozidiel a aj nové obleky (teraz sa hlavná postava nemôže ani prezliecť). Možno postupom času dajú zmysel aj rôznym obchodom, ktoré sú na mape vyznačené, sú otvorené, ale sú úplne nevyužité a vhodné len na to, aby ste vykradli pokladňu. Plus podobne ako v Mafii II aj tu budú platené príbehové DLC, ktoré pridajú nové časti príbehov ako aj možností.

Dodatočný obsah sa hre zíde, ale rovnako potrebuje aj patche, keďže technická stránka je na tom slabo. Chyby sú síce pri týchto sandboxovkách bežné, ale tu ich je viac ako dosť a spolu so slabou PC optimalizáciou hru sťahujú dole. Hlavne v ohľade na poslabší vizuál by to malo fungovať oveľa rýchlejšie. Na konzolách ide hra slušne na 30 fps, tam sa ani viac nečakalo, ale to že PC bolo pri vydaní obmedzené na 30 fps, to bola prvá chyba autorov a druhá, že tých 30 fps odomkli a hráči uvideli skutočný výkon hry, ktorý sa len ťažko dostáva k 60 fps aj na najrýchlejších kartách. Na minime však hru rozbehnete aj na GTX 750ti, kde funguje hra na 30 fps, GTX 970 dá na maxime okolo 45 fps. Slabšie notebooky, na ktorých vám bežalo GTA V, však už hru nemusia zvládať tak dobre.

Samotný vizuál je k tomu otázny a aj keď je miestami pôsobivý, hlavne v odrazoch a nasvieteniach, pekná je príroda s hustou vegetáciou, ale slabšie textúry, príliš veľa bloomu, nízka dohľadnosť a celkové rozmazanie obrazu to sťahujú dole (najlepšie je vypnúť si antialiasing a znížiť aj ďalšie rozmazávacie efekty). Je z toho taký zvláštny dojem, síce snahu o umeleckú stránku tam cítiť, ale na dnešok by sme chceli viac technickej kvality. Ale aj tak parádne pôsobí dážď, kde

sa kvapky zafarbujú do farieb svetiel za nimi, pekné sú žiarivé odrazy slnka od mlák na ceste, zatmievanie slnka oblakmi. Aj keď niekedy si toto dynamické kombinovanie počasí spolu nesadne a vytvorí podivné nasvietenie sveta. Voda je pre zmenu veľmi slabá a jediné čo ju oživuje, sú aligátory. Z celého toho cítiť, ako si grafika odžila celých 6 rokov vývoja a nezlepšovala sa.

Fyzika je relatívne slušná, hlavne v spomínanom simulačnom móde sa autá správajú dobre, ich deštrukcia je však pomalšia a len málokedy auto rozbijete úplne až tak, že začne horieť. Mimo áut nechýba ničenie stĺpov a drobného zariadenia okolo ciest, ničenie plotov a drevených prekážok strelnými zbraňami. Aj keď to je, čo sa týka deštrukcie, asi všetko. Nie je tu implementovaná ani pokročilejšia PhysX fyzika na explózie, časticové efekty ako v dvojke, kde to pri prestrelkách pôsobilo parádne.

Čo treba vyzdvihnúť, je dabing, hudba a prakticky celá zvuková stránka. Tam vidieť, ako sa tvorcovia spolu s animáciami pohrali s kvalitným dabingom a vďaka šesťdesiatym rokom sa v hudobnej stránke dostali k nesmrteľným klasikám, ktoré vás budú v niekoľkých rádiách v autách sprevádzať celou hrou.

Zámer autorov z 2K games je jasný, chceli vybudovať mafiánsku hru, ktorá osloví masy. V Mafii III však ich úsilie končí rozporuplne. Na jednej strane prepracovanými postavami vybudovali parádnu atmosféru, ponúkli kvalitný príbeh, decentnú hrateľnosť a rozsiahle mesto. Na druhej strane hru prepchali opakujúcimi sa misiami, vynechali vedľajšie možnosti a nedotiahli technickú stránku. Je to škoda, lebo to celý potenciál stiahlo dole. Napriek tomu sa pri hre dá pekne zabaviť desiatky hodín, hlavne ak máte radi otvorené svety alebo mafiánske prostredie.

Ostáva nám už len čakať, ako DLC obsah rozšíri hru a aj na to, kam sa s ňou pohne 2K Games ďalej. Môžeme tipovať, že do osemdesiatych rokov.

Peter Dragula

+ zachytená mafiánska atmosféra
+ dobrý príbeh s kvalitne vykreslenými postavami
+ rozľahlé mesto s dostatkom misií a úloh
+ dobový soundtrack
+ kvalitné prestrelky so stealth prístupom
+ parádne ukončenia

- slabšia technická stránka
- opakujúce sa úlohy
- zatiaľ žiadne voľné aktivity v meste
- orezané možnosti, ktoré boli už v Mafii 2

7.0

6.5

STEEP

NA ALPSKÝCH ZJAZDOVKÁCH

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

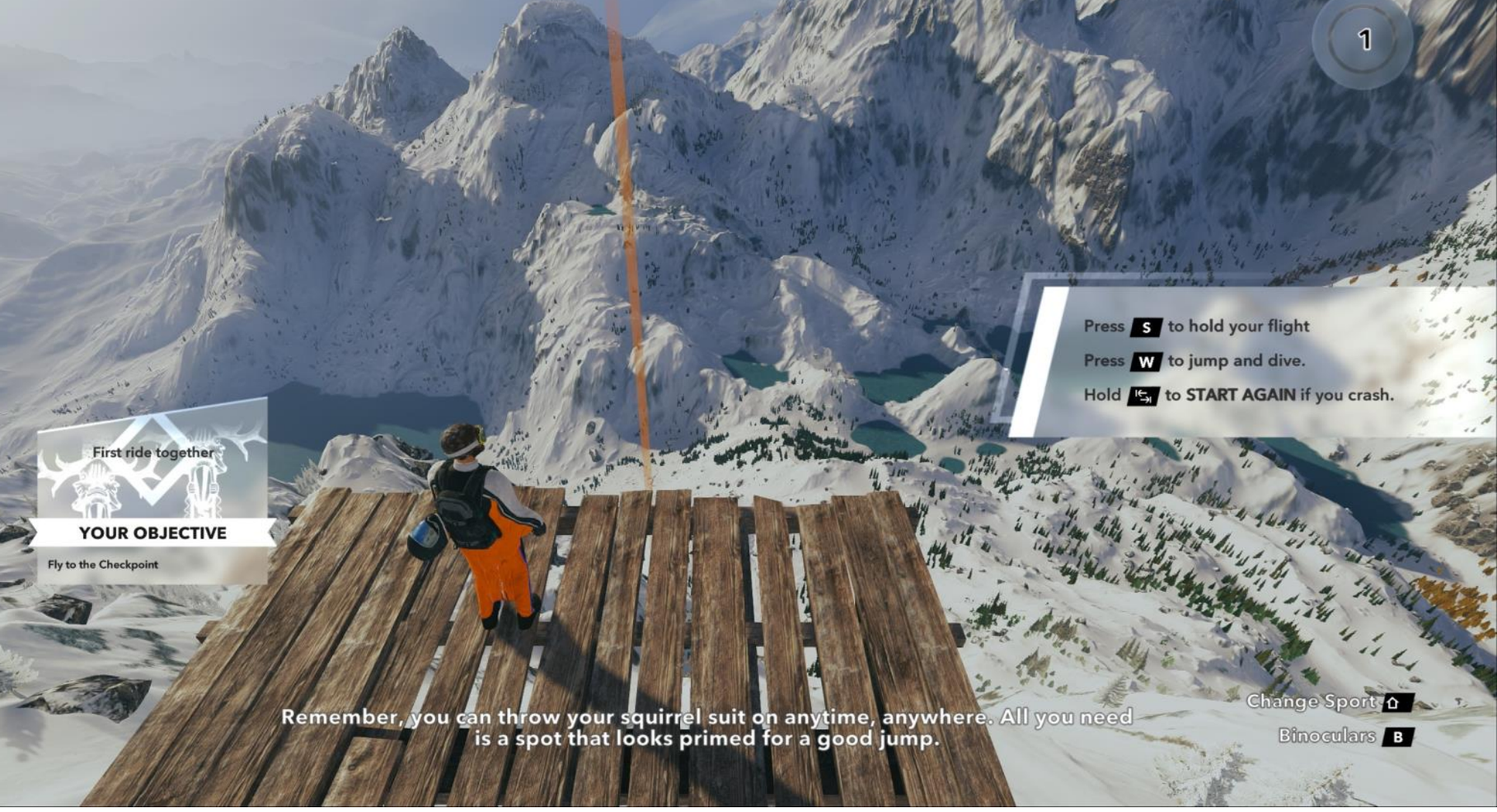
Herný vývoj je náročný a dlhý proces, pri ktorom nikdy úplne presne neviete, kam vás nakoniec zavedie. Napríklad Ubisoft má už roky vytvorenú schému, podľa ktorej vznikajú jeho veľké tituly. Assassin's Creed, Far Cry alebo aj The Crew majú mnoho spoločných čŕt, podľa ktorých jednoznačne identifikujete autorov. Z ich tvorby sa pomaly vytratil element prekvapenia - ak nepočítame menšie hry. No vývoj Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands splodil nečakaný, no zároveň aj veľký a prekvapivý projekt.

Steep v mnohých ohľadoch vybočuje zo zabehnutých koľají, v ktorých sa Ubisoft cíti najlepšie. Zároveň je v ňom ale cítiť spojitosť s ďalšími hrami od tejto spoločnosti, no aj snahu autorov zachytiť to, čo im je blízke.

Bol to práve Wildlands, ktorý priniesol taký veľký, otvorený a rozmanitý svet, že sa v Ubisofte museli zamyslieť nad vhodnými možnosťami cestovania naprieč ním. Paragliding na tento herný štýl sadol ako uliaty. A potom to už bola len zhoda rôznych okolností, že sa dnes môžeme preháňať po virtuálnych Alpách na snehu a aj vo vzduchu. Jasne ale môžeme badať vymedzenú cieľovú skupinu a zdá sa, že je Steep po Watch Dogs 2 ďalšou hrou, s ktorou sa chcú autori orientovať na mladšie publikum. Hra je prepletená nielen radosťou zo snehu a adrenalínom, ale aj product placementom na energeťáky, akčné kamery a nechýbajú ani sociálne siete plné videí rôznych krkolomných (občas doslova) kúskov.

Ako asi tušíte na základe známky hore, so Steep je situácia pomerne zložitá. Sú tu veľmi dobré nápady, no aj niektoré nie až také podarené. A to isté platí aj pre ich prevedenie. Niekde to autorom z Ubisoft Annecy vyšlo, inde ani nie. Je to však ich prvotina. V minulosti portovali a pomáhali s vývojom veľkých hier, teraz sa pustili do vlastného projektu, ktorý však mohol byť pre nich až príliš veľkým sústom. Ukazuje však potenciál a aj cestu, kadiaľ sa oplatí ísť a pri šťastí a niekoľkých veľkých vylepšeniach by mohli dosiahnuť to, čo si zaumienili.

Steep robí pre virtuálne zimné športy to, čo Skate spravil pred rokmi s jazdením na virtuálnych skateboardoch. Dovtedy tu bol najmä Tony Hawk, ktorý síce bol zábavný, no stále staval skôr na arkádovom zážitku. Taktiež zimné športy dokonca aj po svojej pomyselnej smrti vedie značka SSX a jej nasledovníci. Teda rýchla jazda dole kopcom, kedy ste si užívali jeden trik za druhým a budovali ste si pomaly kombo, ktoré vás zasypalo hromadou bodov. A teraz sa ukazuje, že existovala aj druhá cesta. Stále zábavná, no ukotvená v realite a viac technická. To presne chce predvádzať Steep.



Viem, možno to znie trošku divne, ak hovorím o realite v prípade hry, kde dokáže váš jazdec spadnúť zo skalného zrázu, potom sa postaví, opráši od snehu a pokračuje ďalej v jazde. Ale naozaj je Steep v prvom rade o zábave, aj keď k nej pristupuje trošku inak. Navyše, hra ponúka skutočne obrovský otvorený svet Álp a ak by pre vás každé zlomenie krku znamenalo Game Over alebo nejaký reštart, zbytočne by to kazilo dojem z tohto sveta. Pády a lámanie kostí k tejto hre jednoducho patria, už len keď budete skúmať jej možnosti. A preto je takýto kompromis potrebný.

Práve voľnosť je najvýraznejším aspektom hry. Choďte kdekoľvek, robte čokoľvek. Je len na vás, ako túto hru budete hrať. To je na jednej strane veľkým plusom a z hry sa tak stáva skutočný „zimno-radovánkový" sandbox. Na druhej strane to ale so sebou prináša aj najväčšie problémy, ku ktorým sa dostanem trošku neskôr. Úvod je totiž úchvatný. Hra nestavia na megalomanskej prezentácii. Ak si odmyslíme dlhšie načítanie hry, tak sa vás do nej autori snažia dostať čo najskôr a nechcú vám klásť pod nohy žiadne prekážky. Prejdete krátkym tutoriálom, ktorý vás naučí základy a už sa po svahoch preháňate podľa svojej vlastnej vôle. Ako ste už možno vedeli predtým, Steep nie je len hra o snowboardoch. Ponúka štvoricu disciplín zameraných na to, ako sa dostať z kopca niekam inam (a nie vždy to musí byť len dole).

Máte na výber jednoduchší snowboard, technickejšie lyže, adrenalínový wingsuit alebo zdanlivo uvoľnený paragliding. A aj keď sú výzvy stavané vždy na konkrétnu disciplínu (len lyže a snowboard sú často na výber ako alternatívy vo výzvach), veľká časť hry spočíva v tom, že sa sami rozhodnete, ako sa niekam pokúsite dostať.

Samotné skúmanie je jedným z cieľov hry. Svahy máte k dispozícii teoreticky úplne všetky, ak sa na ne dostanete. Výzvy a ďalšie eventy máte ale k dispozícii len na tých, ktoré objavíte. Buď sa cez niektoré lokality preženiete, sprístupníte si ich progresom, alebo ich objavíte ďalekohľadom, avšak nesmiete byť ďalej ako kilometer od nich.

Neobjavené územie je reprezentované pásmi a pekne si ich viete prezerať pomocou pohľadu z vtáčej perspektívy. Potom sa len presuniete na miesto a lokalitu odomknete. Áno, trochu to pripomína ten tradičný Ubisoft sandbox, ale tu to až tak neprekáža.

Ďalším cieľom je zvyšovanie vašej reputácie. Prakticky všetko, čo v hre spravíte, vás posunie ďalej. Najviac vás posúva plnenie výziev a čím sú náročnejšie, tým viac skúseností v nich získate. Avšak nejaké tie body vám do pokladničky prinesie aj bežné jazdenie či plachtenie vzduchom. No a posledným cieľom je dosiahnuť maximum v každej zo šiestich kategórií expertízy. Explorer je o skúmaní prostredia a Bone Crusher zas o krkolomných kúskoch na hrane medzi životom a zlomenou chrbticou. Freestyler ohodnotí vaše triky, Extreme Rider vás odmení za skvelé zvládnutie nebezpečenstva v poslednej sekunde, Pro Rider vás odmeňuje za výsledky a je o súťažení. Nakoniec tu je Freerider, ktorý je o pohodovom a plynulom jazdení.

Sami tak uvidíte, čo najlepšie reflektuje vás herný štýl. Ak ste na triky, budete sa rýchlejšie posúvať vo Freestyler štýle. No ak ste ako ja, budete najviac napredovať vo Freerider a Bone Crusher štýloch, keďže rád skúšam, čo všetko hra dovolí pri bežnom hraní.

Občas tak vzniknú aj vtipné situácie, kde sa ukáže aj menej reálna tvár fyziky. Napríklad keď sa po náraze do stromu odrazíte ako loptička, čo nie je častý jav, no tu a tam naň narazíte. Prípadne zistíte, že sa po zamrznutom jazere dokážete na snowboarde presúvať stále vpred, aj keď by ste to v skutočnosti nedokázali. Je super, že si dokážete vybrať štýl, ktorý vám sadne. Ak napríklad nezvládate wingsuit a vždy skončíte nalepení na niektorej skalnej stene, nemusíte tieto výzvy plniť. Jednoducho sa na ne vykašlete a len ich budete mať na mape ako nesplnené. Trošku horšie však je, že hra nemá žiadny jasný systém motivovania k progresu. Máte tu tri veľké ciele a šesť oblastí, no časom zistíte, že robíte stále to isté. Splníte výzvu, prepnete sa na kameru, prejdete pomocou možnosti rýchleho cestovania na iný kopec k ďalšej výzve a toto sa opakuje stále. A pomaly tak hra prestáva motivovať, aby ste v nej niečo robili.

Zaujímavým prídavkom sú príbehové výzvy, respektíve misie. Znie to trošku divne, no funguje to naozaj zaujímavo. Herné Alpy sú tvorené niekoľkými známymi vrcholmi a dalo by sa povedať, že každý reflektuje jednu časť, ktorá je úplne iná ako ostatné. A v týchto špeciálnych výzvach, ktoré často nie sú nijako zvlášť náročné, sa vám hory prihovárajú. Hovoria vám o tom, čo vás čaká, ak ich zdoláte, aké sú a aká je ich „osobnosť".

V tom lepšom prípade skončíte tak, že si výzvy dáte bokom a budete si len užívať jazdenie a lietanie. To sú veci, ktoré autorom vyšli na výbornú. Steep je niečo, čo by som osobne nazval skvelá relaxačná hra. Dokážete si k nej sadnúť a len tak si lietať a jazdiť pol hodinu po príchode z práce, pričom si budete užívať krásne scenérie a skvele spracované možnosti. Nebudete pritom primárne plniť žiadne konkrétne úlohy, budete hrať len preto, že je to zážitok. V tom horšom prípade ale po nástupe stereotypu posuniete bokom celú hru.

Sú tu stovky rôznych úloh, no postupne sa zlejú do jedného celku bez jasného systému motivácie a progresu. Nepomáha odomykanie oblečenia a príslušenstva pre svojich jazdcov a ani ich rôzne osobnosti, ktoré sa prejavia napríklad pri zlyhaní. Ak vám príde pozvanie od Red Bullu do špeciálnej výzvy, lebo ste vraj niečo úžasné dosiahli, necítite sa tak. Len ste splnili sériu pretekov. Aj nahrávanie a sledovanie záznamov (lebo je tu aj GoPro) čoskoro omrzí. Možnosť skákania z balónov na špeciálne wingsuit výzvy by tiež asi mala byť niečím výnimočným, no necítite to tak. A to všetko vám pri hraní bude aj ľúto, lebo by ste sa radi aj neskôr stále vo veľkom bavili, no už to tak nie je.

Problémom sú tak trochu aj triky. Steep si totiž na nich priamo nezakladá a tým pádom ani nie sú veľkou súčasťou hry. Hra ich predstavenie len ledabolo odbije a potom vám to pripadá tak, že ich vykonanie v hre je otázkou opakovania metódy pokus-omyl. Sú len jednoduché, nedajú sa porovnávať s tým, čo poznáte napríklad zo spomínaného SSX a aj v bodovaní je Steep často veľmi benevolentný, čo len potvrdzuje to, že sa hra snaží byť čo najmenej náročnou v niektorých oblastiach.

Steep je stavaný okolo sociálneho zážitku. Čo by to bolo za hory, keby ste sa po nich preháňali sami? Na

svahoch aj vo vzduchu preto nikdy nie ste sami, sú tu s vami aj iní hráči, ktorí môžu náhodne navštíviť vašu hru. Chystáte sa na nejakú výzvu a zrazu pred sebou uvidíte skupinku ďalších hráčov. Môžete ich osloviť a pustiť sa do hry spoločne, na čo stačí jediné tlačidlo. Vyzerá a funguje to dobre, len záleží na tom, či narazíte na hráčov s chuťou socializovať sa. Každopádne čo sa týka multiplayeru, osobne by som tam ocenil niečo trochu viac dedikované. Na druhej strane je tu jednoduchá možnosť pripravovať pre priateľov vlastné výzvy a pozývať ich do nich.

Hra ako Steep potrebuje dôkladne namixovaný soundtrack a tu sa to Ubisoftu naozaj podarilo na výbornú. Skladby sú naozaj pestré, obsahujú množstvo žánrov a skvele sa hodia k hre. Dokonca sú niektorým melódiám na mieru šité aj konkrétne herné momenty, kedy hrajú. Početne je zastúpená elektronika, no aj tak je hudobná ponuka bohatá a nájde si tu niečo každý, napríklad The Cinematic Orchestra (To Build A Home), Crash Island (Howl) a nič lepšie nesedí k Steep ako Freestyler od fínskych Bomfunk MC's. K dokonalosti tu chýba snáď už len Na horách.

Inak je Steep hrou plnou rozporuplných rozhodnutí a dojmov. Hrateľnosť sama osebe zabaví, ponúka obrovskú variabilitu vďaka veľkému otvorenému svetu. Grafika síce nepatrí medzi najkrajšie, je veľmi jednoduchá a vegetácia by mohla byť spracovaná aj lepšie, no rozhodne neurazí a má čo ponúknuť. A to sú vlastné slová, ktoré by dokázali vystihnúť aj celú hru. Je tu zábava aj nuda, obrovské možnosti aj stereotyp, nápadité aj obyčajné výzvy. Rozhodne od hry nemôžete čakať arkádovú jazdu ako SSX, má však veľký potenciál na opačnej strane spektra, kde sa snúbi skôr so snahou o realizmus.

Matúš Štrba

+ obrovský a krásny svet s neuveriteľnými panorámami
+ personalizovaný herný zážitok
+ intuitívny sociálny aspekt
+ množstvo obsahu
+ hudba

- veľmi rýchlo repetitívne a slabá motivácia k ďalšiemu hraniu
- slabšie spracovanie trikov
- občas kolízie

6.5

THE TECHNOMANCER

NÁVRAT NA MARS

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: SPIDERS
ŠTÝL: RPG

Na Marse je život. Vývojári z tímu Spiders ho tam objavil už v roku 2013 v hre Mars: War Logs a teraz sa tam vrátili so sci-fi RPG The Technomancer. Názov je dobrý, prostredie lákavé, futuristický svet, s ktorým sme sa zoznámili už v predošlom titule, celkom fajn. Tentokrát ale mali tvorcovia trochu väčšie ambície, no stále pomerne obmedzené možnosti, čo sa prejavilo aj na výslednej kvalite produktu.

„Pavúci" sa učia, možno aj na vlastných chybách a ich hry sa pomaly, ale isto zlepšujú. Pokrok je viditeľný aj v Technomancerovi, no stále to nie je RPG, ktorá by sa zaradila medzi špičku vo svojom žánri.

Prvý dojem je pritom veľmi dobrý a mnohé prvky na vysokej úrovni. I keď ovplyvnenie konkurenčnými titulmi je zrejmé. Bohužiaľ, hra má aj neduhy, ktoré do značnej miery zatieňujú to kvalitné a vydarené, čo dobrodružstvo na Marse ponúka.

Príbeh nepatrí k tomu najlepšiemu, s čím ste sa mohli stretnúť, nie je ani zďaleka taký veľkolepý, ako napríklad kniha či ktorákoľvek verzia filmu Total Recall, ktorý sa tiež odohráva na červenej planéte. Ale nejaká zápletka tam je a neurazí. Stačí na to, aby sa dôstojne rozohrala šachová partia s figúrkami hneď niekoľkých frakcií (armáda, obchodníci, korporácia, mutanti...), ktoré sa delia o životný priestor na Marse. Plusom je, že si s každou z nich budujete reputáciu a vaše voľby pozitívne alebo negatívne ovplyvnia vzájomné vzťahy a prinášajú dôsledky. Nájdete si spojencov, ale aj nepriateľov, ktorí na vás zaútočia vždy, keď vás uvidia. Zvraty v deji môže priniesť niekoľko kľúčových rozhodnutí, ktoré vás čakajú počas progresu. Postup je teda do značnej miery nelineárny a môže sa to vyvíjať všelijako, hoci všetko po dlhých hodinách hrania smeruje k predurčenému záveru.

Reputáciu si budujete aj so spoločníkmi, ktorí môžu sprevádzať hlavného hrdinu, technomancera Zachariáša, čo je vlastne futuristická obdoba mága, ktorý namiesto kúziel používa schopnosti a útoky založené na elektrine. V boji vám môžu asistovať maximálne dve postavy, ktoré sa ale dajú na špecifických miestach nahradiť inými. Lojalitu spoločníkov si získate vašimi postojmi a vhodnými rozhodnutiami, pomôže aj splnenie nepovinnej úlohy, ktorá je spätá s danou postavou.

Parťákom môžete meniť jednotlivé kusy oblečenia a výzbroje - podobne ako samotnému Zachariášovi, ktorý môže čosi aj sám vyrobiť a vylepšovať veci získané z bitiek alebo od obchodníkov. Spoločníci nie sú v boji nijako mimoriadne efektívni, ale občas pomôžu a aspoň upútajú pozornosť nepriateľov, ktorých sa neraz nahromadí niekoľko. Svojich kamošov môžete liečiť (najlepšie otvorením menu s výbavou a schopnosťami, pri ktorom sa hra automaticky zapauzuje), ale radšej si medikamenty šetrite pre seba, po úspešnom boji skolení spoločníci aj tak ožijú.

Samotný boj je zaujímavý už tým, že umožňuje prepínanie troch rôznych štýlov a k tomu ľubovoľne používate svoje unikátne sily. Môžete to skúsiť s elektrickou palicou, ktorá je účinná hlavne v boji proti presile. Alebo si zvolíte štít a kyjak, takže sa dokážete efektívnejšie brániť. Mne osobne najviac vyhovoval boj s jedovatou dýkou a záložnou strelnou zbraňou, pri ktorom sa postava rýchlo uhýba.

Streľba je pritom riešená dômyselne - nemáte muníciu, ale po niekoľkých výstreloch rýchlo za sebou sa zbraň zahreje a chvíľu je nefunkčná. Pohyby v boji vyzerajú veľmi efektne, hoci sa časom okukajú. Nepriateľov po bitke môžete ošacovať a prípadne z nich vysať sérum, čo je ale považované za násilné zabitie, ktoré prináša vášmu hrdinovi zlú karmu. Tá však nemá reálny dopad na ďalší postup či výsledok. Okrem humanoidných protivníkov sa vám do cesty postavia (alebo priletia) rôzne kreatúry a občas narazíte na húževnatejšieho bossa.

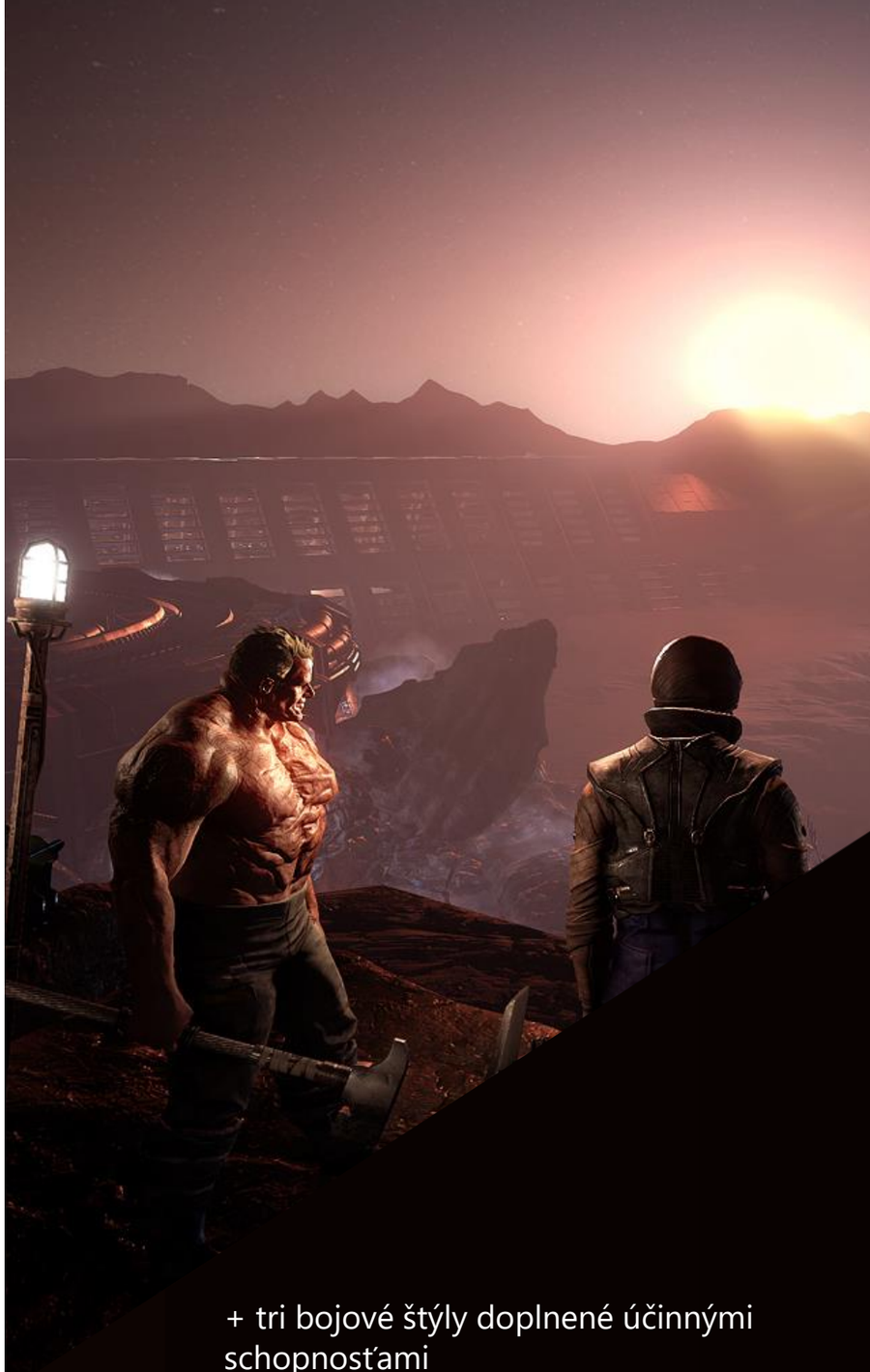
Každý bojový štýl má niekoľko špecifických útokov a vlastný spôsob obrany a ešte sa aj dá zdokonaľovať skúsenostnými bodmi v strome schopností. Navyše pri niektorých leveloch postavy môžete vylepšiť aj jej základné atribúty (fyzická sila, agilita, mentálna sila na elektrické schopnosti, konštitúcia), ktoré okrem patričného bonusu umožňujú aj používanie pokročilej výbavy. A potom sú tu ešte užitočné talenty, ktorými si zdokonalíte svoju charizmu, vedecké schopnosti, remeselné zručnosti, špionážne techniky, odomykanie uzamknutých truhlíc a skriniek, kladenie pascí a prieskum. Okrem zrejmých výhod vyplývajúcich z jednotlivých odborov má každý talent aj ďalšie prínosy. Napríklad charizma zdokonalí vašu schopnosť presvedčiť osoby v dialógoch, ale aj zníži ceny u obchodníkov, zvýši útok a zdravie vašich spoločníkov. Zaujímavou súčasťou vedy je okrem iného aj možnosť presvedčiť osoby v dialógoch, ale v tomto prípade svojimi odbornými argumentmi.

Nie všetko je ale v hre také pozitívne a vydarené, ako sa v prvých minútach či hodinách zdá. Napríklad hoci úlohy v hre vôbec nie sú zlé (oslobodenie väzňov, hľadanie dôkazov, indícií, súčiastok, pátranie po zlodejovi, infiltrácia do oblasti v prestrojení...) a môžu mať viac spôsobov riešenia (cieľovú osobu zavraždíte, uväzníte alebo pustíte na slobodu, s niekým sa dohodnete podobrotky, vydierate, podplatíte alebo bojujete), keď sa pri ich plnení stále vraciate na rovnaké miesta, je to otrava. A s tým súvisí ďalší neduh. Nepriatelia sa neustále respawnujú a čo je horšie, stále na tých istých pozíciách. Takže pri tých vynútených návratoch, hlavne do mesta, ich musíte stále znovu a znovu zabíjať. A už aj presne viete, kde vás konflikt čaká a neminie. To už potom aj tie vizuálne pôsobivé boje začínajú byť otravné. Občas sa dá popri nepriateľoch prebehnúť či nenápadne prekĺznuť, no väčšinou je nutné najskôr ich pozabíjať. Inak sa nedostanete cez dvere, nezoskočíte z výstupku alebo nevyleziete na rebrík, čo vedie do ďalšej miestnosti.

Umelá inteligencia je pritom dosť nevyspytateľná. Vaši spoločníci síce bojujú, no neraz konajú nelogicky. Protivníci v boji sa správajú vcelku rozumne a keď pribehnú posily, bude vám horúco. Ale niekedy vás dlho prenasledujú, inokedy zastanú na určitom bode obďaleč a vrátia sa, akoby sa nič nestalo. Čudne vyzerá, keď ich ostreľujete z určitej vzdialenosti alebo vyvýšeniny a nereagujú, aj keď im poriadne uberáte zo života. Niektoré NPC postavy v mestách zas pôsobia sterilne a neprirodzene. Aj keď lokalít nie je veľa, vôbec nie sú škaredé a ani malé. Práve naopak, mestá, bane, podzemné komplexy či sídlo mutantov sú spracované veľmi slušne a vyzerajú uveriteľne. Lenže je ich málo, a tak sa neustále pohybujete po tých istých miestach a to po niekoľkých hodinách začne parádne liezť na nervy. Dabing je v poriadku, dialógy s bohatým obsahom slušne nahovorené, ibaže mnohé postavy sa len účelovo motkajú a nedajú sa osloviť. Tie pôsobia umelo. Ovládanie je trošku kostrbaté, hlavne pri práci s inventárom, ale dá sa naň zvyknúť. Len je niekedy mätúce, keď sa príbuzné činnosti vykonávajú dvomi či tromi rôznymi klávesmi - napríklad interakcia s predmetmi a prístup do miestností (po novej záplate by to malo byť lepšie).

Technomancer vyzeral nádejne, ale po niekoľkých hodinách hrania to už bola jazda z kopca po hrboľatej ceste. Základ je pritom dobrý, ale hra dopláca na veľmi limitovaný priestor, v ktorom sa odohráva. Udeje sa toho dosť, ale stále na tých istých miestach, kam sa treba x-krát vracať a čakajú tam tí istí nepriatelia, ktorých ste už niekoľkokrát zabili. To už naozaj prestáva byť zábava a čaro hry pod tlakom okolností upadá a postupne sa vytratí. Ale aspoň tá záverečná výzva stojí za to. Je naozaj veľká škoda, že to takto dopadlo, pretože Technomancer je už na prvý pohľad sympatický. Lenže nadšenie z hry dlho nevydrží a dorazíte ju už len zo zotrvačnosti.

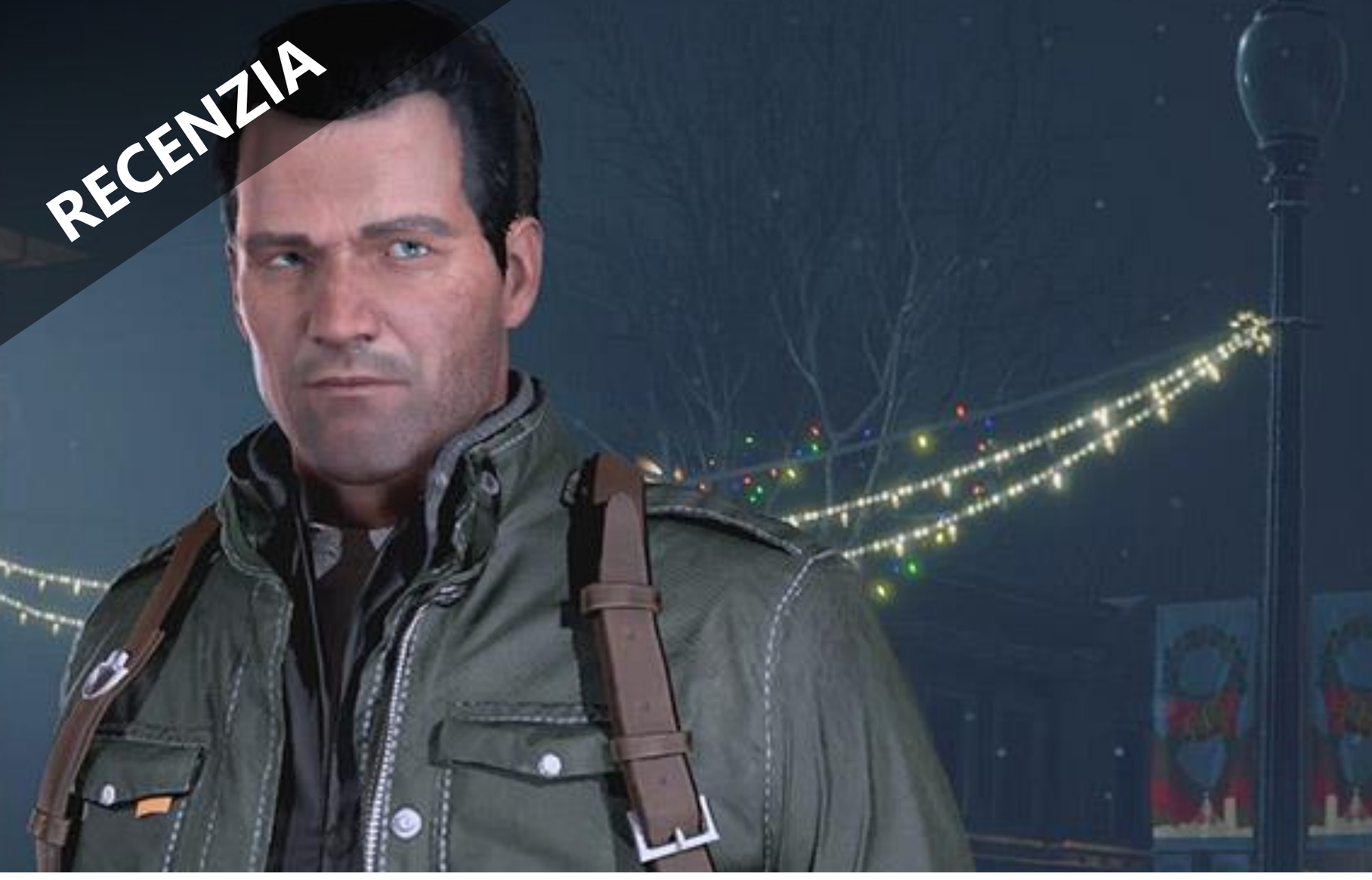
Branislav Kohút



+ tri bojové štýly doplnené účinnými schopnosťami
+ dobrá atmosféra a niektoré zaujímavé miesta
+ rozmanité úlohy s dôsledkami rozhodnutí
+ finálna výzva

- príliš časté prechádzanie po tých istých miestach
- neustály respawn nepriateľov
- slabá AI
- bugy a nedotiahnuté prvky
- nevýrazný dej

6.5



DEAD RISING 4

ZOMBÍCI A VIANOCE

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

Capcom na minulej generácii konzol začal nezvyčajnú zombie sériu Dead Rising. Bola nezvyčajná tým, že boje s nemŕtvymi umiestnila do otvoreného prostredia, ponúkla sandboxovú hrateľnosť, ale hlavne tisícky zombíkov všade navôkol. Bolo to pôsobivé, nezvyčajné a zábavné. A k tomu prispela ako ponuka zbraní, tak aj oblekov. Vývojári vytvorili na svoju dobu niečo nové a neobohrané.

Jednotku autori umiestnili do obchodného domu v mestečku Wiliamette, v ktorom sa začala zombie nákaza a fotoreportér Frank West ju prišiel vyšetrovať. V dvojke zmenili postavu a aj miesto, v rozsiahlejšom kasínovom mestečku Fortune City nás prevtelili do postavy motorkára Chucka Greena. Trojka znovu všetko zmenila a poslala nás do otvoreného mesta na mexických hraniciach v koži mechanika Nicka Ramosa. Hra sa tam znovu rozšírila ako po stránke rozsiahlosti, tak aj po stránke možností.

Teraz vo štvorke sa znovu všetko mení, ale inak ako v predošlých hrách. Vraciame sa totiž späť. V postave skúseného Franka Westa sa po pätnástich rokov uberáme späť na začiatok.

Vo Wilamette vypukla nová nákaza a už nie je len v obchodnom dome, ale zasiahla celé mesto. Nikto o tom nevie, keďže vláda všetky informácie zatajuje a stará sa o to, aby sa nič nedostalo von. Frank West sa tam nedobrovoľne vyberie. Nechcel ísť, už je na boj starý, je profesorom na škole a chce už mať pokoj. Je tam však jeho študentka a musí ju ísť zachrániť. Popritom však dostane možnosť aj zistiť, čo sa deje a aj to, ako vlastne začala celá nákaza.

Tentoraz sa Capcom podľa vlastných slov snaží značku upraviť a otvoriť si cestu k pokračovaniam v ďalších častiach. Robí to väčším naviazaním na príbeh, ale zároveň aj zjednodušením hrateľnosti. Napríklad teraz už nebudete v časovom strese, keďže úplne odbudne odpočítavanie času.

Môžete postupovať pomaly a užívať si zabíjanie zombíkov. Teraz s väčším inventárom a aj checkpointmi, aby ste nestrácali veľa času pri vašom prípadnom úmrtí.

Zároveň však bol upravený aj spôsob vyrozprávania príbehu hry. Ten je teraz priamočiarejší, bez odskokov k osudom iných postáv, bez psychopatov. Budete sa orientovať len na svoj príbeh a svoju úlohu.

Autori tu viditeľne nechcú vytvárať chaos množstvom vedľajších úloh. Vždy máte len jednu primárnu úlohu a vždy sa k nej musíte dostať a splniť ju. Stále však ostáva neobmedzená voľnosť. Bude na vás, ako sa tam dopravíte, či prejdete mestom plným zombíkov pešo so zbraňou v ruke, zoberiete si niektoré auto, alebo si vyrobíte nové. Pri prechádzaní ulicami budete zabíjať zombíkov, ale aj spĺňať malé vedľajšie misie, a to likvidovať ozbrojencov alebo silnejších maniakov, ktorí sú náhradou psychopatov. Popritom oslobodíte preživších a za všetko získate bonusy, zásoby, peniaze a aj skúsenosti. To je nakoniec základ celej hry -zábava pri zabíjaní zombíkov, neustále vylepšovanie svojich možností a vytváranie nových zbraní.

Znovu tu budú plány na špeciálne zbrane, ktoré následne musíte poskladať z niekoľkých vecí. Či už to budú rôzne typy granátov, dynamit, návnady alebo strelné zbrane od štandardných samopalov, pušiek, až po raketomety, alebo na kolene zložené vystreľovače ohňostrojov. Celé to dopĺňajú zbrane nablízko, ako sú tradičné meče, rôzne nože, sekery, ale aj vyrobené ľadové alebo ohnivé meče. Chuťovkou je exosuit s rôznou výzbrojou. Aby toho nebolo málo, vzhľadom na doteraz najväčšie prostredie v Dead Rising hrách nechýbajú ani autá a vyrábanie ich spojení s výzbrojou, ktoré ponúknu ultimátne ničiace stroje schopné kosiť všetko, čo sa vám postaví do cesty.

Popritom všetkom sa bude odohrávať pre sériu dôležitý príbeh, a to zisťovanie, čo sa vlastne pred rokmi vo Willamete stalo, ako nákaza začala a kto je za ňu zodpovedný. Udalosti sa budú postupne zbierať, budete ich zisťovať v pátracom móde, ktorý vám ponúkne malý oddych od neustáleho násilia. Tu zoberie Frank do rúk svoj fotoaparát, bude musieť hľadať a fotiť dôležité veci v miestnostiach alebo budovách, aby odhalil pravdu. Sú to kľúčové miesta v misiách, kedy sa príbeh posúva vpred. Ale foťák si užije aj mimo skúmania a popri boji si môžete spraviť selfie fotky alebo fotiť aj násilie v meste.

Okrem malého pátrania pôjde hlavne o priamočiare misie. A teda budete musieť vyčistiť nejakú oblasť, oslobodiť dôležitých ľudí, niečo od nich získať, prejsť na druhú stranu mesta, aby ste tam našli ďalšie stopy, objavili nové tajné laboratóriá, dôležité továrne, kde sa ukrývajú strojcovia tohto celého, ako aj tí, čo nechcú, aby o tom niekto niečo vedel. Ponúkne to decentné rozšírenie príbehu série, ako aj približne 20 hodín hrateľnosti, pokiaľ si budete zabíjanie všetkého okolo užívať a aj dlhšie, ak budete chcieť získať každú zbraň a každé vozidlo.

Ak by vám to nestačilo, môžete si zahrať kooperáciu pre 4 hráčov, ktorá je menším prídavkom do hry. Neponúka totiž hru priamo v kampani, ale štyri vlastné epizódy, čo sú vlastne štyri menšie prostredia z hry a v nich čaká niekoľko po sebe nasledujúcich misii. Aj keď zombíkov je tu menej a úlohy sú hlavne o prežití a získavaní bodov. Stále sa však dá zabaviť a tento režim ponúkne vlastný strom schopností a vlastné návody na zbrane a vozidlá vytvorené na kooperáciu.

Capcom znovu neinvestoval do technickej stránky a vizuál je, žiaľ, podobný ako v predchádzajúcich hrách. Síce vidieť vylepšenia v rozsiahlosti, počtoch zombíkov a brutalite, ale toto nikdy nebol problém hry. Problém je, že engine stále nemá poriadne spracovanie svetiel, hlavne tmavé časti v hre sú príliš temné a nevýrazné. Možno teraz je to ešte horšie ako v predošlej časti, pretože to vyzerá, akoby niektoré efekty autori vymenili za stabilnejší framerate (hlavne na Xbox One verzii). Na ten sa tentoraz sťažovať nedá. Ale okrem toho textúry a animácie neoslnia. A bude sa vám to celé zdať ešte horšie, ak ste predtým hrali Watch Dogs 2, ktorý je vo vizuále úplný opak.

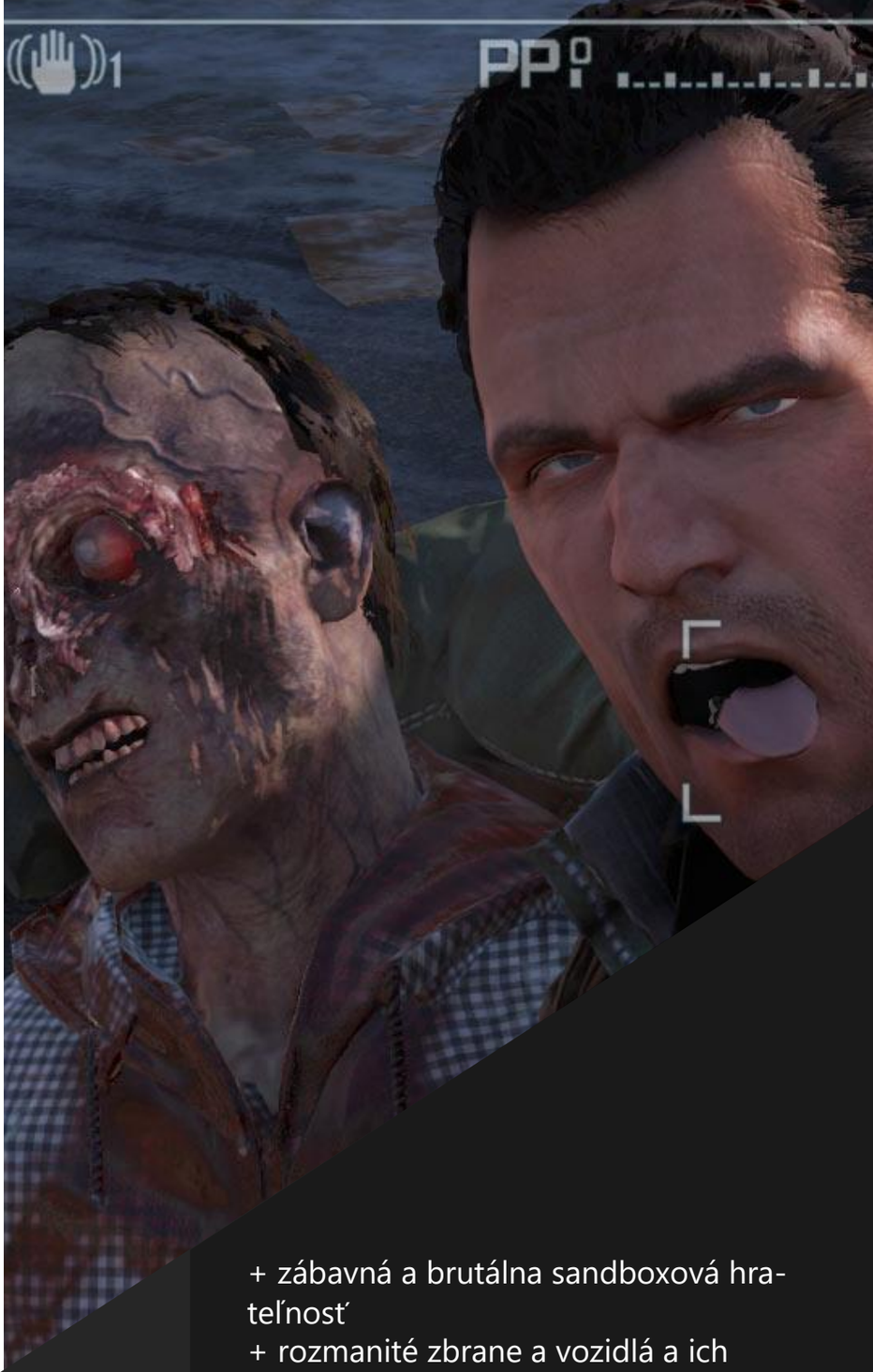
Stovky zombíkov by sa síce na obrazovke s takou grafikou nezobrazili, ale vyslovene by to už chcelo modernejší engine, pretože ten aktuálny už hru v tejto časti viditeľne brzdí.

Okrem toho toho však nechýba zábavné sekanie zombíkov na kúsky, ich odhadzovanie autami alebo výbušninami a pôsobí to stále parádne. Takisto ako striekajúca krv zachytávajúca sa na stenách alebo oblečení. Je to brutálne a zábavne zároveň. Sekanie, rozstreľovanie, mrazenie alebo pálenie ohňom - všetko má štýl a dá sa to pekne užívať. To je nakoniec nosná časť celej hry, ktorá nesklamala ani tentoraz.

Čo sa týka samotného mesta, to je teraz najväčšie zo všetkých v Dead Rising hrách. Ponúka veľké obchodné centrum, ktoré prekonáva to, čo sme videli v jednotke a dopĺňa to sériou mestských štvrtí rozostavaných naokolo. Sú rozmanité, aj keď nevýrazné a väčšinou nezaujímavé, postavené len na to, aby mohli byť ulice zaplnené zombíkmi. Najväčšie možnosti realizácie stále ponúka hlavný obchodný dom s množstvom obchodov, vecí na používanie a aj hromadou plánov na nové zbrane. Ak budete hrať aj najskôr, určite si tu všetko zozbierajte.

Ak vás bavili predchádzajúce Dead Rising hry, štvorka bude stále dobrá zábava. Síce hrateľnosťou rovnaká a vizuálne priemerná, ale stále zábava s tisíckami zombíkov na rozsekanie a množstvom zbraní na používanie. Čo je dôležité, uzatvára príbeh a doplní informácie, ktoré doteraz chýbali. Popritom budete počas celej hry cítiť, ako autori orezali rôzne možnosti z predošlých častí a veľa vecí zjednodušili. Môže to viac ulahodiť novým a menej náročným hráčom, ale stratilo sa tým niečo z toho, čo sériu definovalo. Ak ste sa ale vyžívali hlavne v brutalite a štvrtení zombíkov, v zásade vám nič nebude chýbať. Aj pritom však budete vidieť, ako hre hádže polená pod nohy starý grafický engine. Dúfajme, že ďalšia hra v sérii už zmení engine a celé sa to pohne vpred.

Peter Dragula



+ zábavná a brutálna sandboxová hrateľnosť
+ rozmanité zbrane a vozidlá a ich výroba
+ zameranie na príbeh

- stále slabé vizuálne spracovanie
- chýba viac rozmanitosti v misiách
- zjednodušenia oproti predchádzajúcim hrám

6.5

RECENZIA

COD: INFINITE WARFARE

DO VESMÍRU A EŠTE ĎALEJ

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

Ľudia sa už nejakú dobu hrnú na Mars, lebo naša modrá planéta je pre nich málo. Ale prečo tam pôjdeme? Zabudneme tam na Matta Damona, prebudíme vírus uväznený v zmrznutej vode, či dokonca nájdeme zabudnutú civilizáciu, ktorá nás zničí. A ak tam aj vybudujeme kolóniu, ktorá nakoniec bude prosperovať, časom sa odtrhne, otočí proti nám a ďalší konflikt je na svete. Inými slovami, história sci-fi nás naučila, že by sme si opletačky s Marsom mali veľmi dobre rozmyslieť. Stále je to však pre tvorcov lákavá téma, ktorá učarovala aj Infinity Ward, ktorí sa rozhodli presne tohto námetu chopiť pri výstavbe nového Call of Duty.

Už sme to tu mali v Babylone 5, svojim spôsobom aj v sérii Killzone, ktorá Mars zamenila za fiktívnu planétu Helghast. Ale stále to funguje. A prekvapivo to z Call of Duty: Infinite Warfare robí príbehovo najzaujímavejšie CoD za dlhé roky. Aj keď sa ponúka otázka, či to ešte vôbec môžeme považovať za CoD. S vojnovými črtami série totiž Infinite Warfare má už pramálo spoločného a rovnako sa so svojimi predchodcami rozchádza aj v ďalších bodoch. Rozporuplnosť najlepšie vystihuje pocity, ktoré pri hraní budete zažívať. Či už ste fanúšik série, alebo nie. Výsledkom ale je, že hra sa síce snaží byť pre každého, no nakoniec nie je pre nikoho, lebo aj keď vás niečím príjemne prekvapí, inde vám zas dá facku.

Infinite Warfare je vzhľadom na vývoj série obrovským paradoxom. Tá sa postupne, aj napriek každoročnému vychádzaniu, odcudzila kvalitným príbehovým kampaniam a začala sa sústrediť takmer výhradne na multiplayerový zážitok. Tu sa karta nečakane obracia a aj keď už možno niektorí z vás ani nedúfali, že si v CoD dobre zahrajú zaujímavý príbeh, práve kampaň je v tomto prípade tou najsilnejšou stránkou hry. A ako asi tušíte, nielenže vás zavedie do vzdialenej budúcnosti, ale tiež na Mars, no aj do okolitého vesmíru v našej slnečnej sústave, kde zavítate na miesta od Merkúru až po Pluto.

Leitmotív príbehu v Infinite Warfare nie je nijako zvlášť originálny. Naša Zem nám už bola malá, vyťažili sme z nej, čo sa dalo. Upreli sme preto zrak ku hviezdam a začali budovať kolónie vo vesmíre. Vzdialenosť od domova ale spôsobila to, že sa kolónie od svojho materského sveta začali vzďaľovať.

Vzťahy v kolóniách riadila organizácia UNSA, avšak keď sa začali radikalizovať, na obranu Zeme a jej záujmov vznikla vojenská štruktúra SATO. Netrvalo dlho a drobné potýčky prerástli do plnohodnotnej vojny, kde na jednej strane stáli jednotky SATO a na druhej SDF, ktorá vznikla z radikálnych odpadlíkov UNSA. Na jej čele stojí admirál Salen Kotch, ktorého stvárnil herec Kit Harington (Jon Snow z Game of Thrones) a on je jednou z prvých tvárí, ktoré v hre vidíte.

Do deja zasahujete ešte pred vypuknutím veľkého ohňostroja v Ženeve, keď Kotchove jednotky zničia takmer celú flotilu SATO. Bezmenných vojakov z misie v Európe ihneď meníte za kožu Nicka Reyesa. Po útoku na Ženevu zostávajú len dve lode a práve vy sa ako kapitán pod tlakom okolností chopíte kormidla jednej z nich. Retribution len tak-tak vyviazla z boja, no musíte s ňou vyraziť do ďalšieho. S Kotchom to totiž musíte uzavrieť čo najskôr, než stihne zasadiť finálny úder. Cesta k nemu je však tŕnistá a vedie cez niekoľko misií. Tie vám ale spestrí hneď niekoľko zaujímavých postáv a spolubojovníkov.

Po dlhšej dobe séria Call of Duty prišla s naozaj zaujímavými vedľajšími postavami, ktorých osud vám po pár hodinách nebude ľahostajný. Stvárnili ich skôr menej známi, ale kvalitní herci, ako David Harewood, Claudia Black alebo Omid Abtahi. Dokonca tu nájdete Conora McGregora a Lewisa Hamiltona v drobných úlohách. Najviac ale zaujme robot E3N, ktorý sa stane vaším bratom v zbrani až do konca a je naozaj až nečakane zaujímavo spracovaným charakterom. Hra totiž stavia na nich a na vzťahoch, aj keď už od úvodu buduje dojem jasného fatalizmu a dobre viete, ako to skončí. Vďaka tomuto vás kampaň udrží. Taktiež Reyes nie je bežný CoD hrdina, akých ste zažili doteraz. Nechce byť na mieste, kde sa ocitol. Sám má dojem, že sklamal a chce to napraviť aspoň jedným poriadnym činom.

A aj keď viete, ako hra nakoniec dopadne, ten záver si naozaj užijete. Ako v podaní Reyesa, tak aj vďaka ďalším postavám okolo neho. Pomôže aj drobný bonus, ktorý hráčom autori pripravili do záverečných titulkov. To všetko ale ešte viac podčiarkuje fakt, že sa hra úplne vzdala Call of Duty identity, no nevie nájsť vlastnú. Pokojne sa to mohlo volať akokoľvek inak, z hry totiž vojnovú akciu necítite. Nemusí to byť nutne zlé, dokonca jej to pomáha. No zároveň hra nevie nájsť, čím je. Podobné je to aj s misiami. Je ich tu veľa, mnohé z nich sú kvalitné a zabavia, no snáď až na jednu či dve si žiadnu z nich po dohraní nezapamätáte. Len budete vedieť, že ste sa pri hraní bavili a tým to skončilo. Žiadny Stalingrad či Černobyľ sa nekoná.

Infinite Warfare prejdete za nejakých 7-8 hodín, ak sa rozhodnete prejsť všetko. Hra je stále lineárnou akciou, no prináša pre sériu veľkú novinku – 7 príbehových misií je doplnených sériou 9 voliteľných misií, ktoré môžete hrať v akomkoľvek poradí. Dokonca ich ani nemusíte hrať. Bez nich by ale hra bola krátka. No nedá vám spať ani zoznam vysoko postavených dôstojníkov SDF, ktorých musíte dostať. Na niektorých narazíte v hlavných misiách, na iných vo vedľajších. Je pravda, že tie vedľajšie sú viac jednotvárne, no aspoň sú krátke a majú dobrý spád. Za sebou ich máte za takých 10 minút a väčšina z nich vás posadí do kokpitu vesmírnych stíhačiek.

Hlavné misie sú dlhšie a aj zaujímavejšie. Medzi nimi môžete chodiť po niekoľkých chodbách svojej lode, no to radi preskočíte. Snaží sa to navodiť dojem Normandy z Mass Effectu, no v skutočnosti tu často nie je čo robiť. Zaujme stealth misia, ktorou sa síce dá prestrieľať, no stále je to pohodlnejšie a efektívnejšie riešiť potichu. Zapamätáte si misiu na asteroide, kde sa po povrchu môžete pohybovať len vtedy, ak je vaša strana odvrátená od Slnka. Čelíte tu stádu poškodených robotov a musíte zachrániť niekoľkých vedcov, pričom hra tu a tam siahne aj po pomalšej a temnejšej atmosfére. Ak v závere nenarazíte na bug, ktorý vám misiu zabráni prejsť, budete s ňou naozaj spokojní.

A špeciálny priestor musím vyhradiť práve vesmírnym misiám. Hra vás síce zavedie na rôzne planéty a iné objekty v našej slnečnej sústave, no veľa času strávite aj priamo vo vesmíre. Zaujme poriadne drsné FTL cestovanie v hre, ktoré je v sci-fi vždy zobrazované skôr pohodlne. Pred väčšinou vesmírnych misií musíte absolvovať prílet na miesto s Retribution, výber vybavenia vašej stíhačky a štart. Časom je to otravné, ale hra tým maskuje loading. Aj keď je vesmír nekonečný, v jednotlivých misiách toho veľa neuvidíte a prakticky si zalietate len po malých mapách, kde bojujete s inými pilotmi, prípadne s veľkými loďami. Priamo v akcii taktiež ovládate svoj stroj v menšej miere, keďže dokáže sledovať nepriateľa, na ktorého ste sa zamerali. Akcia má grády, ale v konečnom dôsledku ste aj radi, že tieto misie tiež nie sú dlhšie.

Občas vás tu čaká aj akcia v beztiažovom stave v otvorenom vesmíre mimo kokpitu. Vtedy sa presúvate pomocou skafandra, viete sa priťahovať na blízke predmety/trosky, no musíte sa aj kryť, keďže sa neraz dostanete do situácií, keď sa nepriatelia objavia nad vami, pod vami, či dokonca za vami a dostanete nejednu ranu do chrbta.

Infinite Warfare ponúka v histórii série najbohatší bojový arzenál. Postupne si sprístupníte veľké množstvo zbraní a výstroj, taktiež svoju stíhačku si môžete mierne upraviť a lepšie vybaviť. Je veľká šanca, že si niektoré zbrane v hre ani nevyskúšate, lebo ich je tu tak veľa. Niektoré sa ešte držia reality, iné sú už čisto sci-fi. Kľúčové ale je, že je akcia s nimi zábavná. Najmä s brokovnicami, no nestratia sa ani SMG, snajperky či jednorazové špeciality.
K dispozícii máte napríklad aj štít, hackovacie zariadenia (ktorým dokážete hacknúť nepriateľských robotov), rôzne

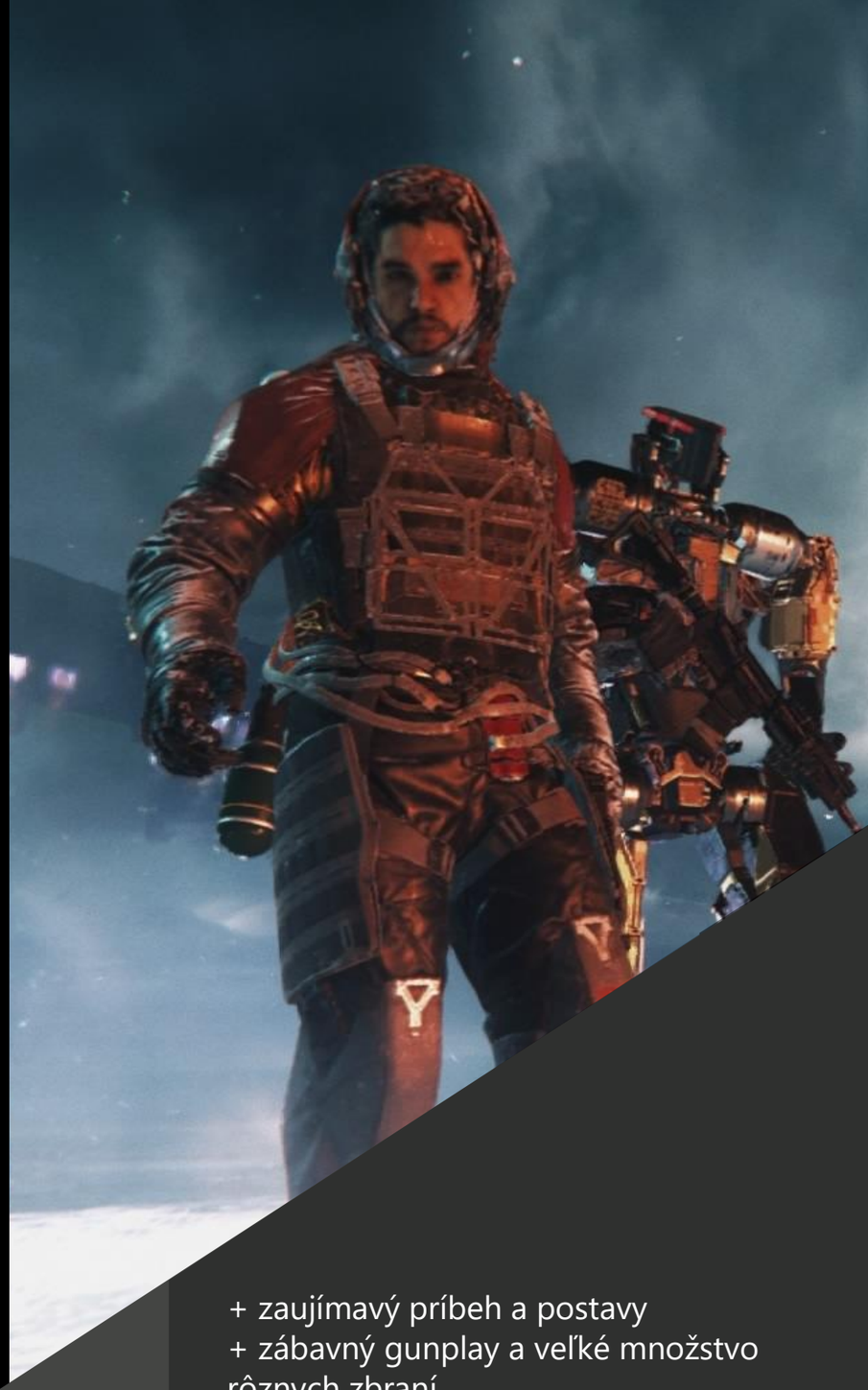
druhy granátov, a dokonca aj taký, ktorý si nepriateľa nájde sám, či sa poslušne vráti do vášho vrecka. A z toho všetkého, čo si sprístupníte, si vyberáte kúsky, ktoré si zoberiete do tej ktorej misie.

A keď to všetko vybavenie zvládnete v kampani a budete mať za sebou nevyhnutný, netradičný, no zaujímavý záver, presuniete sa logicky tam, kde by vás hra mala najviac baviť – do multiplayeru.

Tu ale prichádza ten kopanec medzi nohy. Ponuka je opäť bohatá, chce vás motivovať množstvom absolútne všetkého, od mapy, cez režimy, až po zbrane či perky. Ale v skutočnosti to tento rok zábava naozaj nie je. Začnime napríklad matchmakingom, ktorý vás s levelom 1 pokojne postaví na rovnakú úroveň ako hráča s levelom 50. A tam len nepríjemnosti aktuálneho ročníka CoD začínajú.

Na hre je vidno, že po nej v týchto dňoch nesiahlo toľko hráčov ako po jej predchodcoch. Kým klasické režimy ako TDM, Domination, Search & Destroy nemajú núdzu o hráčov, v niektorých iných si na zápas 6 verzus 6 počkáte dlhšie. Našťastie chuťovku ako Gun Game si tiež dokážete obstojne zahrať. Hre by možno prospel server browser, hlavne pri menej populárnych režimoch, ale azda sa situácia časom zlepší a nebudete mať problém nájsť hráčov. Tieto režimy si užijete na zhruba tucte máp, ktoré vychádzajú z prostredí v kampani a tiež predstavujú zaujímavé lokality. Sú však malé, bojuje sa vždy na tých istých miestach a za niekoľko dní hrania sa mi nepodarilo nájsť ani jednu, ktorú by som si obľúbil alebo si aspoň povedal, že teraz by som si rád zahral na nej.

Multiplayer uvádza Rigs ako základ vašej výbavy. Prakticky sú to triedy, ktoré máte na začiatku



6.5

+ zaujímavý príbeh a postavy
+ zábavný gunplay a veľké množstvo rôznych zbraní
+ veľmi dobré herecké obsadenie
+ štýl, obsah a bohatá náplň Zombies režimu

- bugy
- v MP nepochopiteľne chýbajú vesmírne boje
- celý multiplayer je pokazený
- technologicky zastarané

THE DWARVES

DO ŽIVOTA TRPASLÍKOV

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: KINGART GAMES
ŠTÝL: RPG

Máte radi trpaslíkov? V tejto RPG si ich užijete do sýtosti. Ale to je vám určite jasné už z názvu hry. Priznám sa, že malí zavalití bradáči nie sú mojou favorizovanou rasou vo fantasy hrách, ale v družine sa vždy aspoň jeden zíde. V Tolkienovom Hobitovi sa ich už zhromaždilo trochu priveľa, ale čítanie bolo pútavé - na rozdiel od sfilmovanej podoby, kde bola útla knižka rozťahaná do troch dielov a výsledok veľmi rozpačitý. Hlavní protagonisti v titule od vývojárov King Art sú sympatickí trpaslíci a ich dobrodružstvo lákavé, ale...

Kým prejdeme k príčinám, prečo hra od nás nedostala lepšie „vysvedčenie", prezradím, že Tolkienovu tvorbu som nespomenul náhodou. Aj The Dwarves totiž vychádza z knižnej fantasy predlohy a má celkom dobrý príbeh, za ktorý vďačí predovšetkým dielu Trpaslíci od Markusa Heitza. Nápaditý je predovšetkým hlavný hrdina - trpaslík Tungdil, ktorý však odjakživa žije medzi ľuďmi a o svojich súkmeňovcoch má informácie iba z kníh. Okrem toho je aj zručný kováč, čo je pre jeho rasu charakteristické. Nie je to však bojovník, aspoň spočiatku sa tak necíti. Ale okolnosti ho prinútia opustiť podzemné útočisko, vziať do ruky sekeru a postaviť sa proti nepriateľom, ktorí ohrozujú celú krajinu.

Samotný príbeh je potom už viac-menej tradičné fantasy klišé - trpaslíci nemajú v láske mágiu a elfov (mnohí ani Tungdila, lebo si myslia, že je odrodilec, ktorý medzi nich nepatrí), ochotne zabíjajú rokov a okolnosti vyžadujú, aby ťahali s inými obyvateľmi sveta za jeden povraz, inak zrejme nedokážu poraziť zlo. Rozprávanie je ale pútavé a ak chcete posúdiť, do akej miery je verné predlohe, siahnite po knihe, ktorá má veľmi priaznivú odozvu čitateľov.

Pri svojom putovaní Tungdil spozná viac ako tucet postáv, ktoré sa k nemu postupne pridajú do partie a občas z nej odídu. Najskôr sú to dvaja bradatí bratia, ktorých pomoc určite príde vhod, ale ďalší potenciálni spoločníci už nemusia byť len trpaslíci.

Družina sa pohybuje po prepojených uzloch na makete krajiny. Postupuje od jedného bodu k druhému, pričom hráč má možnosť vybrať si trasu a niektorým miestam sa vyhnúť alebo naopak odbočiť od hlavného cieľa svojej cesty a preskúmať okolie.

Priebežne sa odohrávajú rôzne udalosti, s ktorými sa často konfrontujete priamo na mape. Vtedy sa zobrazujú plne nahovorené texty s dialógmi, opismi situácie (a komentárom) a na výber sú rôzne možnosti a odpovede. Na základe voľby dospejete k určitému riešeniu, splníte menšiu úlohu alebo odstránite problém, ktorý vám bráni pokračovať. Môžete stretnúť aj putujúcich obchodníkov, ktorí vám predajú nejaké užitočné predmety. Ponúkajú proviant, ktorý sa na cestách automaticky míňa a používa hlavne na doliečenie postáv. Okrem toho sú to ešte artefakty a podporné odvary. Zrejme vás sklame absencia akýchkoľvek zbraní a výstroja pre hrdinov. Postavám jednoducho nemôžete meniť ich výbavu a navyše každej môžete priradiť len jediný predmet zo spoločného symbolického inventára.

Pri významnejšej udalosti sa už presuniete z globálnej mapy priamo do oblasti, kde vás čaká nejaká výzva. Lokality sú malé, zaberú sotva pár obrazoviek, ale spracované sú pekne a zavedú vás do rôznych prostredí. Ocitnete sa v lese, na púšti, v zasneženej krajine, podzemných bludiskách a sídlach trpaslíkov, chýbajú však lokálne mapy. Na niektorých miestach musíte vyhľadať a preskúmať nejaké stopy a predmety. Nie sú nijako zvýraznené a všimnete si ich len vtedy, keď sa kurzor myši zmení na ikonu s lupou. Neraz ich preto prehliadnete a chvíľu sa motáte.

Aj keď sú oblasti skutočne malé, občas pobehujete hore-dole a hľadáte dôležitý detail, ktorý unikol vášmu zraku a kvôli ktorému nemôžete pokračovať v ceste. V tejto fáze ovládate iba Tungdila a ostatní členovia vašej partie postávajú nablízku a čakajú. Niekedy si s nimi môžete podebatovať alebo oslovíte nejaké NPC postavy. Ak je všetko v poriadku, vrátite sa na mapu a opäť postupujete po uzloch ďalej. Neraz však dochádza k boju.

Vtedy si vyberiete maximálne štyri postavy z vašej družiny (vlastne iba tri, hlavný hrdina musí byť aktivovaný neustále), môžete im prideliť po jednom artefakte alebo priradiť elixír a ide sa do akcie.

Boje sú najslabším článkom hry, čo si všimnete už v prológu hry s úvodnou bitkou. Môžete ovládať každého hrdinu jednotlivo, ľubovoľne si ich prepínať alebo označiť všetkých naraz. Každý má nejaké špeciálne schopnosti, ktoré aktivujete podľa uváženia a vyžadujú akčné body. Najčastejšie sú to rôzne fyzické útoky na jednotlivca alebo skupinu, skoky či rozrážanie davu - budete totiž často obkľúčení zo všetkých strán. Ale niektoré postavy vypomôžu aj mágiou a podpornými efektmi, napríklad vyvolajú v nepriateľoch strach. Potiaľto by to bolo v poriadku. Lenže boje sprevádza množstvo nepríjemností a nedostatkov.

V boji vidíte jasne identifikovanú len postavu, ktorú máte označenú. Vaši hrdinovia, ktorých práve neovládate, sú riadení umelou inteligenciou a neraz splývajú s davom nepriateľov, čo ich obklopí. AI je zúfalo zlá. Spolubojovníci slepo útočia na nepriateľov bez akéhokoľvek pudu sebazáchovy, aj keď majú život na krajíčku. Neraz sa vaši kamoši rozlezú na všetky strany a máte čo robiť, aby ste ich ako-tak koordinovali. A aj vďaka zlému pathfindingu, keď sa postavy niekde zamotajú a zaseknú, je to ešte náročnejšie. Nepomáha ani kamera, ktorá sa vždy zameria a vycentruje na označeného hrdinu. Ostatní druhovia sú bežne na inej obrazovke, kde ich ani nevidíte - len keď si ich prepnete a vtedy kamera preskočí na „novú obeť". Malo by to byť užitočné, je to skôr mätúce a chaotické, hlavne keď vám navyše vo výhľade bráni strom či iný objekt, aj keď si kameru môžete otáčať. Celkovo je prebíjanie sa hordami protivníkov dosť fádne a nezáživné. Chýba tomu šťava a dynamika.

Viac taktiky v boji by mala priniesť možnosť pauzy. Vtedy udelíte bojovníkom pokyny na presun či útok. Pri bitkách s desiatkami nepriateľov je to ale priveľmi zdĺhavé a rozťahané. Rýchlejšie ich zmasakrujete v reálnom čase. Zapauzovanie sa však hodí pri boji s bossmi, ktorí majú tendenciu utekať alebo sa liečiť.

Koncentrovanie niekoľkých postáv a špeciálnych útokov naraz na jeden cieľ je efektívne. Len je škoda, že o chvíľu si vaše postavy aj tak nájdu iný objekt záujmu a vy im znova musíte ukázať, že chcete, aby útočili práve na tohto tu.

V boji súčasne popri masakrovaní plníte úlohy. Často sa musíte prebiť na druhý koniec oblasti alebo vymlátiť určitý počet bežných či výnimočných protivníkov. Spestrením môže byť zlikvidovanie vchodov jaskýň, odkiaľ sa hrnú nepriatelia, granátmi. Alebo chránenie dôležitej osoby či trochu zvláštna honba za ruksakom. Keď splníte zadanie, postavám sa pripočítajú skúsenosti a rastú levely, pričom takmer na každom si zvolíte jednu z dvoch nových schopností. Maximálne desať úrovní hrdinu je však dosť málo.

Z nejakého dôvodu tvorcovia nemajú jednotné pravidlá, ktoré sa týkajú prežitia vašich postáv. V niektorých bojoch nesmie padnúť len Tungdil, v iných stačí, keď prežije aspoň jedna osoba z vášho tímu a nemusí to byť hlavný hrdina. Na ďalších miestach nesmie padnúť nikto. Tvorcovia vás na to ale nijako špeciálne neupozornia a zistíte to len pri reštarte boja a nahraní autosave. Je to detail, ale dosť významný, ktorý tvorcovia z nejakého dôvodu podcenili.

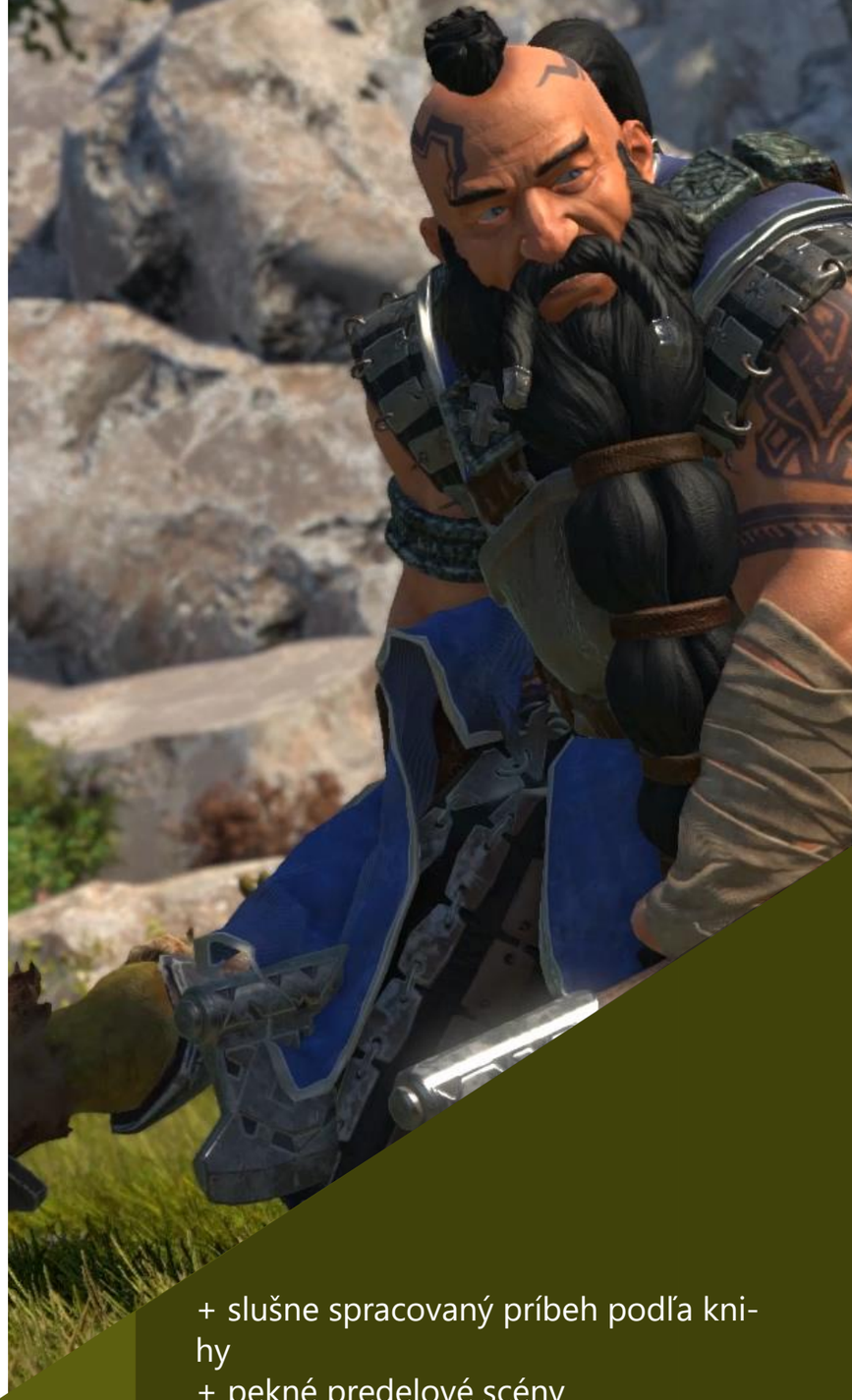
A podceňovanie a nedotiahnutie detailov a určitých vecí je vlastne problémom celej hry. Narazíte na množstvo drobností, ktoré sú nedomyslené a nedopracované. Hlavné súčasti síce napriek tomu fungujú, ale kvôli zanedbaniu sekundárnych prvkov je hranie nekomfortné a nepohodlné.

Týka sa to kamery, postáv a ich vývoja, inventára, ovládania (prečo pohyb pravým tlačidlom myši?), postupu v lokalitách, dialógov a rozhodne aj bojov. Všade nájdete niečo, čo sa dalo urobiť lepšie a praktickejšie, respektíve tam treba čosi doplniť. Celkovo sa tak hra javí ako nemastná - neslaná a zachraňuje to len príbeh a naozaj vydarené predelové scény.

Doplnkových scén je pomerne veľa a postavy v nich vidíte pekne zblízka, takže si všimnete najmä výborne spracované tváre. Priamo v hre a mimo mapy sa inak na postavy pozeráte zhora s možnosťou priblíženia a rotácie kamery. Ako už však bolo spomenuté, uhly pohľadu nie sú vždy ideálne. Dizajn úrovní je ale príjemný, hoci sú skutočne malé a dosť stiesnené. Narazil som však na lokality, kde mi hra bez zjavného dôvodu sekala a rapídne pokleslo snímkovanie. Dabing je naozaj kvalitný a nahovorené sú jednak postavy, ale aj sprievodný komentár, čo znie celkom zaujímavo. Pochváliť môžeme aj heroickú orchestrálnu hudbu.

The Dwarves je ambiciózna RPG. Dosahuje však len úroveň indie titulu, ktorý podceňuje mnoho dôležitých detailov, a preto pôsobí dosť amatérsky. Najhoršie je však spracovanie bojov, ktoré sú nezáživné, nevybalansované a veľmi sťahujú dole celkovú úroveň hry. Neviem, či prispievatelia z Kickstarter kampane môžu byť spokojní. Pozitívne je aspoň to, že tvorcovia dokázali solídne previesť príbeh z knihy do hernej podoby. Ale aj tak vás zrejme oveľa viac poteší čítanie predlohy ako hra, ktorá stojí v jej tieni. Nad vývojármi však netreba lámať palicu. Keď sa poučia z chýb a získajú viac skúseností, v budúcnosti nás môžu príjemne prekvapiť.

Branislav Kohút



6.5

+ slušne spracovaný príbeh podľa knihy
+ pekné predelové scény
+ kvalitná hudba a dabing

- nezáživné a nevyladené boje plné nedostatkov
- zanedbanie dôležitých prvkov v každom smere
- iba symbolický inventár, nedá sa upraviť vybavenie hrdinov
- technické chyby a bugy

6.0

DRIVECLUB VR

TERAZ VO VIRTUÁLNEJ REALITE

PLATFORMA: PS4
VÝVOJ: EVOLUTION STUDIOS
ŠTÝL: RACING

Trvalo dlho, kým Driveclub dokázal využiť svoj potenciál. Hra mala byť launch titulom PS4 a bola jedným z najväčších lákadiel na kúpu novej konzoly od Sony. Sľubovala zábavné jazdenie, silné sociálne prvky vyplývajúce už z názvu, no aj parádnu grafiku, ktorá ťažila z výkonu nového hardvéru. Po niekoľkých odkladoch sme sa jej dočkali až rok po vydaní konzoly a ani takýto výrazný posun termínu sa nepostaral o to, aby sme v skutočnosti dostali to, čo autori sľubovali. Hra zaostávala za očakávaniami a odniesla si zmiešané hodnotenia.

Postupne sa však hra vypracovala na kvalitnú racingovku, no to už nedokázalo zachrániť jej autorov z Evolution štúdia, ktoré Sony zatvorilo. Vývojári prešli do Codemasters, no ich odkaz ďalej žije. Hlavná hra sa nedávno dočkala poslednej veľkej aktualizácie, no najmä Sony pri štarte svojho PS VR systému stavili práve na značku Driveclub, aby hráčov priviedli do sveta virtuálnej reality. A kým pôvodná hra lákala milióny hráčov ku konzole, teraz to tak môže byť aj v prípade VR. Driveclub VR je silným titulom, skvelým na prezentáciu, no ani on, bohužiaľ, nenapĺňa svoj potenciál.

Možno sa natíska myšlienka, že Driveclub VR je len pôvodnou hrou, ktorú autori mierne upravili pre potreby virtuálnej reality. A sčasti je to možno aj pravda hneď v niekoľkých oblastiach. No na druhej strane, ak dobre poznáte pôvodnú hru, VR verzia vám bude pripadať povedomá, no nie totožná. Zážitok z nej je úplne iný a nielen v zmysle toho, že hru hráte s prilbou na hlave. Hra bola upravená v mnohých aspektoch. Niektoré sú viditeľné na prvý pohľad, iné zas cítite na prvý dotyk, na ďalšie si musíte zajazdiť trošku dlhšie. To, že hra na prvý pohľad vyzerá rovnako ako jej starší súrodenec, asi netreba zvlášť zdôrazňovať. Menu, vizuálny ráz, rozhranie, to všetko je jedna k jednej s tým, čo už dobre poznáte. No aj keď je obrovská porcia obsahu totožná s pôvodnou hrou (prakticky takmer celý), sú to oddelené tituly. Ak ste teda náhodou počítali s tým, že si prenesiete nejaké svoje údaje či uložené pozície a budete pokračovať, musím vás sklamať.

V Driveclub VR začínate od úplného začiatku. Na konte máte 0 skúsenostných bodov a aj váš klub si musíte založiť znova. To isté platí aj pre také drobnosti, ako sú napríklad polepy, ktoré si tiež neviete preniesť.

To však nie je taká prekážka a snáď ani pre najväčších Driveclub veteránov. Jednoducho si všetko prejdete a odomknete od začiatku. Toho obsahu je tu naozaj dosť - čo sa týka tratí a aj áut. Niežeby tu neboli hry, ktoré toho ponúknu viac, no pri hraní sa nebudete sťažovať na to, že by vám to bolo málo. Eventov je tu dostatok, sú tu aj výzvy a čaká vás niekoľko typov pretekov, či už proti umelej inteligencii, drifty, alebo aj časovky. Každý event má niekoľko úloh, ktoré by ste mali splniť a za každú získate hviezdu. Na postup potrebujete aspoň jednu, pričom získané hviezdy vás posunú ďalej. A za vaše výsledky ste odmeňovaní aj skúsenostnými bodmi. Rovnako ako v pôvodnej hre ani tu sa k autám nedopracujete žiadnou kúpou do garáže, ale odomknutím pomocou vášho progresu. Levelujete sa ako jazdec, levelujete svoj klub, no levelovať sa môžete aj vďaka vernosti istým značkám a autám. A úprimne povedané, postupom času je to práve progres, ktorý odráža preč stereotyp. V tejto hre sa pritom javí byť progres o niečo plynulejší a rýchlejší. Hru to trošku lepšie balansuje, aby vás dlhšie dokázala udržať - najmä pri jazdení v kariére.

Čo sa týka áut, Driveclub VR ponúka naozaj pestrú paletu, ktorá vás prevedie od štandardných a základných vozov, ako je Mini, Golf a podobne. Postupne prejdete cez nemecké automobilky až k športom a superšportom, pričom vrcholom hernej ponuky sú hyperautá. Značiek je tu veľa, modelov tiež, v každých pretekoch si teda vyberie snáď každý z vás. Trate sú fiktívne, ale zasadené do rôznych kútov sveta, pričom využívajú zaužívané stereotypy.

Takže napríklad v Japonsku jazdíte pod stromami s opadajúcimi listami a užívate si známu architektúru. Takto vás hra prevedie rôznymi typmi prostredí, od prašných, cez mestá, zasnežené hory a ďalšie.

Driveclub VR opäť stavia na silných sociálnych elementoch, ktorými je hra pretkaná. Priamo v pretekoch máte isté výzvy, napríklad sa musíte držať ideálnej stopy, driftovať, či dosiahnuť čo najvyššiu rýchlosť. Ihneď vás hra porovnáva s ostatnými hráčmi vo svete. Máte tu však aj výzvy, ktoré môžete prijať, či poslať iným hráčom. Združovať sa môžete v kluboch, pričom si viete založiť vlastný, určiť jeho farby, názov a podobne (náš nájdete pod názvom SectorSK). Aj vizuály klubov si postupne odomykáte herným progresom. No a nechýba tu ani online multiplayerový komponent, ktorý je opäť silný a chytí vás pravdepodobne ešte viac ako kariéra.

Samotné jazdenie je ale jedným z kameňov úrazu hry. Je to arkáda, ale to nie je samo osebe zlé. Problém je v tom, že aj jazdný model musel pristúpiť na kompromisy kvôli tomu, aby hra bežala vo virtuálnej realite. Je viac arkádový ako v pôvodnej hre, autá viac kĺžu, nesprávajú sa reálne, je to celé až príliš jednoduché. Autá nedokážete prevrátiť na strechu, môžete viac jazdiť od zvodidla k zvodidlu. Jednoducho veci, ktoré skúsení virtuálni jazdci v hrách nevidia radi. Zabavíte sa, ale skôr krátkodobo a chceli by ste niečo viac. Tomu boli prispôsobené aj penalizácie, ktoré sú teraz viac benevolentné a aj umelá inteligencia vás tu a tam počká, no vie vás aj dobehnúť.

A v kompromisoch pokračujeme. Driveclub bol výstavnou skriňou vizuálu na PS4 a doteraz je to tam jedna z najkrajších hier. VR ale vyzerá ako hra generačne umiestnená niekde medzi PS2 a PS3.

Veľa vecí je tu rozmazaných, okolie tratí je naozaj škaredé, objekty vám doskakujú tesne pred nosom a aj práca so svetlom je slabšia. Prakticky len interiéry áut stoja za to a naozaj si ich budete užívať, pričom sa v nich neraz budete len tak obzerať a vychutnávať si to. Pôvodná hra bodovala aj ozvučením áut, no to je taktiež downgradované. Audio síce funguje v 3D s kvalitnými slúchadlami na ušiach, ale už nezažijete ten pocit, keď sa vám zo zvuku motora zježili chlpy.

Osobne mi stále v hre chýba kvalitná hudba, ktorá by ma v pretekoch dokázala poriadne rozpumpovať. Ale vás určite najviac zaujíma, ako sa to hrá s PS VR.

Musím povedať, že hoci má s hrou mnoho ľudí problémy (aj priatelia pri nej zažili točenie hlavy), bol som s ňou veľmi spokojný. Po niekoľkých hodinách jazdenia síce oči zjavne trpia, no stále je to prekvapivo dobrý zážitok. Aj napriek tomu, že sa rútite závratnými rýchlosťami do zákrut a svet okolo sa mihá v oknách a spätných zrkadlách. Hra je skutočne sugestívna a v tom boduje. Pozíciu súperov si budete sledovať pozretím do zrkadla a naozaj sa cítite dobre ako pri jazde. Zvlášť prvý dojem z virtuálnej reality je veľmi dobrý. Pokazený vizuál začne prekážať až neskôr, keď úvodný wow efekt opadne.

Vysokej miere sugestívnosti hry vie pomôcť aj to, keď si k nej sadnete s volantom. Dokážete ju hrať na gamepade, ale vtedy to nie je úplne ono. Nasadíte headset, zoberiete do rúk volant, nohy položíte na pedále a vtedy z nej dostanete to úplne najlepšie, vďaka čomu sa oplatí hre dať šancu. Titul už podporuje niekoľko rozšírených volantov a aj spätná väzba je slušná, vďaka čomu hra dokáže urobiť dojem na vás a aj vašich blízkych.

Skutočných noviniek nie je veľa. Sú tu nejaké nové trate, no potešia aj drobnosti. Pred jazdou si môžete autá obzrieť. Jazdiť môžete s pohľadom z rôznych kamier, no najčastejšie budete využívať interiér a vtedy si môžete svoju pozíciu pohodlne nastaviť, ako keď si v aute elektricky nastavujete sedadlo vodiča. Krásne sa tak posuniete tak, aby vám to vyhovovalo. Teraz už môžete po tratiach len tak bezcieľne krúžiť, ak chcete, no a pribudla aj nová možnosť replay. Funkcia sa volá Virtual Passenger, no je to vlastne záznam vášho jazdenia, ktorý sledujete zo sedadla spolujazdca.

S Driveclub VR je to ťažké a nie preto, že niektorým je z hry kvôli virtuálnej realite zle. Je v nej obrovský potenciál a oproti launch VR minihrám, ako je Job Simulator alebo Tumble VR, má výhodu v tom, že to je plnohodnotná AAA hra. Oproti EVE: Valkyrie má zas výhodu v tom, že ponúka skutočný obsah v singleplayeri aj multiplayeri. Aby však takáto hra vznikla na PS VR, muselo sa pristúpiť k niekoľkým výrazným kompromisom, ktoré všetok ten potenciál ťahajú dole. Nováčikov hra zaujme, Driveclub veteránov tie nedostatky a orezania zabolia.

Matúš Štrba

+ bohatá ponuka
+ sugestívnosť, ešte viac zvýraznená dobrou podporou volantov
+ interiéry
+ sociálne prvky
+ silný multiplayer

- kompromisy, ktoré sa podpísali na vizuále, zvuku a jazde
- chýba hudba
- autori úplne vynechali efekty počasia

6.0

WE ARE
A
MINORITY
FREE
USA

5.0

RECENZIA

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

AMERIKA JE ZNOVU POD ÚTOKOM KÓREJCOV

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: DAMBUSTER STUDIOS
ŠTÝL: AKČNÁ

Kórejci okupujú Ameriku v reštarte Homefront série. Dokáže však nový príbeh a otvorené prostredie mesta zaujať? Možno by to autori dokázali, keby hra nebola niekoľkokrát počas štyroch rokov menená, neprešla rukami troch majiteľov, z ktorých jeden skrachoval, druhý bol takmer na pokraji krachu a tretiemu sa výsledok samotnej hry určite nebude páčiť. Ale treba uznať, že vzhľadom na okolnosti sa Dambuster Studios snažili.

Ak si pamätáte pôvodný Homefront, ten vyšiel v roku 2011 ešte pod hlavičkou THQ a na svoju dobu síce neukázal nejaké pokroky v hrateľnosti, ale mal zaujímavý nápad s Amerikou okupovanou Kórejcami. Tvorcovia k tomu pridali decentný príbeh a boj o prežitie. Nebolo to ani dlhé, ani výnimočné, ale oplatilo sa hru vyskúšať kvôli atmosfére. Nevieme, ako presne chceli autori pôvodne pokračovať v ďalšej časti, ale popri všetkých zmenách nakoniec dospeli prakticky do štádia reštartu série s otvoreným svetom a novým príbehom. Stalo sa niečo veľmi podobné, ako teraz robí aj EA pri Mirror's Edge.

Nie je to úplne zlý prístup, keďže otvorené svety teraz idú, a to ako z pohľadu tretej osoby, tak aj vo FPS štýle. Veľmi dobre to ukázal Dying Light alebo Far Cry. Homefront by mohol tiež, ale to by potreboval ešte nejaký ten rok práce alebo ideálne ďalší reštart vývoja.

Čo sa týka príbehu, ten autori z nejakého dôvodu úplne zmenili. Pôvodný dej ukazoval, ako Severná Kórea postupne ovládla Áziu a následne zdecimovala Ameriku, kde sa okamžite vylodili jej jednotky a začali okupáciu. Dokonca v prvej hre autori odhadli aj úmrtie Kim Jong Ila.

Teraz však zvolili iný scenár a snažili sa vykresliť Severnú Kóreu ako technologického giganta, ktorý ovládol svet a aj Ameriku výrobou elektroniky a následne aj zbraní. Keď od Kórei všetci ponakupovali, aktivovala skrytý killswitch a všetko padlo. Kórejské vojská prišli pomáhať, ale v skutočnosti prišli okupovať. Ani Spojené štáty nevedeli ako a boli obsadené. Jednoducho príbeh, ktorý sa bude teraz v Severnej Kórei vyučovať na školách.

Hra začína o štyri roky neskôr - v roku 2029 v obsadenej Philadelphii. Vy preberáte postavu Ethana Bradyho, ktorý sa práve dostáva k odboju a hneď aj do centra akcie. Ani neviete ako a už je šéf odboja zatknutý a vy sa dostávate do kontaku s najvýraznejšími osobnosťami ukrytými v tajných bytoch, odkiaľ ovládajú útoky na okupantov. Budete jedným z ich poskokov a postupne vás misie prevedú celým otvoreným mestom. Budete pre odboj plniť úlohy, oslobodzovať a zaisťovať štvrte a absolvovať iné, viac-menej stereotypné úlohy s príbehom, ktorý budete prakticky celý ignorovať, keďže je úplne nezaujímavý - rovnako ako postavy. Nečakajte žiadne výraznejšie motivácie, súvislosti, žiadne zaujímavé rozhovory. Ešte aj Doom má lepší príbeh ako toto.

Ale príbeh by sám osebe nemusel byť problém, ak by to vyvážila hrateľnosť a otvorený svet. To sa tu však nedeje. Mesto, ktoré malo veľký potenciál, končí dosť obmedzene. Nie je otvorené, ale rozdelené na štvrte a až príliš jednotvárne na to, aby bolo zaujímavé. Popri prechádzaní ulicami plníte ako hlavné misie, tak aj vedľajšie, kde sa striedajú prepady, vyhladenia oblastí, získanie dát alebo oslobodzovanie štvrtí a ide aj o celkové zvyšovanie spokojnosti ľudí. Plus každá štvrť má nepriateľskú základňu, ktorú keď obsadíte, oblasť je vaša.

Celkovo je však kombinácia misií, oslobodzovania a behania príliš jednotvárna, nezaujímavá a často frustrujúca. Osobne som už dlho nehral takú nezáživnú hru. Pritom koncept sám osebe nie je zlý, to ukázala aj prvá časť hry, ale tu akoby sa autori tak urputne sústredili na vytvorenie niečoho veľkého, až zabudli na to, spraviť to zaujímavé. Ak sa vám náhodou zdajú Far Cry alebo Assassin's Creed hry stereotypné, tak toto je úplne iný level.

Čo však je v hre kvalitné, to sú boje. CryEngine presne vie, na čo je určený a aj v tom exceluje. Ak si zvyknete na zbrane, taktiku nepriateľov a vysokú náročnosť, kde vás pár striel môže zabiť, prestrelky si skutočne užijete. Nepriateľov je vždy dostatok a často sa zapotíte. Budete umierať, až kým neprídete na dobrú taktiku, ako ich zničiť a spolu s nimi aj ďalšie prichádzajúce posily. K tomu bude potrebné sledovať si počty nábojov, zbierať ich od mŕtvych nepriateľov a pomaly postupovať vpred. Niekedy sa stane, že stojíte proti desiatkam nepriateľov, a to ako v misiách, tak aj v uliciach.

K tomu nezaostávajú ani zbrane, ktorých síce máte len niekoľko (pištoľ, samopal, útočná puška, raketomet), ale môžete mať niekoľko variantov. A každá zbraň je modifikovateľná v Crysis štýle, teda môžete nainštalovať tlmič, lepší ďalekohľad, zásobník. Plus pozor, tu si všetko musíte kúpením odomknúť a to pre každú zbraň, takže získané peniaze z misii môžete takticky investovať. Okrem zbraní môžete kupovať aj lekárničky, granáty a ďalšie vybavenie, ako je autíčko na diaľkové ovládanie s bombou, ale aj rôzne ochrany tela, iné oblečenie, iné topánky, ktoré vám napríklad zvýšia nenápadnosť v uliciach mesta.

Nedá sa však povedať, že by vám nenápadnosť pri slabej AI Kórejcov na niečo bola dobrá. Väčšinou totiž pri prechode z jednej strany mesta na druhú využijete beh, prípadne motorku. Ani s jedným štýlom si nemusíte robiť starosť o Kórejcov - zbadajú vás, budú vás prenasledovať, ale po chvíli vás aj tak stratia. Ak by stále šli po vás, máte tu koše, do ktorých sa môžete schovať, prípadne zaleziete do niektorej budovy a ak náhodou zablúdia aj do nej, môžete ich likvidovať rad radom.

Čo je však úplne zle navrhnuté na pomery akčnej hry, to sú checkpointy. Riziko smrti je totiž veľké a často vás po oživení hodia úplne inam, na druhú stranu aktuálnej štvrte. A tak ak zomriete zo štyri-päť krát za sebou, budete mať behania hore-dole plné zuby a toto sa vám môže v hre stávať pravidelne.

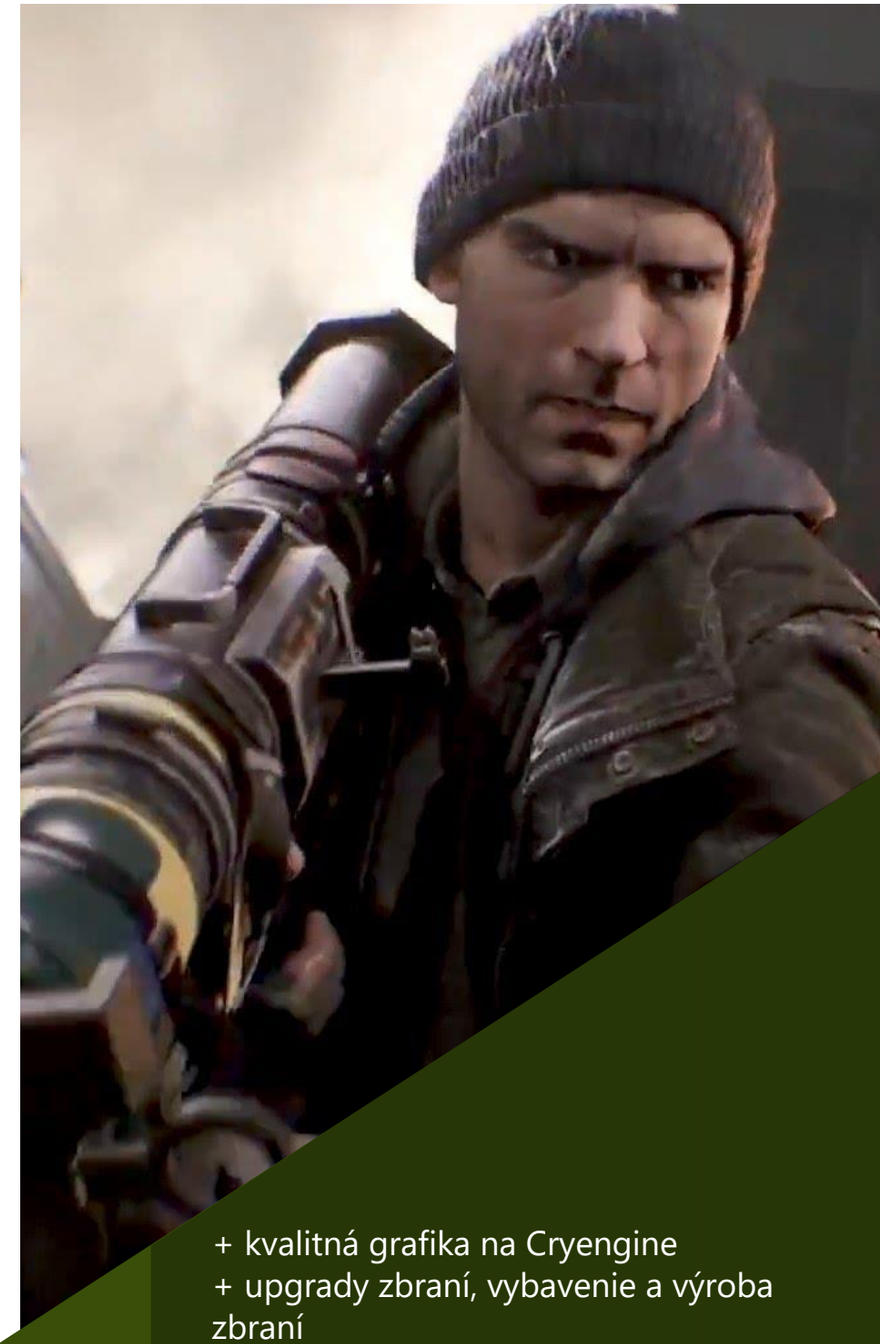
Nakoniec ak by vás nezaujala kampaň, celkom slušne sa dá zahrať v kooperačných misiách, kde postupujete mestom spolu s priateľmi. V ponuke je zatiaľ síce len niekoľko misii (autori ich plánujú zadarmo rozširovať), ale s priateľmi po boku sú oveľa zábavnejšie ako kampaň. Budete sa brániť, útočiť, zastavovať konvoj a čakajú vás aj rôzne ďalšie úlohy, ktoré majú aj niekoľko fáz. Malý problém kooperácie je to, že hru má veľmi málo ľudí a špeciálne na PC mi veľmi dlho trvalo, kým som našiel niekoho na spoluprácu. Ideálne je, ak máte priateľov, ktorí tiež vlastnia hru.

Graficky je titul rozporuplný. Cryengine dodáva parádny vizuál a vidieť, ako sa vývoju venoval aj Crytek. Efekty svetla, zmeny dňa a noci a aj počasia sú parádne. Hlavne dážď je jedinečný, ale ani celé nasvietenie a kvalitné textúry a detailné interiéry vás nezbavia pocitu, že mesto je stereotypné a ako celok úplne nezaujímavé. Síce sú tam pekné ruiny, základne, štandardné obývané štvrte s hliadkami a kamerami, chýba tomu však atraktívnosť, akú ponúklo napríklad mesto v Dying Light. Podobne sú na tom aj postavy. Tie síce majú decentné detaily, ale ich problém je, že sú nezaujímavé a nevýrazné a animáciami rovnako neoslnia. Motion capturing tu zaostáva niekoľko rokov. Jednoducho keby príbehové postavy v hre neboli, ani by vám nechýbali, takto vás len otravujú množstvom bezvýznamných dialógov.

Výkonovo na tom hra nie je na PC zle a na GTX970 môžete ísť na plných detailoch pri 60 fps, na i3 s GTX750ti stále môžete ísť tesne pod 30 fps, teda presne tak ako konzoly, kde však autori nestihli dotiahnuť optimalizáciu a hra sa pohybuje medzi 20-30 fps. Vývojári síce sľubujú patche, ale úvodný dojem už pokazili, aj keď výkon je ten posledný problém hry. Stále je tam veľa chýb, o ktoré sa musia autori postarať, popritom pripravujú ešte tri singleplayer rozšírenia pre hru. Otázne je, kto ich ešte bude hrať. Ale stále poznáme aj hry, ktoré sa časom upravili a ďalší obsah ich oživil - uvidíme, či sa to podarí aj Dambuster štúdiu.

Keď to zhrnieme, Homefront: The Revolution mal dobrý koncept, ktorý sa ale nepodarilo úspešne zrealizovať. Zrejme veľa zmien počas vývoja a málo skúseností autorov s týmto sandboxovým štýlom a aj málo peňazí spôsobilo, že to celé spolu nesedí. Jednotlivé časti nie sú dotiahnuté, niektoré sú zlé od základu a príbeh je nezaujímavý. Jedine samotná akcia má niečo do seba a to ako v kampani, tak aj kooperácii. Ak vám nevadí neustále zomieranie a objavovanie sa na druhom konci mesta, ako aj slabá AI, dajú sa v hre stráviť desiatky hodín.

Peter Dragula



+ kvalitná grafika na Cryengine
+ upgrady zbraní, vybavenie a výroba zbraní
+ dobre nastavená obťažnosť

- generický príbeh nezaujme
- priebeh okupácie je zmenený oproti pôvodnej hre a je slabý
- mesto je nevýrazné a nezaujímavé, rozkúskované
- vzhľadom na obťažnosť sú zle navrhnuté checkpointy

5.0

MIGHT NO 9

NEÚSPEŠNÝ NASLEDOVNÍK MEGAMANA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4, WIIU
VÝVOJ: COMCEPT
ŠTÝL: ARKÁDA

Mighty No. 9 je relatívne náročná 2D plošinovka, v ktorej sa cupitá po úrovni, skáče sa z objektu na objekt, zbierajú veci, strieľa sa, používajú série tlačítok na komplikovanejšie útoky a pohyby, skrýva sa za predmety. Na konci levelu sa bojuje s bosom a takto to pokračuje priamo úmerne so zvyšujúcou sa náročnosťou až k vyslobodzujúcemu koncu. Mal to byť hit, ale akosi to nevyšlo.

Nová hra, čo využíva spoľahlivo preverené mechanizmy starých titulov, si vystačí aj so síce farebným a pestrým, ale inak veľmi jednoduchým repetitívnym prostredím.

Hlavný hrdina má pomocníka, ktorého funkcia je však dôležitejšia v príbehu hry ako v samotnej hrateľnosti. Celé to je vlastne akoby také samopašné nezávislé retro, ktorého ambíciou je len hrateľnosť, čistá hrateľnosť a návyková hrateľnosť. To znie možno fajn, keby takých hier nebolo dvanásť do tucta a tento nostalgický prúd sa nevyčerpal pred takými piatimi rokmi.

O príbehu prakticky nemá zmysel písať. Hlavným hrdinom je android, deviaty v sérii, ak by sa nevolal Beck, ale Roy Batty, slabšie povahy by mohli zvažovať dobrovoľný odchod zo scény. Je jediný, ktorý zostal ako -tak normálny, keď sa ďalší jeho androidí súkmeňovci pokazili a vzbúrili, alebo len vzbúrili - jednoducho sa vymkli spod kontroly a tento umelý junáčisko ich má upratať. Keďže je ale skôr sval, potrebuje mozog a tým je roztržitý dobrácky doktor Biely, respektíve Dr. White, konštruktér tých vzbúrených robotov - a nemá to rasistický podtón, len sa ten chlapík nejako musel volať. Tak sa volá White, ale mohol by byť hoci aj okrovo zelený, je to jedno, príbeh v tomto type plošinoviek je naozaj iba na to, aby vznikol jednotný príbehový kontext spájajúci jednotlivé levely. Po úvodnom tutoriali je vždy k dispozícii hneď niekoľko úrovní, netreba ich prechádzať v akomsi chronologickom poradí, ale tak, aby skúsenosti získané v jednom leveli uľahčili váš postup v inom. A tu sa objavuje opäť typický motív, v ktorom na hráča prechádzajú vlastnosti porazeného bossa, ale len s krátkodobým efektom.

Preto úrovne treba voliť tak, aby sa nadobudnuté schopnosti naozaj dali v tom ktorom leveli využiť. A nie je to komplikované, len to tak môže znieť, lebo sa to formuluje rovnako kostrbato, ako sa to hrá.

Nie, Mighty No. 9 skutočne nie je hrou, ktorú by si bolo treba pamätať. Naopak, ak je niečím výnimočná, tak iba okolnosťami svojho vzniku. Hra je totiž dielom Kejdžiho Unafuneho, respektíve Kejdži Unafuna, ktorého majú pamätníci spojeného predovšetkým s klasickým Mega Manom, a Mighty No. 9 má byť jeho priamym nasledovníkom. Aj preto sa štúdiu Comcept podarilo v Kickstarterovej kampani vyzbierať na vznik hry nie požadovaných 900 000 dolárov, ale hneď štyri milióny, čo z Mighty No. 9 robí jeden z najúspešnejších startupov.

Lenže to je všetko. Fanúšikovia sa tešili, jasali, sledovali vývoj hry a štedro prispievali a azda by bolo najlepšie, keby vývoj Mighty No. 9 vyšumel dostratena, vytratil sa a hra by nakoniec nevznikla, ale zostala by po nej iba pachuť z neukončeného projektu a legenda, ktorú by si hráči mohli rozprávať pri ohni počas dlhých nudných večerov. Legenda o výnimočnej hre Kejdži Unafuna, čo napriek sľubom a vyzbieraným peniazom nakoniec nevznikla. Lebo takto tu máme ďalšiu zbytočnú hru, ale žiadnu legendu.

Neviem, ale na toto som už asi fakt príliš starý a keďže ani Mega Man, ktorého – prečo to jednoducho nepriznať - Mighty No. 9 na mnohých miestach bez hanby vykráda, ma svojho času príliš nechytil, nebudem mať absolútne žiadny dôvod niekedy sa k Mighty No. 9 vrátiť. Naopak, čím skôr zabudnem, tým lepšie.

Áno, má to kooperatívny online režim, áno, je to retro a nostalgické a využíva to herné mechanizmy, ktoré nemôžu nefungovať, ale nie je to zas také brutálne ťažké, aby to bola naozaj výzva, A na dôvažok je to vyslovene škaredé a ešte to ani poriadne nebeží. Odozva, s ktorou hra reaguje na stláčanie „dzindzíkov" je dokonca natoľko dlhá, že som sa zľakol, že mám „vymačkaný" pad. Ale nie, len treba byť veľmi dôrazný a rátať s dlhšou odozvou.

Na druhej strane, hoci je Mighty No. 9 skôr nepodarená hra ako podarená, faktom je, že to má v sebe. Čo? Tú návykovosť starých hier s jednoduchými hernými mechanizmami, do ktorých sa človek len na chvíľočku ponorí, že vyskúša a zrazu sú dve hodinky fuč. Len treba naďabiť na správnu úroveň a príliš sa nesústreďovať na to, ako hra vyzerá. Lebo to naozaj nie je žiadna sláva.

Pinkie

+ náročnosť
+ rytmus, spád, drive
+ priamočiarosť

- repetitívne
- samoúčelné
- nevýrazné

4.0

RECENZIA

ALEKHINE’S GUN

POKUS O NÁVRAT DEATH TO SPIES SÉRIE

PLATFORMA: PC, PS4, XBOX ONE
VÝVOJ: MAXIMUM GAMES
ŠTÝL: AKCIA

Čakanie na nového Hitmana bolo predsa len trochu dlhšie, než sa pôvodne predpokladalo a pocity hráčov sú rôzne. Každopádne hra už niekoľko týždňov svieti na Steame a zhodnotili sme ju v našej recenzii. Ak vás klasický Hitman nudí, prípadne sa vám aktuálny diel veľmi nepozdáva a chceli by ste dať šancu niečomu inému, môžete skúsiť novinku od štúdia Maximum Games – Alekhine's Gun, ktorá sa viditeľne inšpiruje práve Hitmanom.

Alekhine's Gun mapuje príbeh ruského zabijaka, ktorý sa vydal na cestu za spravodlivosťou na vlastnú päsť. V hre sa ocitnete v minulosti, presnejšie sa nachádzate v období len pár rokov po skončení druhej svetovej vojny – teda v čase studenej vojny, kedy bolo napätie medzi západom a východným blokom veľmi silné. Píšu sa 60. roky minulého storočia a vás čaká výprava do rôznych častí celého sveta – do Spojených štátov amerických, Európy, ale aj na Kubu. Na neznámych miestach však ako cudzinec vyčnievate z radu, takže vaša úloha tajného agenta bude o to obťažnejšia. Dokážete úspešne prejsť jedenástimi misiami s rôznymi výzvami, v ktorých musíte zneškodniť dôležitých ľudí, získať tajné dokumenty a pravidelne ukladať vašu hernú pozíciu, aby ste pri ďalšom páde hry nemuseli absolvovať celú misiu odznova?

Dobrodružstvo ruského agenta prežijete v jedenástich úrovniach, ktoré obsahujú úplne odlišné prostredia s dvomi až štyrmi úlohami.

Každá z misií obsahuje „filmové“ scény na začiatku a na jej konci, teda po dokončení zadania. Sú spravené formou pohyblivých obrázkov, ktoré sprevádza hlas postáv. Týmto spôsobom je rozprávaný celý príbeh hry, ktorý sa točí okolo spomínaných udalostí počas studenej vojny. Po prvom spustení sa okrem úvodnej animácie dostávate priamo do hry, pričom hneď vám je, samozrejme, ponúknutý tutoriál. Ten prebieha priamo v akcii, a teda všetko, čo máte robiť, vám je vysvetlené stručne a jasne. Ovládanie je veľmi jednoduché, a tak naozaj nevyžaduje nejaký špeciálny tréning. Aby ste sa v hre vedeli orientovať, bohato vám postačí, keď viete, ktorým klávesom otvárate mapu, akým tlačidlom zbierate predmety, prehľadávate postavy a celkovo komunikujete s prostredím. Tvorcovia sa v Alekhine's Gun jednoznačne zamerali na voľnosť a taktizovanie. Pritom im zároveň ušlo niekoľko zásadných vecí, ktoré výrazne kazia celkový dojem z hry, no o nich si povieme neskôr.

Ešte pred spustením misie si môžete zvoliť, akú výzbroj si zoberiete do terénu. K dispozícii je niekoľko známych druhov rôznych zbraní, no podstatná časť z nich nie je prístupná hneď od začiatku. Ako nováčik máte sprístupnenú skutočne len časť z celej výbavy a zvyšok si musíte odomknúť za body, ktoré získavate za dokončenie jednotlivých misií. Výška odmien sa, pochopiteľne, líši od toho, ako dobre ste si pri riešení úloh viedli – koľko ste použili násilia, ako veľmi si vás všímalo okolie, čiže ako profesionálne ste odviedli svoju prácu. Od vášho snaženia sa teda odvíja výška odmeny a to, kedy sa dostanete k lepším zbraniam.

Väčšina zbraní sa dá aj dodatočne vylepšovať. Po kúpení máte k dispozícii maximálne tri sloty pre pridávanie rôznych vylepšení, ako je napríklad tlmič či zásobník s väčšou kapacitou. V úvode som spomínal, že každá z misií obsahuje nejaké úlohy. Väčšinou ide o zabitie dôležitej osoby alebo získanie cenných papierov, údajov, informácií a tak ďalej. Bohužiaľ, po tejto stránke je Alekhine's Gun veľmi jednotvárnou hrou,

Na začiatku sa vám bude riešenie takýchto úloh zdať v poriadku a nebudete to brať ako nejaké mínus, no ak prejdete šiestu alebo siedmu úroveň a opäť dostanete tie isté úlohy, už vám to pravdepodobne začne prekážať a budete sa sami seba pýtať, či tvorcovia nevedeli prísť aj s niečim iným.

Jednotvárnosť úloh ale dajme bokom a radšej sa zamerajme na samotný dizajn úrovní. Z tohto hľadiska musím tvorcov pochváliť. Jednoznačne ide o niečo, na čom si dali najviac záležať. V kontraste viditeľných mínusov, nedostatkov a nedorobkov je práve táto časť hry najdokonalejšia a výrazne prevyšuje zvyšok celej hry. Každá z jedenástich misií sa odohráva na otvorenej mape, ktorá ponúka veľa možností, čo vás dovedú k cieľu. Napríklad máte zneškodniť osobu, ktorá sa pohybuje po hoteli. Jej pravidelný pohyb je z reštaurácie cez chodbu do svojej izby. Úlohu teda môžete vyriešiť tak, že danú osobu počkáte v izbe alebo ju otrávite jedlom. Môžete totiž prísť do kuchyne, kde zabijete kuchára, prezlečiete sa za neho, do jedla pridáte jed a prinesiete pokrm svojej obeti. Váš cieľ sa schuti pustí do jedla a úlohu máte splnenú. Takýto postup je ale spojený aj s ďalšou sériou nedostatkov súvisiacich s umelou inteligenciou.

Monotónnosť úloh je tak sčasti krytá práve tým, že sa vždy môžete sami rozhodovať, ako si v danej situácii poradíte. Do hry vstupujete so svojou pravou identitou, a teda vás každý hneď spozná, no ak niekoho zabijete, môžete si obliecť jeho veci a voľne sa pohybovať po väčšine mapy. No vždy narazíte na miesta, kedy vás ochranka stopne s tým, že do danej miestnosti nemáte prístup. Vtedy, pochopiteľne, musíte hľadať ďalšie spôsoby, ako sa dostať ďalej. Veľkým pomocníkom je v každej situácii mapa, kde vidíte nielen vaše ciele, ale aj všetky postavy pohybujúce sa v interiéroch a exteriéroch.

Jednoznačne najväčším mínusom hry je umelá inteligencia. Jej správanie je pritom dosť zvláštne, pretože sú situácie, kedy zareaguje veľmi rozumne, no tých, bohužiaľ, nie je veľa. Za približne desať hodín strávených s hrou musím povedať, že som bol z AI menej zmätený na začiatku hry. Je naozaj dobré, že keď ste v miestnosti dvaja a odíde odtiaľ iba vaša postava, začnú vás NPC podozrievať – lenže, toto je skôr výnimka. Pokojne som mohol vôjsť do domu, pred ktorým bola celá „armáda", počkať si, kým mi niekto príde povedať, že tam nemám prístup, zavrieť dvere a zabiť ho... a takto stále dookola.

Najviac ma však dostalo, keď som prišiel do izby, kde bol môj cieľ, udusil som ho, no kedže si hra z nejakého dôvodu vyžadovala usmrtenie zbraňou, vytiahol som pištoľ a dal krásny headshot. Do miestnosti, kde som bol len ja a mŕtvola, nabehla partia ochrankárov bez toho, aby ma čo i len podozrievala.

Po technickej stránke je na tom Alekhine's Gun taktiež dosť biedne. Hra síce beží plynulo, no úprimne povedané ani nie je dôvod na to, prečo by nemala. Grafika je dosť slabá, a to som hral s maximálnymi nastaveniami. Textúry sú väčšinou v nízkom rozlíšení a načítavajú sa len pár metrov pred vami. Modely všetkého sú taktiež veľmi jednoduché a povedal by som, že všetky postavy sa líšia naozaj len v drobnostiach. Najmä tie, ktoré sú rovnako oblečené, sú prakticky identické. Horšie je ale časté padanie hry. Aktuálnu hernú pozíciu som si síce ukladal veľmi často aj do niekoľkých slotov, aby som nemusel ísť celú misiu odznova, ak by som náhodou spravil nejakú hlúposť, no práve časté pády sú taktiež veľmi dobrým dôvodom, prečo by ste mali pravidelne klikať na položku „Save Game“. Hra mi spadla aspoň dvakrát za hodinu, a to takým spôsobom, že som dokonca musel reštartovať počítač. Taktiež sa mi neraz stalo, že som sa zasekol v textúre, čo tiež nie je veľmi príjemné.

Alekhine's Gun má veľa nedostatkov, jednotvárne úlohy, slabú umelú inteligenciu a niekoľko technických problémov. Vo svojej podstate však ide o hru, ktorá vie miestami zabaviť, no pri vzájomnom porovnaní mínusov a plusov je tej zábavy tragicky málo. Tento titul v sebe skrýva isté kvality, no tie dokážu potešiť asi len tých, ktorí nie sú vôbec nároční a svoje predstavy o dobrých hrách nechali niekde v roku 2005.

Play3man

3.5

+ otvorené úrovne
+ viacero možností ako sa vysporiadať so situáciou

- jednotvárnosť úloh
- slabšia umelá inteligencia
- fádna atmosféra
- technické problémy, najmä časté pády
- jednoduché grafické spracovanie
- opakujúce sa modely postáv
- prehnane vysoká cena

2.0

RECENZIA

VIRGINIA

ZVLÁŠTNA ADVENTÚRA

PLATFORMA: PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ: VARIABLE STATE
ŠTÝL: ADVENTÚRA

Virginia je titul, ktorý je na pohľad pekný a vyzerá to na zaujímavú adventúru, ktorá by sa mohla zaradiť vedľa Firewatchu alebo podobných tajomných walking adventúr, ktoré vás vtiahnu do svojho zvláštneho sveta a budete sa snažiť objaviť ich príbeh. Ale nezaradí sa. Virginia má lynchovský štýl rozprávania deja bez hlbšej hrateľnosti, bez nutnosti rozmýšľania nad tým, čo robíte a to až tak, že rovnaký zážitok budete mať aj z YouTube videa.

Ale poďme pekne k začiatku alebo ku koncu, alebo kde sa to v lynchovských veciach vlastne začína. Virginia vás stotožní s postavou agentky FBI Anne Tarver, ktorá práve dostáva svoj odznak a hneď aj prvú úlohu od svojho šéfa. Nebude to len taká jednoduchá úloha - vyšetrovací spis obsahuje fotku vašej kolegyne. Práve s ňou sa vydávate objasniť zmiznutie jedného chlapca.

Odvtedy už začína vaša každodenná práca. Zároveň sa rozbieha príbeh, ktorý bude ustavične sekaný, neustále sa ocitáte v inej scéne, na inom mieste alebo aj inom čase. Očakávajte, že počas hry prejdú doslova roky aj keď väčšinu z nich preskočíte, aby príbeh zostal smerovaný na váš prvý prípad a jeho prepojenia. Možno prepojenia pochopíte, možno nie.

Hrateľnosť je jednoduchá, jazdíte s kolegyňou na aute, kráčate chodbami, obzeráte sa po okolí a občas kliknete na niektorú vec, na ktorej sa vám zvýrazní kurzor. To je celý systém hry. Nič nezbierate do inventára, nič nemusíte vyberať na používanie, vždy len kliknete a stane sa to, čo sa má stať. Nemusíte nikde rozmýšľať nad tým, čo spraviť ďalej. Hra vás vedie neustále vpred.

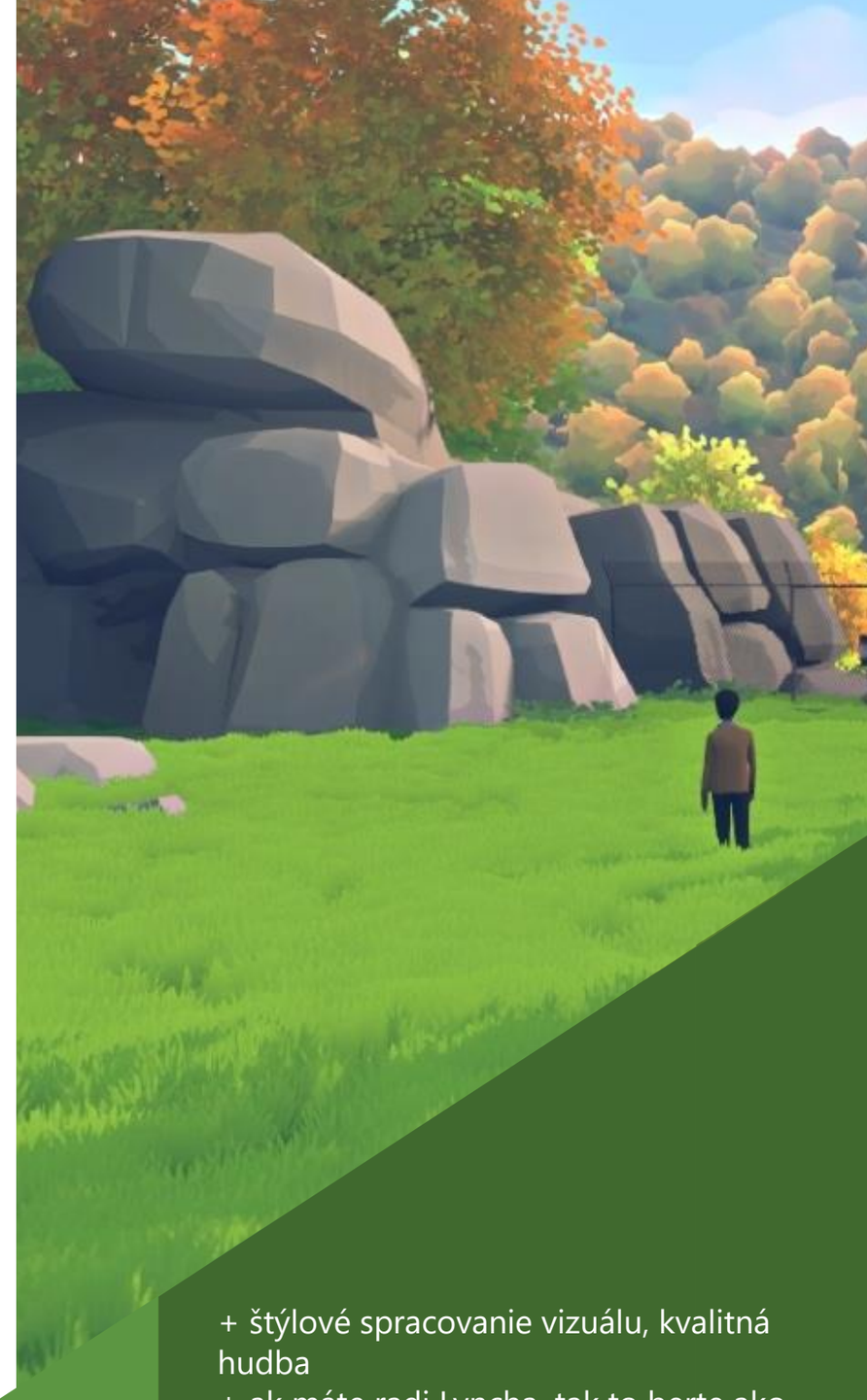
Chvíľu ste na jednom mieste, potom idete pár metrov a zrazu ste na inom mieste.

Ale stále je to len to isté a iba musíte ísť vpred, až kým sa dostanete k veci, na ktorú musíte kliknúť, či už ju postava zoberie, alebo len pozrie, je to jedno. Občas sa zahľadíte do tváre inej postavy, niečo vám podá, naznačí, ale všetko bez slov keďže hra je úplne nemá. Žiadne rozhovory, maximálne si raz za čas niečo prečítate v spise prípadu. Aj tak vám to veľa nepovie a zmysel príbehu musíte nejako odhadnúť alebo tomu nejako porozumieť z pomalých a tichých scén.

Celé vám to potrvá okolo dvoch hodín, pričom čisto záleží na tom, ako usilovne budete držať šípku vpred. Jediné, čo vás totiž v hre zdrží, je to, že tú čipku držať nebudete. Prejdete chodbami FBI, kanceláriami, vaším obľúbeným miestom sa stane kaviareň, kde si vždy dáte kávu.

Použijete auto, ktorým sa presúvate na miesto prípadu, neustále budete navštevovať rovnaký dom, rovnakú oblasť mimo mesta. Skutočne je toho reálneho obsahu v hre málo. Navyše sa nikdy sami nerozhodujete, kam idete.

Vizuálne je to veľmi pekné, je to cellshadovaný štýl podobný Firewatchu alebo The Witness aj keď len s jednoduchým stvárnením postaváv. Spolu to však vyznieva veľmi dobre. Kvalitné nasvietenie a vizuálne efekty tomu dodávajú štýl. Je však škoda, že obsahová stránka je niekde úplne mimo, ako by fanúšikovia adventúr čakali. Chýba širšia interakcia, používanie vecí, zbieranie, voľnosť pohybu. Čo je vo svojom štýle pekné, je spracované grafiky a pôsobivá hudba. To, žiaľ, na hru nestačí. Až je škoda, že je celé toto audiovizuálne dielo premrhané na hru bez hrateľnosti.



Celkovo je to zvláštnosť, ktorá sa nehrá, ale ňou len prechádzate. Osobne som už dlho nezažil pri hre pocit takých zbytočne stratených pár hodín života. Firewatch svojím koncom síce vyvolal niečo podobné, ale bola to aj reálna hra a ostal po nej aspoň dobrý dojem zo samotného hrania. Virginia stojí len 9 eur, ale na jej ponuku sa to zdá stále veľa. Možno ak vás baví lynchovský štýl rozprávania, pri ktorom dúfate, že ho niekedy na štvrtýkrát pochopíte, hru skúste, ale inak ju nemôžem odporúčať. Chýbala mi tam aspoň minimálna hĺbka hrateľnosti, rozhovory, príbeh a celkovo aj nejaký zmysel.

Našťastie má hra na Steame demo, a teda môžete si ju vyskúšať.

Peter Dragula

2.0

+ štýlové spracovanie vizuálu, kvalitná hudba
+ ak máte radi Lyncha, tak to berte ako plus

- žiadna hrateľnosť, len idete vpred a občas kliknete
- neustále skoky v scénach
- žiadne nahovorenie
- krátke
- zmysel?

SONY
PS4

HARDVÉR

TEST: XBOX ONE S

XBOX ONE S JE:

- Lacnejší
- O 40% menší
- Má zabudovaný zdroj
- 4K výstup
- 4K Bluray prehrávač
- HDR podporu
- 2TB verziu
- Možnosť postavenia na výšku
- Nový Gamepad s Bluetooth podporou

Xbox One S, menšia verzia Xbox One, práve vychádza a ukazuje, ako by za ideálnych podmienok mohla konzola vyzerať už pri svojom prvom vydaní. S verzia ponúka malý, elegantný a zároveň jednoduchý dizajn, tentoraz v bielej farbe. V limitovanej launch edícii konzolu Microsoft doplnil 2 TB harddiskom a rovnako bielym ovládačom. Túto verziu čoskoro doplnia 1 TB a 500 GB verzie.

Dizajn a výkon

Dizajn je v štýle pôvodnej Xbox One konzoly, a teda hranatý, ale veľmi dobre dotiahnutý a príjemný na pohľad. Už nie je rozdelený na dva rozdielne typy plastov ako pôvodná verzia konzoly, kde ľavá časť bola drsná a pravá lesklá. Teraz je konzola celá z drsnejšieho plastu a doplnená dizajnovými bodkami a vetracími dierkami. Celkovo to pôsobí pekne a je to jednoznačne najkrajšia Xbox konzola doteraz.

A konzola je teraz aj najmenšia. Konkrétne oproti Xbox One sa veľkosť zmenšila o 40%, čím sa stala menšou, kompaktnejšou a zároveň aj ľahšou. Z 3,4 kg schudla na 2,9 kg a to tentoraz aj so zabudovaným zdrojom. Ten už nie je externý a konzolu tak zapojíte jednoduchšie len napájacím káblom do zásuvky.

Zdroj už vďaka novým, menším čipom nemusí byť taký výkonný a konzola sa už drží pod 70 W aj v najväčšom zaťažení. Konkrétne:

> Menu: 30W - pôvodná konzola 70 W (pri práci s aplikáciami sa zvýši na 50 W)
> Hra: maximum okolo 65 W - pôvodná konzola 120W
> Standby: klesol na 10 W z 18 W (ak si konzolu necháte v standby stave, kedy funguje a sťahuje updaty na pozadí)

K tomu je čip teraz menej náročný na spotrebu, a to vďaka 16 nm technológii, ktorá okrem spotreby umožnila aj pretaktovanie frekvencií a to konkrétne:

> Procesor ostáva 8-jadrový AMD taktovaný na 1,75 GHz.
> Grafický čip bol pretaktovaný na 914 MHz z pôvodných 853 MHz.
> ESRAM dostala zvýšenú rýchlosť na 219 GB/s z 204 GB/s.

Konzola má stále 8 GB DDR3 pamäte, ktoré dopĺňa 8 GB flash pamäte, ale samotná pretaktovaná grafika umožní hrám zvýšiť svoj výkon približne o 7%. Teda výrazne sa hry nezrýchlia, ale napríklad pri 30 fps hrách stabilizuje pády o 1-2 fps, pri 60 fps to môže spraviť aj 5 fps. Zatiaľ to z testov najviac zabralo pri Project Cars, kde sa zlepšil framerate aj o 11%. Spolu s tým sa mierne vylepšili aj načítavania hier a reštart konzoly - sú to tiež len malé percentá. Zrýchlenie netreba brať ako zásadný rozdiel oproti pôvodnej konzole. Pri bežnom hraní to výraznejšie nespozorujete a ak máte pôvodný Xbox One, toto nie je veľký dôvod na zmenu. Ak nemáte, je lepšie rovno ísť do novej verzie.

Autori budú zvýšený výkon používať hlavne na zapracovanie nových HDR efektov, ktoré budú doplnkom oproti pôvodnému Xbox One. Samozrejme, ak máte televízor s podporou tohto efektu.

4K a HDR podpora

Primárne je nový Xbox o veľkosti, nižšej spotrebe, ale aj o 4K podpore a HDR. Prakticky 4K a HDR sú hlavné dôvody na kúpu, ak máte pôvodný Xbox One alebo ste filmový fanúšik. 4K podpora tu znamená priamu podporu 4K výstupu pre TV, a teda v 4K pôjde menu a aplikácie. Hry, samozrejme, konzola v 4K nestíha, a tak bude rozlíšenie len prepočítané z nižších rozlíšení, ale zase hry tu dostanú HDR funkciu.

Plus plnú podporu majú 4K Blu-ray disky, kde sa tak konzola stala najlacnejším 4K Blu-ray prehrávačom a pre fanúšikov filmov to môže byť dobrý dôvod na kúpu. Samozrejme, prehrávať bude aj 4K videá, či už z UHD Blu-ray diskov, alebo streamované z internetu, napríklad z Netflixu.

Čo sa týka samotného HDR, je to efekt, ktorý sa v hrách používa už cez 10 rokov, ale doteraz chýbala aj hardvérová podpora v obrazovkách. Najnovšie ho už nové TV majú a dosiahnu ním zvýšenie svietivosti pixelov na obrazovke nad 100%. Spraví to tak niektoré miesta na obrazovke jasnejšie, viac farebné alebo kontrastnejšie. Napríklad pri explóziách alebo okolo slnka. Na jeseň to zapracujú napríklad hry, ako Forza Horizon 3, Gears of War 4 a pribudnú aj ďalšie. Musíte však mať TV s HDR podporou. V zásade tieto TV majú rovno aj 4K podporu a cenovo idú nad 800 eur a ak plánujete meniť TV a ohliadať sa na budúcnosť, je dobré pozrieť sa na to.

Pri Xbox One S do budúcnosti môžete rátať s tým, že všetky ďalšie konzoly pridajú ako 4K, tak aj HDR. Je to však rozsiahlejšia téma, ktorej sa budeme venovať samostatne, keďže sú rôzne HDR podpory a intenzity. V každom prípade vývojári hovoria, že keď raz uvidíte HDR, už nebudete chcieť hrať hry bez neho.

Porty

Porty vzadu na konzole ostali takmer nezmenené, máte tam HDMI výstup do TV, ostal aj HDMI vstup zo set-top box zariadení, USB porty, LAN port, optický zvukový výstup. Jedine chýba Kinect port, ktorý Microsoft odstránil, aby nemusel zvyšovať výkon zdroja (alebo zväčšovať veľkosť konzoly) a mohol ostať vo vnútri konzoly .

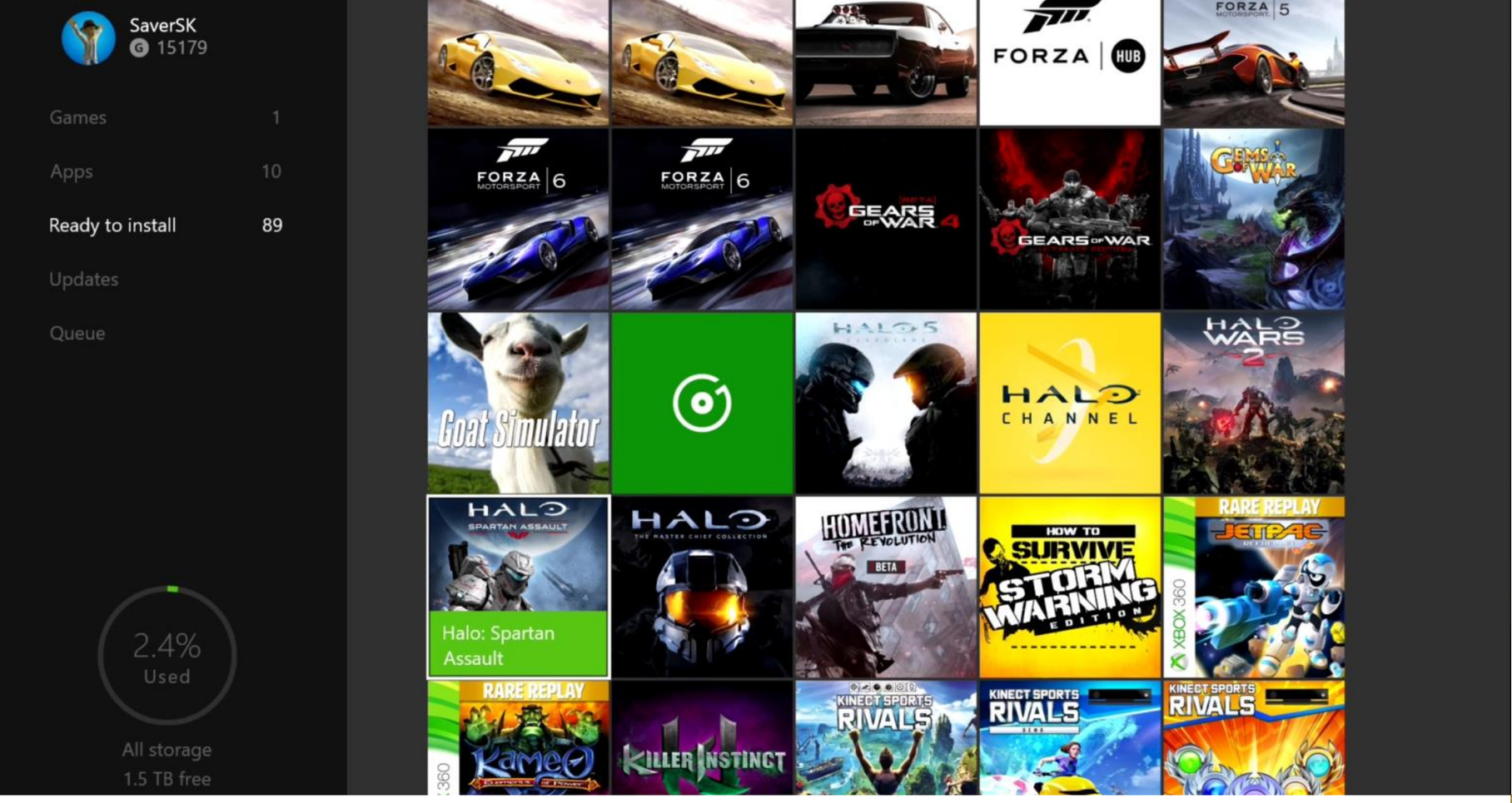
Na zapojenie Kinectu tak potrebujete prepájací adaptér, ktorý, ak ste mali pôvodný Xbox One a Kinect, si môžete zadarmo objednať z Microsoft stránky . Samostatne bude dostupný koncom augusta za 40 eur. Na druhej strane z Kinect hier vychádzajú už len menšie veci na Xbox Live a každoročné Just Dance. Stále v tejto oblasti chýba niečo výrazné, ako Kinect Adventures alebo pôvodné Kinect Sports. Zrejme však ani nič výraznejšie už nebude, keďže Microsoft túto oblasť momentálne nerieši. A ak niekedy začne tlačiť Kinect, tak skôr pre virtuálnu realitu v ďalšej verzii konzoly Xbox Scorpio, ktorá príde budúci rok.

Vpredu na konzole nájdete ešte jeden USB port, napríklad na zapojenie externého HDD a je tam aj IR vysielač pre komunikáciu so set-top boxmi. Dopĺňa to synchronizačné tlačidlo na spojenie s gamepadom. Zo zaujímavostí - mechanické tlačidlo má aj vysúvanie Bluray disku a aj zapínanie a vypínanie konzoly. V pôvodnej verzii boli dotykové.

Gamepad

Microsoft v novej verzii rovno upravil aj gamepad. Nespravil veľké, ale skôr príjemné zmeny. Na spodnej strane sú totiž použité zdrsnené materiály, aby sa gamepad nešmýkal v rukách a zdajú sa tak aj hrubšie. Vrchná časť gamepadu je mierne predizajnovaná. Horná plocha okolo zapínacieho tlačidla je spojená a gamepad pôsobí viac celistvejšie. Zároveň je o pár gramov ľahší. Hlavnou zmenou je však pridanie Bluetooth pripojenia, a teda Microsoft sa zameral na možnosť pripojenia gamepadu k PC, notebookom, tabletom, mobilom bez nutnosti adaptéra. Aj keď ešte konzola bude potrebovať ovládače, keďže nie všetko funguje tak, ako má. Popri pridaniu Bluetooth má gamepad aj zdvojnásobený WiFi dosah pre Xbox One konzolu.

Spolu s novým gamepadom dal Microsoft možnosť nadizajnovať si vlastný gamepad rovno na jeho stránke, teda dajú sa meniť farby každej súčasti a aj laserovo vyrezať svoje meno alebo ľubovoľný text na vrchný kryt. Zatiaľ však expeduje len pre Severnú Ameriku, Európa si ešte musí počkať.



Systém

Spolu s novou verziou konzoly prišiel aj výročný update pre systém Xbox One konzoly (starej aj novej). Ten stále hlbšie Xbox prepája s Windows 10 a teraz napríklad už spojil aj oba Store. Teda nové hry, ktoré Microsoft vydáva, už budú dostupné na PC aj na Xbox One a môžete si ich kúpiť na jednej platforme a budú dostupné na oboch. Plus niektoré budú mať aj prepojený multiplayer. Rovnako nový update umožňuje spúšťať aplikácie z Windows 10 na Xbox One, teda tie, ktoré budú upravené na ovládanie gamepadom, prídu aj na konzolu. V tejto oblasti môžu prísť aj rôzne malé hry.

Samotný vzhľad menu na konzole sa výraznejšie nezmenil, ale postupne ho Microsoft optimalizoval a upravoval na lepšie používanie. Od vydania pribudlo veľa funkcii a možností, systém dostal hĺbku a už ponúka všetko, čo má. Napríklad od vydania pribudli podpory externých diskov, prehrávanie MKV a ďalších video formátov, party chat, pridané bolo aj streamovanie konzoly na PC a aj prehrávanie hudby na pozadí. V tejto oblasti skutočne ťažko niečo vytknúť, keďže vylepšenia prichádzajú prakticky neustále. Možno jedine slovenská podpora pre Cortanu, AI asistenta v konzole, by mohla niekedy prísť.

Cena

Cenovo je Xbox One S v 2 TB edícii nastavený na 399 eur, táto edícia je však už poväčšine vypredaná a ďalšie kusy už vyrobené nebudú. Ale zato prídu lacnejšie edície s 1 TB diskom za 349 eur (balenie s NFL 17 vyjde 17. augusta) a 500 GB diskom za 299 eur (balenie s Halo 5 a kompletnou Halo kolekciou vyjde 23. augusta). Teda ak budete chcieť čo najlacnejšiu konzolu alebo 4K prehrávač, tak počkajte na 500 GB verziu. Ak by ste však chceli 2 TB disk, príde ešte červená Gears of War edícia konzoly aj s červeným gamepadom a Gears of War 4 hrou, ale vyjde až v októbri a stáť bude 449 eur. Zrejme na jeseň prídu aj ďalšie ešte neohlásené edície konzoly (napríklad s FIFA17, Battlefield 1 a ďalšími hrami).

Konzola tak oproti pôvodnej oficiálnej cene 500 GB verzie v EU zlacnela o 100 eur. Síce sa u nás cena pohybovala aj nižšie, ale oficiálne zlacnenie nikdy neprišlo. Príde až teraz s novou verziou konzoly.

Aké hry zobrať k Xbox One S?

Ak ste nemali Xbox One, plánujete ísť do Xbox One S a chcete sa obzrieť po najlepších hrách na konzole, určite si zvoľte nesmrteľné legendy, ako GTA V, Zaklínač 3, Fallout 4, ak nezoberiete Xbox One S Halo edíciu, pre multiplayer sa oplatí Halo 5. Kvalitný je návrat Lary Croft v Rise of the Tomb Raider, do prehistorického sveta vás vtiahne Far Cry Primal, a do zničeného sveta zombie akcia Dying Light, ale aj Forza Horizon 2 racingovka v otvorenom svete alebo Forza Motorsport 6 racingovka na okruhoch.

Teraz na jeseň príde arkádový Recore, racingovka Forza Horizon 3, ktorá sa teraz presunie do Austrálie, vojnu oživí Gears of War 4 a zombíci v Dead Rising 4. Z veľkých hier aj Battlefield 1, Titanfall 2, Mafia 3 alebo Final Fantasy XV. Jeseň bude tento rok preplnená.

Celkovo je Xbox One S veľmi dobrý update Xbox One konzoly, na ktorý sa dlho čakalo. Škoda, že Microsoft neponúkol pri vydaní rovno toto aj s aktuálnou verziou systému. To zrejme nebolo v danom čase možné, ale presne toto hráči chceli. Ak máte pôvodný Xbox One, novú verziu vám nevyhnutne netreba, ale ak by ste mali 4K TV a rovno aj s HDR, tak sa oplatí prejsť na S verziu kvôli 4K filmom a HDR efektom v hrách, prípadne aj ak chcete nižšiu spotrebu a kompaktnejší dizajn.

Na druhej strane ak počkáte do jesene budúceho roka, Microsoft už ohlásil nový Xbox Scorpio, ktorý zdvihne výkon výrazne vyššie a ponúkne hry rovno v 4K rozlíšení.

Peter Dragula

PLAYSTATION 4 PRO

Ako hráči sme v tejto dobe svedkami historických chvíľ. Herný trh sa neustále vyvíja a pomaly nám začína ukazovať svoju novú tvár. Aktuálna generácia konzol sa priblížila k PC ako nikdy predtým - najmä po stránke architektúry. To sa pretavilo aj do hier, keďže mnohé tituly, ktoré boli roky späté s konzolami, sa zrazu začínajú objavovať aj na regáloch s PC hrami. A posúvame sa ešte ďalej. Aj napriek tomu, že to Sony aj MS zo začiatku popierali, chystajú sa zbúrať tradičné ponímanie o generáciách a v strede konzolového cyklu prichádzajú s akýmsi medzistupňom, ktorý zvyšuje výkon, aby dokázal udržať krok so všetkými prichádzajúcimi trendmi.

Ako prvá sa do vôd medzigenerácie vrhla Sony. Nie je to tak dávno, čo oficiálne predstavila novú konzolu, ktorú sme dovtedy vďaka dohadom poznali ako PS4 Neo. A aj keď to bol chytľavý názov, dnes nám na stole leží novučká PlayStation 4 Pro, ktorá sa snaží zachovať čo najviac spoločných čŕt s pôvodnou konzolou, no zároveň zvyšuje výkon, aby hráčom umožnila jednoduchý prístup k tomu, na čo sú teraz namotaní. Skratky 4K, VR a HDR sa stali buzzwordmi a cieľom marketingu celého herného trhu v týchto mesiacoch. Až sa zdá, že ak ich niekto nezvláda, nie je relevantný. Na to ale treba výkon a tu ho máme.

Začnem obligátne – balením. Môžete stiahnuť po rôznych balíčkoch, no najčastejšie narazíte na základné balenie za bezmála štyri stovky. V balení nájdete, samozrejme, konzolu a spolu s ňou aj nový ovládač Sony Dualshock 4 v2, no k nemu sa ešte dostanem. Nájdete tu tiež monofónne štupľové slúchadlá, napájací kábel, HDMi kábel na pripojenie k TV a tiež micro USB kábel na nabíjanie ovládačov a aj ich úvodné spárovanie s konzolou.

Ak ste v PS4 svete nováčikmi, vhodné je vytvoriť si PSN profil, kde sa spájate s inými hráčmi, zbierate trofeje, hráte multiplayer a slúži aj na iné činnosti. Vytvoriť si môžete už aj slovenský profil, nakoľko už patríme medzi podporované krajiny. Ak je tento profil naozaj nový, máte nárok aj na 4-dňovú trial verziu služby PlayStation Plus, ktorá primárne slúži na hranie multiplayeru, no ponúka aj cloud save a iné funkcie.
V plnohodnotnej verzii dostanete každý mesiac prístup k niekoľkým hrám zadarmo.

Konzola dostala podnázov Pro, no keď sa na ňu pozerám, neevokuje vo mne dojem niečoho profesionálneho. Možno by som očakával niečo s viac prémiovým dojmom, keď sa už volá Pro. Stavia však na rovnakú jednoduchú eleganciu ako jej predchodkyne. Oproti pôvodnej konzole však zahodila za hlavu lesklé plasty a je celá matná. Poteší rozmermi, ktoré sú stále kompaktné a je len o málo väčšia ako pôvodná verzia. Laik by si Pro s pôvodnou i Slim mohol dokonca pomýliť. Pri letmom pohľade je totiž medzi nimi len jeden zásadný rozdiel v dizajne – staršie verzie sú „dvojposchodové", Pro už má „poschodia" tri.

Potom sú tu drobné úpravy a vylepšenia, ktoré si všimne pozorné oko. Veľkým plusom je tretí USB 3.1 port vzadu. PS VR je už na trhu a na použitie potrebuje jeden port. Na nabíjanie či USB kľúče vám tak zostal len jeden, teraz máte vpredu k dispozícii stále dva, ktoré sa nachádzajú na prvom „medziposchodí". Spolu s nimi je tam aj LED pásik, ktorý indikuje stav konzoly a presunul sa sem z vrchnej časti na pôvodnej PS4. Na jeho pravej strane je tlačidlo na vysunutie disku z mechaniky, na ľavej tlačidlo na zapnutie. Už nie sú dotykové, naozaj ich musíte stlačiť a sú trošku horšie dostupné. Na druhom medziposchodí je optická mechanika. Zozadu máte jednoduchý prístup k pevnému disku, ktorý sa dá opäť jednoducho vymeniť za iný. Taktiež sa jednoducho dostanete k hlavnému vetráku, cez pohodlne odstrániteľný vrchný kryt.

Konzole nechýba optický audio výstup (ktorý zmizol zo Slimky), ethernet port, Bluetooth a ani možnosť pripojenia cez WiFi (už podporuje aj 5 GHz). Stále ju poháňa 8-jadrový semi-custom Jaguar procesor od AMD, no teraz Sony navýšilo jeho takty.

Dvojnásobný je grafický výkon, vďaka ktorému sa v hrubých číslach GPU dostane na 4,2 Tflops. Nezmenených zostalo 8 GB GDDR5 pamäte (avšak so zvýšenou frekvenciou, vývojárom trochu rozväzuje ruky 1GB DDR3 navyše). Základná verzia Pro v obchodoch má 1 TB pevný disk (5200 rpm), ale ako som už hovoril, jednoducho ho vymeníte pokojne aj za SSD, konzola podporuje SATA 3 disky, tie ale nezrýchlia načítavanie. Nová verzia ovládača s označením CUH-ZCT2 prešla hlavne kozmetickými zmenami, no už podporuje aj komunikáciu cez USB. LED svetlo sa obohatilo o drobný pásik na vrchu dotykovej plochy. A niektoré prvky už nie sú v čiernej, ale šedej, napríklad tlačidlá. Podľa mňa to takto gamepadu sekne oveľa viac.

Konzola trochu pribrala, PS4 Pro už totiž váži 3,3 kg, no ani to na nej nevidieť. Narástla ale aj jej spotreba. Sony udáva maximálnu spotrebu 310 W. Pôvodná PS4 mala 250 W a revíziami išla nižšie. Slim mala udávané maximum 165 W. Osobne som mal len pôvodnú verziu, takže to nebudem porovnávať s ostatnými, no oproti nej je Pro výrazne tichšia. Prakticky ju počujete len vtedy, keď pracuje s médiom v mechanike, inak vôbec. Avšak keď už som pri tej mechanike, tu prichádza jedno obrovské sklamanie. Hoci sa pomaly rozbieha trh so 4K BD filmami, Sony konzolu nevybavilo 4K mechanikou. A teda si na nej, bohužiaľ, nepozriete filmy v tomto rozlíšení. Musíte sa spoľahnúť len na obsah šírený pomocou digitálnych služieb.

Veľa z vás ale do konzoly pôjde s tým, že ste predtým mali pôvodnú PS4. A s tým zjavne v Sony počítali. Konzola je na to pripravená a ak máte svoju staršiu PS4 stále poruke, jednoducho a intuitívne si z nej presuniete všetok obsah do novej, vrátane hier, profilov, tém a ďalších dát. Postup je jednoduchý: zapnete obe konzoly, prihlásite sa, musia mať najnovšiu aktualizáciu systému, taktiež musia byť pripojené na tej istej sieti.

Potom ich už len prepojíte LAN káblom a presun môže začať. Tu a tam môžu byť nejaké menšie problémy, no v zásade to je jednoduchý proces. Počkáte si podľa objemu dát. Ja som mal takmer plný 500 GB HDD a dáta prenášalo zhruba 2 hodiny.

Novú konzolu si ale rozhodne nekupujete kvôli tomu, že je väčšia, drahšia, ťažšia a pažravejšia. V tomto prípade si ju kupujete z troch dôvodov. A čím viac z nich sa hodí aj na vás, tým pre vás lepšie. Prvým z nich je podpora 4K rozlíšenia. To si síce neužijete vo filmoch, ale v hrách už áno. Natívne toto rozlíšenie zatiaľ nepodporuje veľa hier, často doň hra upscaluje z nižších, no aj tak sú hry často renderované v 1440p, 1800p a iných, ktoré potom konzola upscaluje na 4K. Ak máte doma 4K telku, je to lepšie, ako do nej ísť s 1080p signálom.

Druhým dôvodom je, že aj keď 4K televíziu nemáte, chcete si hry užiť v lepšom stave, keďže, priznajme si, občas to rozhodne nie je žiadna sláva. Aj tu sú výnimky a je niekoľko hier, ktoré v 1080p bežia rovnako (v pár extrémnych prípadoch aj horšie) ako na pôvodnej konzole. Musíte ale počítať s tým, že v prípade 1080p konzola využíva super-sampling z vyššieho rozlíšenia do 1080p a možno aj pri ňom sa občas ten výkon stráca. Avšak už samotný super-sampling pomáha zvyšovať obrazovú kvalitu v hrách.

Tretím dôvodom je PlayStation VR. Virtuálka od Sony je najlacnejším lístkom do tohto sveta a vôbec nie je zlá. Detailnejšie sme sa jej venovali pri vydaní. Ale aj v jej prípade sa výkon navyše rozhodne zíde. Celkovo sú zatiaľ súčasné VR technológie pomerne mladé a je pred nimi ešte kus cesty. Ukazujú však závislosť od výkonu, ak majú v hrách ponúknuť čo najlepší zážitok a rovnako ako sa to potvrdzuje na PC, tak to platí aj v tomto prípade. Hry síce nevyzerajú nijako výrazne krajšie, avšak vizuálny zážitok je z nich lepší a možno vďaka vyššiemu výkonu niektorým hráčom pri hraní prestane byť zle, keďže teraz bežia hladšie.

Vyšší výkon so sebou prináša isté fixné výhody. Systém je rýchlejší, svižnejší, často sú rýchlejšie loadingy a iné podobné operácie. Konzola umožňuje Share Play a aj Remote Play v 1080p, teda môžete zdieľať a aj streamovať vo Full HD, dokonca pri 60 fps. Ďalej vám umožňuje grabovať obrázky v 2160p a nahrávať gameplay v 1080p/30fps. To sú veci, ktoré sa nemenia. V hrách to je naopak a musíte sa spoliehať na to, ako Pro podporu zakomponujú autori. Ak ju nezakomponujú, vypne sa polovica grafického čipu a hry bežia rovnako ako na pôvodnej konzole. Ak ju zakomponujú, môže to byť prípad od prípadu úplne rôzne.

Zoznam podporovaných hier sme vám už priniesli, teraz vám priblížime niekoľko z hier.

Asi neprekvapuje, že najviac podporovaných hier nájdeme medzi exkluzivitami priamo od Sony a jej štúdií. Taktiež ale tieto tituly patria medzi tie, ktoré majú podporu zakomponovanú aj najlepšie. Napríklad majú často HDR podporu. Ani tu totiž nestačí, že HDR podporuje konzola a vaša TV, podporu musí mať aj hra. A taktiež musí mať nastavené aj obe riešenia – pre 4K aj 1080p zobrazovanie. Záleží tak na autoroch, ako vyšší výkon využijú. A keďže nie je nekonečný, v hrách sa naozaj podpora líši a rovnako aj využitie tohto nového výkonu, ktorý niektorí vrážajú do rozlíšenia, iní do kvality a ďalší do snímkovania.

Veľmi dobre má zabudovanú Pro podporu nový Hitman, u ktorého si všimnete kratšie loadingy. Ale aj vizuálny dojem z hry je lepší. Nespadnete na zadok, nie je to žiadny veľký skok, no vidieť, že kvalita obrazu postúpila vpred. Obraz je tak krajší a ostrejší, rýchlejší je streaming textúr, ktoré sú taktiež vo vyššom rozlíšení. Zlepšené je aj filtrovanie textúr a ak máte odomknuté snímkovanie, na Pro sa oproti štandardnej verzii dostane vyššie. Stále síce kolíše, no menej a je výrazne vyššie ako na pôvodnej PS4, aj keď čistých 60 to podľa testov nie je. Výsledok ale poteší.

Project CARS neprináša žiadne zmeny, bohužiaľ. Zato Batman: Arkham Knight len malé, ale zaujímavé. Vizuál prakticky hra nezlepšuje, no ponúka vyšší framerate. Snímkovanie opäť kolíše (no neklesá až tak dole) a možno je hra aj dôkazom, že nie vždy je riešením len navýšenie hrubej sily GPU. Práve pri Batmanovi totiž môže byť problém v CPU. Batman má totiž aj teraz problémy tam, kde boli v pôvodnej hre. Ale sú menej výrazné. Také CoD: Infinite Warfare zase používa šachovnicové renderovanie a upscaluje do 2160p, pričom v 1080p režime zas používa super-sampling. Hra si v oboch prípadoch drží 60 fps. Opäť si aj v 1080p všimnete o niečo lepší vizuálny dojem z hry. Nepodporuje však HDR.

Rise od the Tomb Raider ukazuje, ako by to asi malo vyzerať. Hra má až trojicu režimov. Je tu 4K režim, ktorý sa ale drží s najnižším snímkovaním na 30 snímkach. Ponúka vylepšený vizuál v 1080p, pri ktorom sa dočkáte lepšej teselácie, tieňov, viac detailov, lepšieho filtrovania, lepšie-

ho spracovania vlasov a naozaj ukazuje viditeľný krok v obrazovej kvalite (asi ako na PC, keď meníte nastavenia). No a je tu aj režim vysokého snímkovania, kedy hra vyzerá 1:1 s pôvodnou PS4, framerate však poriadne vyskočí k 60 fps. Ak máte „len" Full HD TV, je na vás, čomu dáte prednosť. A takto by to podľa mňa malo byť pri každej podporovanej hre.

Exkluzivity ale ukazujú výhody PS4 Pro rovnako dobre. Uncharted 4 v 1080p predvádza taktiež lepší vizuál, ktorý je navyše ostrejší a plynulý, hra používa lepšie vyhladzovanie, no úroveň detailov sa nezmenila. Aj podľa testov sa ukazuje, že výkon je rovnaký ako v pôvodnej hre. Na Pro beží v 1440p a z neho vychádza pri 4K aj 1080p režime. Hra navyše podporuje HDR, čo jej pomáha v scénach, kde je výrazná hra svetla a tieňov, kedy sa ukáže parádny kontrast. Aj tak je ale jej pestrý svet pre podporu HDR ako stvorený. Podobne je na tom aj remastrovaný The Last of Us, ktorý ponúka tiež vylepšený vizuál, no hlavne pri 30 fps podporuje natívne 4K rozlíšenie. Pri 60 fps ide nižšie k 1800p. Hra sa dočkala niekoľkých vylepšení a stále vyzerá dobre, pričom je navyše fajn, že ponúka aj výber nastavení. Nechýba jej HDR podpora a tiež napomáha celkovému dojmu.

No a nakoniec sú tu VR tituly. Z mojich dostala Pro podporu trojica, ktorú som zatiaľ skúšal – Driveclub VR, Until Dawn: Rush of Blood a Robinson: The Journey. Prakticky ani jednu z týchto hier výkon navyše oproti základnej verzii výrazne nevylepšil, čo sa týka kvality obrazu či detailov. Všimnete si však zmeny. V Robinsonovi sa rýchlejšie streamovali textúry, v Driveclube zas boli niektoré veci trochu ostrejšie. V prípade všetkých troch sa však zlepšil dojem z obrazu, ktorý je vo VR veľmi dôležitý. Celé to pôsobilo hladšie a prirodzenejšie. Z Robinsona navyše zmizli občasné zatrhnutia. Celkovo tak Pro robí z hrania vo VR príjemnejší zážitok blízky bežnému hraniu, kedy ani prudší pohyb nespôsobuje nepríjemný dojem z obrazu.

Je jasné, že PlayStation 4 ešte nie je konzolou na plnohodnotné 4K hranie. A takú si Sony asi ani nemohlo dovoliť, ak sa nechcelo vzdialiť od pôvodnej PS4 a chcelo zachovať čo najširšiu kompatibilitu. Nájde sa niekoľko nešťastných prípadov horšie optimalizovaných hier, avšak väčšina funguje na Pro dobre a prináša zaujímavé vylepšenia. Konzola drží krok s aktuálnymi trendmi a z jej nového výkonu ťažia hráči ako v prípade 4K, tak aj 1080p režimu. Nečakajte nič signifikantné, z čoho padnete na zadok, môžete ale rátať s tým, že je celkový dojem z grafiky lepší. Snáď si vývojári zvyknú dávať viac možností nastavení, čím sa konzola ešte viac priblíži k PC, no každý si bude môcť vybrať to, čo mu najviac vyhovuje vzhľadom na jeho TV. Obrovská škoda je však absencie mechaniky s podporou 4K BD filmov, ktorá by publikom konzoly mohla ešte rozšíriť. Navyše by sa filmoví fanúšikovia a hráči zároveň nemuseli obzerať po ďalšom prehrávači.

Matúš Štrba

TEST

PLAYSTATION VR

Po niekoľkých rokoch od ohlásenia koncom minulého týždňa aj Sony vstúpila do nanovo rozvírených vôd virtuálnej reality. Ako posledná z trojice veľkých konkurentov vytiahla svoj headset PlayStation VR a kým konkurenti už pomaly inovujú (napríklad ovládače), Sony si svoje miesto na trhu ešte len musí nájsť. V istom ohľade však má situáciu podstatne zjednodušenú. HTC Vive aj Oculus Rift sú relatívne drahé zariadenia, ku ktorým navyše potrebujete aj výkonné PC zostavy. PS VR je lacný headset, dáte zaň len štyri stovky. A vystačíte si aj s konzolou, ktorá leží pod vašim TV už tri roky. Tiež za to ale zaplatíte istú daň, hoci spočíva v niečom inom.

Na úvod zopár čísel. PlayStation VR stojí v našich obchodoch presne 399 eur. To je odporúčaná cena zariadenia. Niekde je to o niečo menej, inde zas o trochu viac. Samotný headset váži 610 gramov a je tak ťažší ako konkurenti HTC Vive alebo Oculus Rift. Obsahuje 5,7-palcový OLED displej s pozorovacím uhlom 100° a disponuje rozlíšením 960x1080 pixelov pre každé oko. S frekvenciou je to už zložitejšie, keďže Sony považuje za minimum 60 fps, čo je však na VR veľmi málo, tak tlačí vývojárov k 90 fps a 60 sa snaží reprojekciou navýšiť na 120 fps. Vašu pozíciu meria 9 senzorov na headsete a PlayStation Eye kamera. A posledné číslo je 23. Toľko hier malo podporu PS VR pri jej launchi. Medzi nimi sú exkluzivity, časové exkluzivity, multiplatformy a aj hry, ktoré majú VR podporu ako bonus (Blood Ties misia pre Rise of the Tomb Raider a podobne).

Je to drobnosť, no veľmi pomáha budovať výborný prvý dojem. Krabica s PS VR je síce pomerne veľká, ale je to jedno pekné elegantné balenie. Odklopíte ho a dostanete sa k jeho obsahu, ktorý je logicky usporiadaný tak, aby ste postupovali pri prvotnom zapojení podľa manuálu.

Najskôr sa dostanete ku kabeláži, potom k procesorovej jednotke a nakoniec k samotnému headsetu, ktorý je umiestnený v spodnej časti. Z káblov v balení nájdete konkrétne HDMI, pripájací kábel k VR headsetu, USB kábel, štupľové stereo slúchadlá a adaptér s napájacím káblom. Nechýba ani disk s 8 demoverziami väčších hier, ako je Driveclub VR a podobne, aby ste mohli hneď skúšať rôzne VR zážitky.

Potešujúce je, že ak aj náhodou nepatríte medzi tých zdatnejších, dokážete PS VR k svojej PS4 pripojiť na prvý raz bez väčších problémov už za pár minút. Návod je zrozumiteľný, inštalácia jednoduchá a každá vec je navyše označená aj nálepkou s číslom, ktorá naznačuje, v ktorom kroku sa daná vec pripája. Ak ste teda rodičmi a PS VR kupujete svojim deťom ku konzole, nemusíte sa báť, že by ste pripojenie nezvládli. Po ňom vás čaká už len stiahnutie updatu a kalibrácia headsetu. To všetko tiež trvá len pár minút, navyše vás kalibráciou prevedie sprievodca na obrazovke. Ak sa nepodarí, vždy sa dajú nastavenia zresetovať a ísť odznova.

Teraz ale pozor. Balenie PS VR za štyri stovky nie je všetko, čo na VR hranie stačí. Ako som už písal, potrebujete aj Eye kameru. Ak ju ešte nemáte, musíte sa po nej poobzerať. Existuje staršia verzia z roku 2013, no aj elegantná nová verzia, ktorá má tvar jednoduchej čiernej tyčinky. Niektoré hry sa lepšie hrajú s Move ovládačmi, iné ich priamo vyžadujú a s dualshockom sa hrať nedajú (SportsBar VR). V zásade si viete vystačiť aj s ním, no pred kúpou hry sa radšej vždy presvedčte, či nevyžaduje Move. A aj keď demá na nejakú dobu zabavia, po víkendovom skúšaní omrzia a potrebujete niečo viac, no k tomu sa ešte dostaneme.

Okrem headsetu je dôležitou súčasťou aj malá a nenápadná krabička, v ktorej sa skrýva procesorová jednotka. Dizajn sa nesie v duchu normálnej PS4 a má teda dve „poschodia“, ktoré sú oddelené pásom, v ktorom je LED na označenie aktuálneho stavu. Možno by nemusela neustále svietiť aj vtedy, keď je zariadenie vypnuté (svieti červeno na znamenie, že je zariadenie pripojené). Do procesorovej jednotky zapájate 2 HDMI káble (jeden z TV, druhý do konzoly) a dva káble z headsetu.

Poteší aj fakt, že ponúka vďaka posúvateľnej pravej časti jednoduchý prístup k portom, mohla by sa ale v ďalšej verzii dať zacvaknúť v oboch polohách. Takto si ju často posuniete nechtiac.

Aj napriek spomínanej vyššej hmotnosti je PS VR headset na hlave pohodlný. Síce po dlhšej dobe tie gramy navyše v porovnaní napríklad s HTC Vive cítiť, no nie je to nič strašné. Dokonca sa dá povedať, že väčšina používateľov s ním na hlave nebude mať problém. Ak nemáte väčší nos či lícne kosti, nebude vás headset nikde tlačiť. Upína sa hlavne vzadu a drží vám tak okolo hlavy a na tvári. Vzadu si ho viete jemne doťahovať kolieskom, vpredu zas jeho prednú časť posúvať po „koľajničke“, aby ste ju presne nasadili na tvár, netlačila vás, no zároveň ani neprenikalo svetlo. A hlavne sa od nastavenia odvíja aj ostrosť obrazu. Ak vám headset dobre nesedí, nevidíte ostro. Nejakú dobu trvá, kým si nájdete tú ideálnu polohu, ale už po pár hodinách hrania si budú vedieť všetci hravo hneď nasadiť headset podľa svojich potrieb.

Trošku hnevajú káble, a to pri hraní v sede aj pri stoji. Zatiaľ PS VR nemá hry výrazne zamerané na pohyb v prostredí, takže až tak nehrozí, že by ste sa do káblov zamotali, no tu a tam sa vám niekde zachytia, či vás ťahajú. To isté platí aj pre slúchadlá, ak používate káblové. Na kábli od headsetu je totiž jednoduché ovládanie, ktorým headset zapínate, ovládate hlasitosť a tlmenie zvuku. Taktiež tu pripojíte slúchadlá cez 3,5 mm jack, to znamená, že sa vám okolo krku motá ďalší kábel. Najmä, keď hráte hry, pri ktorých sa viac točíte. A keďže si vždy potom dokážete obraz vycentrovať tam, kde sa práve pozeráte, po takej hodine hrania s headsetom na hlave sa nakoniec môžete pozerať niekam úplne inam, ako keď ste začali.

K PSVR mám ešte jednu výtku. A aj tá sa týka skôr kamery. Tá nemá práve ideálne pozorovacie uhly a pri hraní musíte byť od nej minimálne 0,6 metra a maximálne 3 metre. To sú dostatočne nastavené rozmery, no aj pri ich dodržaní občas hnevá snímanie pohybu a ideálne si to všimnete pri hre ako Tumble VR, v ktorej staviate veže z kociek. Ak už máte vežu vysokú okolo 2 metrov a s ovládačom sa pohybujete nižšie alebo vyššie (aj keď si vežu vo virtuálnej realite posuniete hore alebo dole), tak tu a tam vám poloha ovládača preskočí. Taktiež si s headsetom na hlave ťažko odskúšate, či sa ešte pohybujete v zábere kamery, zvlášť pri dynamických scénach.

Ak bude toto vaše prvé stretnutie s virtuálkou, ohromí vás. Technologicky síce PS VR nie je najpokročilejšie, stále je to ale kvalitne prevedená virtuálna realita, ktorá vás dokáže vtiahnuť do herného sveta a ponúkne neuveriteľne sugestívne herné zážitky, ako napríklad vesmírny simulátor EVE: Valkyrie, v ktorom po prvý raz strávite prvé minúty už len tým, že sa budete v kokpite vesmírnej stíhačky neustále otáčať okolo seba, obzerať si všetky tie ukazovatele aj páky. A to isté platí aj v prípade iných hier, napríklad Driveclub VR, kde si môžete kontrolovať pozíciu pozeraním do spätných zrkadiel, či si správne nadísť do zákruty tým, že sa sami pozriete cez okno na to, kde má vrchol.

Keď si zvyknete na headset na hlave, dobre si ho nastavíte a vyladíte na miestach, kde vás omína či tlačí, dokážete sa do niektorých hier ponoriť naozaj na poriadne dlho. Zatiaľ sme si vyskúšali len disk s demami, VR Worlds a niektoré ďalšie úvodné VR zážitky, no podarilo sa im ukázať silu. V PS VR je totiž aj párty potenciál. Na jednej strane umožňuje aj asynchrónne hranie, keď hráč vo VR vidí niečo iné ako je na TV. No aj v prípade, že sa na obe obrazovky streamuje rovnaký obsah, stále sa viete s partiou zabaviť. Ideálnym príkladom je hra Headmaster, v ktorej musíte hlavičkovať lopty do brány. Na tom hlavičkujúcom nešťastníkovi sa dá schuti zasmiať a on sa zase baví hrou samotnou.

Len si nezabudnite pripojiť poriadne slúchadlá, aby izolovali zvuk.

Je to daň za nízky výkon a nižšiu cenu, ale musíte sa uspokojiť so slabším vizuálom, ktorý vás vráti aj o generáciu či viac späť. Niekde to neprekáža, v jednoduchších tituloch, či takých, ktoré sú výrazne predskriptované. Taký London Heist vyzerá aj tak veľmi dobre a skutočne si užijete lúpež, naháňačku a aj garáž v štýle Gaunerov. Dobre vyzerá aj EVE, taký Driveclub VR je síce vizuálne bohatý, ale málo detailný a vyzerá skôr ako Gran Turismo 4. To ale neznamená, že by ste si hru samotnú neužili, no v porovnaní s tou pôvodnou to môže byť trošku šok. A rovnako individuálne je to aj v prípade ďalších hier.

Taktiež musíte počítať s tým, že sú hry (a aj iný obsah vo VR) často ostré len v strede vášho zorného poľa. Napríklad kraje obrazu máte často rozmazané, čo sa možno snaží nadobudnúť reálny dojem, no sú momenty, kedy to vie pokaziť zážitok, keďže očami v headsete pohybujete normálne a môže sa tak stať, že sa budete pozerať po rozostrených okrajoch, kým tam nenasmerujete aj hlavu. Avšak vzhľadom na hry hlavou pohybujete pomerne často. Horšie je to pri neherných zážitkoch, ako sú napríklad filmy, kedy horšia kvalita obrazu a rozostrenie už prekáža.

Okrem hrania a zážitkov v priamej virtuálnej realite totiž dokážete hrať aj takzvanom kino režime, kedy si pripadáte presne ako v kine. Pred vami je plocha a na nej z nejakej diaľky sledujete obrazovku. Môžete tak sledovať svoje Blu-ray filmy, len tu opäť vychádza do popredia menej kvalitný obraz. No ako alternatíva, ak niekto okupuje vašu TV, to môže byť fajn. Môžete tak ale aj hrať aj rôzne hry, ktoré na konzole nemajú priamu VR podporu. Prakticky všetky si tak dokážete zahrať. Opäť ale v horšej kvalite oproti vizuálu na TV.

A konečne sa dostávam k tej najhäklivejšej téme virtuálnej reality. Potrebuje čo najnižšiu latenciu a čo najvyššiu kvalitu obrazu, aby nespôsobovala nevoľnosť. Kinetóza nie je ničím neobvyklým a musíte sa pripraviť na to, že vám z headsetu možno nebude najlepšie. Testovali sme rôzne hry snáď siedmi alebo ôsmi. S rôznymi výsledkami. Ja už som mal na hlave snáď všetky bežne dostupné technológie v oblasti VR a nemal som nikdy problém. U niektorých testerov tieto problémy prichádzali pri dynamických hrách, ako Driveclub VR alebo VR Luge, kde idete na saniach dole kopcom pomedzi autá. A je pochopiteľné, že takéto hry hráči horšie znášajú. Konkrétne sme zažili v troch prípadoch mierne točenie hlavy po pár desiatkach minút (v prípade VR Luge to prichádzalo skôr). A bol aj jeden prípad dosť silnej nevoľnosti.

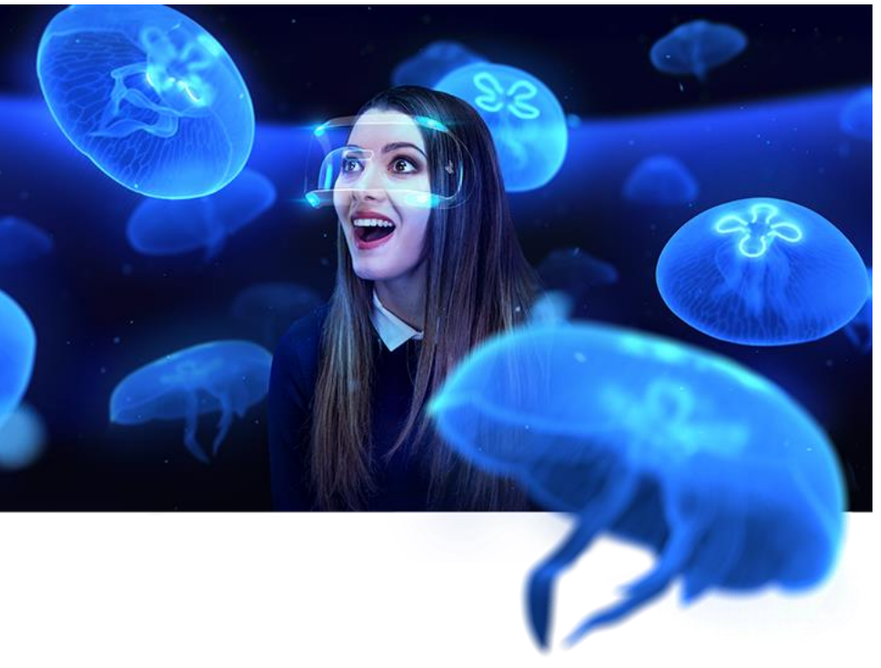
Ak by som vám mal poradiť, vyberajte si tak najskôr viac statické a pomalé tituly, aby ste si na VR zvykli a postupne zistili, či patríte medzi tých, ktorým z takéhoto hrania môže prísť zle. Vhodným je na to VR Playroom, čo je séria skôr sociálne zameraných minihier, ktoré sa vás pokúsia zoznámiť s virtuálnou realitou a jej možnosťami a ovládaním. Titul je zadarmo dostupný zo Store, ak máte PS VR a aj keď rýchlo omrzí, svoju funkciu plní dobre. Pre zoznámenie odporúčam aj kratučký VR animák Invasion!, ktorý je tiež zadarmo. Podobné zážitky sme vám nedávno spísali v našom článku.

Neoddeliteľnou súčasťou každého herného zážitku je zvuk. Ako som už písal niekde v úvode, na kábloch od procesorovej jednotky k headsetu sa nachádza ovládanie, do ktorého viete zasunúť slúchadlá. Pribalené štuple sú takým štandardom, takže ak chcete naozaj poriadny zážitok, siahnete po nejakom lepšom headsete. Pokojne aj s priestorovým zvukom, keďže PS VR dokáže priestorový zvuk spracovať a je to s ním naozaj hneď iný zážitok,

keďže naň aj mnoho hier stavia podľa toho, aká je vaša poloha voči zdroju zvuku. Navyše ak máte slúchadlá s mikrofónom, PS VR vám dokáže mikrofón pre chat presmerovať na ten na slúchadlách.

Ako hráči žijeme v dobe, kedy často vizuálna hyperbola znamená viac ako príbeh alebo samotný herný zážitok. Technológie dnes pokročili tak ďaleko, že niektorí ľudia ťažko odpúšťajú nedostatky či nedokonalosti. PS VR ako najmenej dokonalá z aktuálnych významných hráčov na trhu týchto nedostatkov nemá málo, no tak trochu mi pripomína Hitchcocka v 40. rokoch, keď využíval nedokonalé postupy, aby prinášal nevídané filmové zážitky. Ak si zoberieme do úvahy technologické parametre tejto virtuálky, nedokáže priniesť ten najlepší vizuál, aj tak ale poskytne zaujímavý zážitok.

A to všetko tak akosi dokonale vystihuje virtuálku od Sony. Na jednej strane zaujme tým, že má naozaj čo ponúknuť, keďže nedokáže osloviť technickou dokonalosťou. Na druhej strane sa čo najviac snaží osloviť masy. Výsledok je možno pre niekoho rozporuplný, pre iného je veľkým prísľubom do budúcnosti. Pre mňa osobne je to prvá virtuálna realita s potenciálom pre masovú budúcnosť. Áno, na hlave som mal aj oveľa kvalitnejšie, ale aj s výrazne vyššou cenovkou. Mal som na hlave aj lacnejšie a masovejšie, ale len s chvíľkovým zážitkom. A v tomto prípade nemusíte dať za zariadenie výplatu, no dostanete niečo, čo vás chytí. Sony tak s PlayStation VR balansuje na veľmi tenkej hrane, no nebudeme si klamať, vychádza jej to.



PlayStation VR Worlds

Túto kolekciu hier úmyselne vyberáme z článku, keďže je to samostatne predávaný titul, ktorý vás v obchode vyjde na nejakých 33 eur. Ponúka päticu hier, ktoré slúžia taktiež na zoznámenie s VR, obsahujú však už väčšiu hĺbku a aj z hľadiska hrateľnosti dokážu zaujať. Nie dlhodobo, ale na prezentáciu VR možností slúžia veľmi dobre.

The London Heist – Opisu lúpeže v Londýne sme sa už stručne venovali. Hlavne graficky je hra veľmi podarená, aj keď dĺžkou je dosť krátka. Zažijete v nej ale akciu vo FPS perspektíve, naháňačku v autách a aj drsné zaobchádzanie v garáži. Hra sa ale až príliš spolieha na očarenie z virtuálnej reality a často je tak príliš pasívna.

Ocean Descent – Toto je čisto pasívny titul, ale je skôr zameraný relaxačne. V hre sa stanete potápačom, ktorý skúma morské dno a jeho tajomstvá. Čaká na vás neznáma ponorka a aj typická „ľakačka" v podobe útoku žraloka. Hra je to príjemná, len má tú smolu, že nám HTC s Vive predstavilo oveľa pokročilejšiu v podobe theBlu'.

Scavengers Odyssey – Táto hra ma zaujala najviac. Ponúka zaujímavý príbeh, akčnú hrateľnosť, skúmanie prostredia a slušnú dynamiku, pričom vás v koži mimozemského pilota posadí do netradičného vozidla, v ktorom najskôr musíte uniknúť zo zničenej vesmírnej lode skúmať záhadu svojho vzniku. Hra nie je pasívna, práve naopak. A to je na nej to najlepšie.

VR Luge – Sane sme už tiež spomínali. Ponúkajú jazdenie len tak dole kopcom po niekoľkých tratiach, alebo aj Time Trial. Pri hraní zažívate naozaj adrenalínovú jazdu, no niektorí aj nevoľnosti. Hru ovládate nakláňaním hlavy do strán. Zaujme, no rýchlo aj omrzí

Danger Ball – Ďalšia aktívna, no jednoduchšia hra. Vstupujete do futuristickej športovej arény, v ktorej vlastne hráte 3D Pong. Vašou úlohou je odpáliť v trojrozmernom priestore loptičku tak, aby vám ju súper nedokázal vrátiť. Postupne si môžete vylepšovať schopnosti, no hry sa taktiež pomerne rýchlo prejete.

PlayStation VR a titul PlayStation VR Worlds nám na recenziu zapožičal obchod PROGAMINGSHOP.SK.

HP OMEN 15

FIRMA: HP

HP nedávno spustilo svoju hernú Omen sériu a máme tu z nej 15 - palcovú verziu notebooku, ktorá je prekvapivo kvalitná. Konkrétne v tomto modeli nejde HP-čku o výkonom nabúchaný herný notebook, ale o veľmi dobrý kompromis medzi výkonom a kompaktnosťou.

Nie je to masívny notebook ako herné série od Asusu alebo Aceru. Je to niečo, čo môžete použiť na prácu alebo školu a aj na hranie. Nakoniec konfigurácia to rovno naznačuje:

Procesor: i7 6700 HQ 2.6 GHz / 3.3 GHz
Grafika: GTX965M 4GB RAM (GPU taktovanie: 935 MHz, pamäť: 2500 MHz)
Pamäť 16 GB DDR4 2.1 GHz
Disky: 256 SSD, 1 TB HDD
Displej: 15" 1080p, 60Hz (IPS Full HD AntiGlare)
Zvuk: Bang & Olufsen reproduktory
Systém: Windows 10
Optická mechanika: bez mechaniky
Rozmery: 38,2 x 25,3 x 2,45 cm
Váha: 2.2kg

Notebook ponúka vysoký výkon procesora, ktorý je momentálne jeden z najlepších notebookových procesorov a HP tu takticky zvolili grafickú kartu nižšej triedy, ktorá je ale dostatočná na decentné zahranie. Doplnili to peknou kombináciou diskov a kvalitným displejom.

Samotný notebook je šedý s decentným dizajnom, ktorý oživuje výrazným červeným Omen logom. Červenú farbu dopĺňa aj červené podsvietenie klávesnice, kde nenájdete žiadne špeciality ako makro klávesy, ale konštrukcia je pevná a dopĺňa ju jednoliaty touchpad bez oddelených tlačidiel. Z portov ponúka dva USB 3.0 porty, jeden USB 2.0 port, port na slúchadlá a mikrofón, dopĺňa to HDMI výstup a port na sieťový kábel.

Nechýba ani čítačka kariet. Pre bezdrôtové pripojenie je tu Wifi 802.11a/b/g/n/ac aj s podporou Miracastu a Bluetooth vo verzii 2.0.

Čo sa týka výkonu GTX965M, síce to nie je to najvýkonnejšie, čo je v notebookoch, ale stále na notebookové pomery decentný čip. Vo Firestrike benchmarku dosiahol 5027, pre porovnanie GTX980M v Asus ROG mal 8570. Teda je približne o tretinu pomalší, ale stále nemáte v GTA V problém ísť v 1080p na 50-60 fps, teda parádne si to užijete, oproti tomu náročnejší Just Cause 3 išiel na 40 fps. Je to menej ako čistých 60 fps pri GTX980M notebookoch, ale stále dostatočné na bezproblémové zahranie. Rovnako pri väčšine hier nebudete mať problém ísť v maximálnych nastaveniach nad 30 fps, až na extrémy ako Hitman, ktorý ide tesne pod 30 fps alebo Division tiež mierne pod. Ak však prepnete na high, alebo medium, ide to bez problémov nad 30 fps.

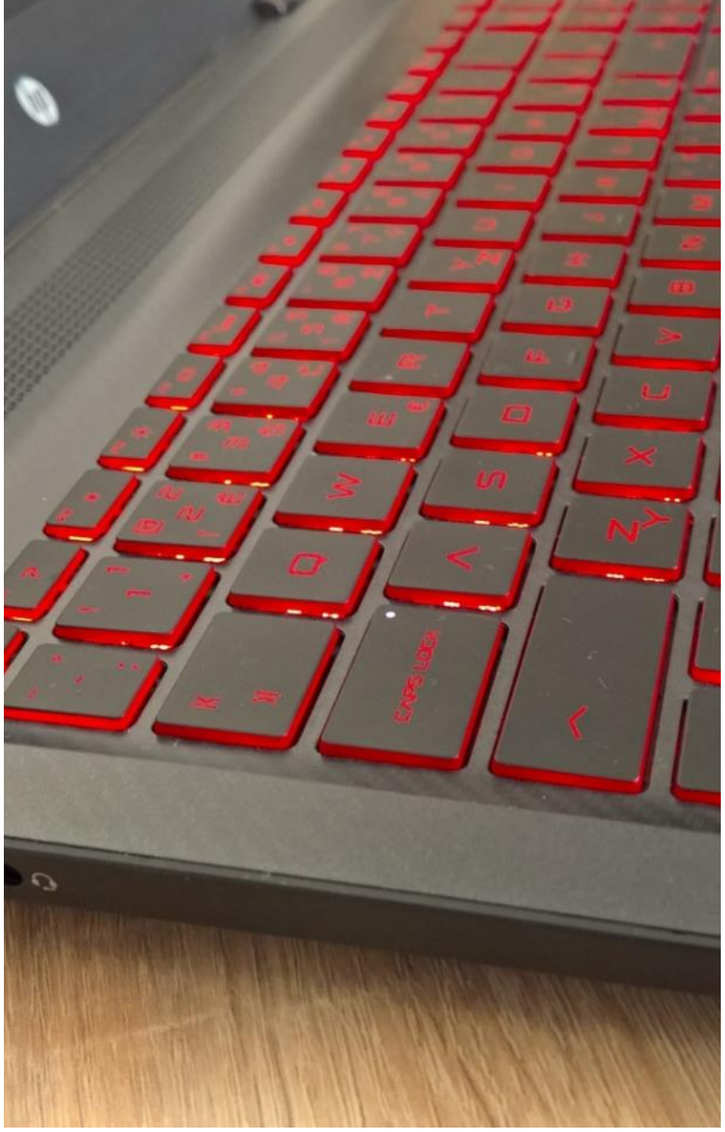
To všetko je, samozrejme, s pripojeným zdrojom, pri fungovaní na batériu klesne taktovanie dole. Benchmark ukázal len 1905 bodov, teda o viac ako polovicu pomalšie. Ak by ste chceli, stále môžete hrať s nižšími nastaveniami a okolo 30 fps. Ale, samozrejme, batéria pôjde rýchlo dole. Tá vydrží takú hodinu-hodinu a pol s hrou, 3 hodiny sledovania filmov a 4 hodiny nenáročnej práce.

Čo sa týka všeobecných benchmarkov, Userbenchmark grafiku ohodnotil na 40% s ocenením rýchla loď, herný výkon 57% - bojová loď, a workstation tiež na 42% ako rýchla loď. Je to priemerná rýchlosť, nakoniec podľa parametrov notebooku, kde sa však na rýchlosť procesora môžete spoľahnúť a určite vás nikde nebude brzdiť, v spolupráci s 250 GB SSD a 16 GB pamäte máte všetko rýchle. Doplnkový klasický 1 TB harddisk vám zase ponúkne dostatok miesta na hry, videá alebo potrebné súbory.

Samozrejme, pri notebooku s i7 a GTX965M grafikou potrebujete ventiláciu a tú budete počuť a cítiť. Nie je však extrémne hlučná a šušťanie ventilátorov sa drží na prijateľnej úrovni aj v hrách. Samotný povrch notebooku sa pri dlhom hraní zahreje približne na 50 stupňov vo vrchnej časti klávesnice, zatiaľ čo pod ňou ide GPU pri dlhom vyťažení aj do 90 stupňov a procesor podľa záťaže hry od 70-80 stupňov.

O ich chladenie sa stará Coolsense utilita, ktorou si môžete intenzitu ventilátorov aj regulovať. Z ďalších programov je tu štandardne predinštalovaná HP ponuka utilít, ako Welcome, kontrola updatovania ovládačov alebo HP Support Assistant a nechýba ani Bang and Olufsen utilita na nastavovanie zvuku. Samotný zvuk sa síce pýši značkou Bang and Olufsen, ale menšie notebookové reproduktory vás neoslnia a pri hraní je lepšie použiť slúchadlá.

Celkovo je HP Omen prekvapivo dobrou kombináciou herného a pracovného notebooku. Je dobrý v oboch oblastiach a aj keď nemá najvýkonnejšiu grafiku, zahráte sa s ním a aj ho ľahko prenesiete. 2 kilogramy nie je veľká váha a hrúbka je veľmi prijateľná na prenos. Samozrejme, vzhľadom na výkon extra veľkú výdrž batérie nečakajte. Celé to dostanete za cenu od 1200 € (8GB RAM a 128 GB SSD), čo nie je zlá suma za hardvér, ktorý ponúka. Naša recenzovaná verzia bola za 1400 €, tam už máte 16 GB RAM a 256 GB SSD.
Peter Dragula



+ na herný notebook má dobrý pomer medzi prenosnosťou a herným výkonom
+ decentný dizajn

- slabšia výdrž batérie

8.0

Asus ROG G752 VY

FIRMA: ASUS

Asus postupne vylepšuje a rozširuje svoju ROG, Republic of Gamers sériu herných produktov a hi-end herný notebook tam nesmie chýbať. Nedávno predstavil Asus G752 notebook, ktorý ponúka parádne parametre a rovno aj so 17-palcovým displejom. Vďaka tomu spojeniu sa dostáva na územie medzi malými prenosnými notebookmi a ťažko výkonnými desktopmi. Berie si niečo z oboch častí - prenosnosť z notebookov a výkon z desktopov.

Samozrejme, nie je to notebook, ktorý budete nosiť zo sebou každý deň. Je to jednoducho notebook, ktorý potrebujete preniesť len raz za čas a stále si na ňom môžete seriózne zahrať. A na tomto si určite seriózne zahráte. Aj keď aj zaň zaplatíte serióznu cenu. Stojí totiž od 2000 eur vyššie a najlepšia konfigurácia je za 3600 eur. Za túto cenu však dostanete jedinečné kovové telo skrývajúce najrýchlejší mobilný i7 procesor a aj najrýchlejšiu mobilnú grafiku.

Testovaná verzia Asus ROG G752VY mala v sebe:

- Procesor: Intel i7 6820HK 2.7 GHz s 3.25 GHz turbom
- Systém: Windows 10
- Displej: 17.3-palcový IPS displej (1920 x 1080) s G-Sync / 75 Hz
- Grafický čip: NVIDIA GTX 980M s 8 GB pamäťou
- Pamäť: 32 GB DDR4
- Disk: 2x 512 GB SSD
- Chladenie: 3D Vapor Cooling
- Antighosting klávesnica s makro klávesmi
- USB 3, USB-C 3 s Thunderbolt portom, HDMI,
- Nahimic zvuk s basovým wooferom
- Blu-ray mechanika
- Batéria 66 WHrs
- Rozmery 48.2 cm x 53 cm x 4.8 cm
- Hmotnosť 4.3 kg

V noteboouku tak dostanete parádny pretaktovateľný štvorjadrový procesor s hyperthreadingom, ktorý doplní GTX 980M grafika s vlastnou 8 GB pamäťou. Asus týmto prekonáva prakticky všetku svoju konkurenciu. K tomu ešte pridáva parádny displej s G-sync a chuťovku pre hráčov.

Možno síce mohlo byť rozlíšenie displeja vyššie ako 1920x1080, ale na 17 palcov je stále veľmi prijateľné a hlavne vhodné pre grafický 980M čip, takže nemusíte riešiť znižovanie rozlíšenia.

Okrem toho sa notebook vyznačuje kovovým telom kombinovaným s čiernym plastom pod klávesnicou a okolo displeja. Naspodku nájdete malý reproduktor. Asus kombinuje oranžové podsvietenie zozadu s červeným podsvietením klávesnice. Zo vstupov už má okrem klasických USB 3.0 aj nové USB 3.1 type-C, doplňa to Thunderbolt a Display port. Nechýba čítačka kariet, zvukové vstupy a výstupy a ani blu-ray mechanika.

Cenu pri tomto modeli navyšujú hlavne dva 512 GB SSD disky, čím sa posunie na 3660 eur, ale nižšia verzia s 256 GB + HDD 2 TB stojí na takýto notebook pekných 2300 eur a je možno aj kombináciou diskov vhodnejšia pre hráčov. Aj keď je tam nižší Core i7 6700HQ procesor, grafika tam už má len 4 GB vlastnej pamäte a z 32 GB RAM sa zmenší na 16 GB, stále je to však plne v štandarde a o veľa pohodlia neprídete. Plus stredná verzia za 2800 ponúka kompromis, má síce nižší procesor a nemá bluray, ale má 32 GB RAM, 8 GB pamäť pre grafiku a SSD 2x 512 GB a 2 TB HDD. Výkonovo čakajte vyšší štandard notebookov, a teda GTX 980M zaisťuje podobný výkon ako GTX 970 na PC, čo zaistí bezproblémový chod hier v 1080p, a to medzi 30 a 60 fps - podľa náročnosti hry. Teda náročnejšie ako Assassins Creed Unity majú okolo 30 fps, GTA V, Just Cause 3 a podobné 60 fps a viac. Tu je veľkým plusom G-sync rovno v displeji (nielen pre externý displej ako majú konkurenčné notebooky), a teda môžete si framerate plne odomknúť a hrať bez trhania alebo lagov. Aj keď len do 75 Hz na monitore, ale plne to na tento výkon postačí.

Na Firestrike benchmarku dosiahol s napajaním notebook 8280 bodov (na batériu 5600), bežné GTX 970 majú okolo 9000. V Userbenchmarku išiel veľmi dobre a v hrách dal hodnotenie 74% - battleship, v desktop výkone pekných 101% - ufo, a ako workstation mal 68% - destroyer.

Prakticky tak notebook mal mierne nižší grafický výkon ako Lynx PC s GTX970, ale s prehľadom predbehol jeho i5 procesor, kde ho aj notebooková i7 zadupala. Teda síce grafický výkon je mierne nižší ako pri GTX 970, a to o približne 10%, ale kompenzuje to procesor, ktorý to v hrách môže vynahradiť.

Čo sa týka batérie, tá je pri herných notebookoch skôr doplnok na núdzové napájanie, ale stále dostanete 6 hodín pri minimálne záťaži, 3-4 hodiny pri bežnej práci v desktope alebo pozeraní videa a okolo hodiny-dvoch pri hraní. Just Cause 3 hneď vyšťaví batériu za hodinu. Pritom vám Nvidia automaticky obmedzí framerate na 30 fps aby sa výdrž aspoň ako-tak optimalizovala. Samozrejme, primárne určite je lepšie hrať so zapojením do siete, máte tam vyššie taktovanie, neobmedzený framerate a aj vyšší jas displeja.

V ohľade vetrania a hlučnosti je na tom notebook prekvapivo dobre. Ventilátory fúkajú dozadu a pri hraní môžu poslúžiť aj na zohrievanie nápojov, ale samotný notebook sa príliš nezahrieva a nie je ani prehnane hlučný. Počujete šušťanie ventilátorov, ale nie je rušivé a vo zvukoch hry sa to stratí

Z doplnkov ponúka Asus predinštalovaný ROG Gaming Center, ktorý umožňuje vytvoriť vlastné profily, sledovať taktovanie procesora, GPU, teploty a aj pamäte. Pridáva rôzne utility na streamovanie hier, nastavovanie zvuku, obrazu a všetkého potrebného pre hranie. Špeciálne sa tu Asus orientoval na streamerov, ktorých vybavil rovno v základnej inštalácii. Majú aj samostatné streamovacie tlačidlo medzi makro klávesmi, ktoré spustí Xsplit gamecaster, ostatné makro klávesy si môžete ľubovoľne nadefinovať.

Pri samotnej klávesnici môžeme ešte vyzdvihnúť veľmi dobre umiestnené šípky, ktoré nie sú orezané ako to býva u notebookov a rovnako zvýraznené sú aj WSAD klávesy. Zo zaujímavostí Asus pridáva do balenia aj svoju myš, konkrétne káblovú ASUS ROG Sica, čo je decentná herná myš s 5000 dpi a 1000 Hz odosielaním údajov.

Ak teda potrebujete herný výkon, veľký displej, a zároveň byť raz za čas mobilným, 17-palcový herný notebook je veľmi dobrá voľba a Asus ROG G752 VY je teraz jedna z najlepších možností. Ponúka vysoký výkon ako procesora, tak aj grafiky, k tomu G-sync na 17-palcovom displeji je parádne spojenie a nakoniec na herných notebook má aj prijateľnú hlučnosť ventilátorov.

Samozrejme, je tam otázka ceny - tá je síce vyššia ako pri desktopoch, ale na herné notebooky v tomto výkone veľmi slušná - hlavne v nižšej konfigurácii. Ale ak máte na viac, môžete sa poohliadnuť aj po strednej alebo najvyššej verzii.

Peter Dragula

DOJMY: MICROSOFT HOLOLENS

FIRMA: MICROSOFT

Virtuálna realita má v postmodernej filozofii svoje miesto už niekoľko desaťročí ako jedna z kľúčových tém. Podľa niektorých teoretikov už dávno žijeme vo virtuálnej realite, keďže svet okolo nás je natoľko modernizovaný. Vzhľadom na technické prostriedky virtuálnej reality tak, ako ju chápeme v spojitosti s hrami a technológiami, však jej éra začína len teraz, aj keď tu nejaké pokusy boli už v minulosti. Oculus, Vive, PSVR a ďalšie nám ale už ukazujú potenciál, ktorý sa v tejto technológii skrýva. A je to len začiatok. Aj napriek tomu, že sa VR javí ako trend, nie všetci sa chcú vydať takouto cestou. Príkladom je aj Microsoft.

Áno, Microsoft síce na Xbox One plánuje podporu VR headsetu Oculus Rift, no to je zatiaľ hudba budúcnosti. Sám sa vo VR sfére nepohybuje, to ale neznamená, že nemá veľmi podobné plány. Nechce nás vtiahnuť do virtuálnej reality, chce rozšíriť svet okolo nás, na čo mu má slúžiť vlastná technológia Microsoft HoloLens. Tú nám autori prvý raz predstavili začiatkom minulého roka a odvtedy ste mohli vidieť rôzne prezentácie - napríklad aj na E3. Teraz na jar sme sa dočkali vydania predprodukčných verzií a jednu z nich sme si mohli vyskúšať na Game Days na podujatí Fest Anča, kde ju zabezpečila spoločnosť Inloop.

Možno ste už mnohí skúšali rôzne VR technológie, ale ťažko sa vám predstavuje to, čo HoloLens oproti nim ponúka. Tiež je to headset, vlastne okuliare, ktoré si dáte pri používaní na hlavu a pred očami máte optiku. Nie priamo displeje ako v prípade VR headsetov, lebo môžete cez sklá pokojne vnímať celé prostredie okolo vás. Ako keby ste sa pozerali cez obyčajné okuliare. Sklá pred vašimi očami sú ale zároveň 2,3 MPx širokouhlý stereoskopický displej, ktorý vaše okolie dokáže pomaly premeniť na nový svet.

HoloLens funguje tak, že neustále sníma svet okolo vás a podľa toho, akú aplikáciu si v zariadení pustíte, do vášho prostredia premietne rozšírenú realitu. Môže to byť plocha na prehrávanie videí či prezeranie obrázkov, no rovnako to môžu byť aj predmety v prostredí. Vybavíte si

telefonát na Skype a razom už môžete bojovať s mimozemšťanmi, ktorí na vás útočia priamo u vás doma. Samozrejme, zariadenie skúma prostredie tak, aby ste nemohli napríklad nabúrať nosom do steny. Rozšírená realita je prispôsobená tomu, čo máte okolo seba. Vníma steny, stĺpy, prípadne to všetko jednoducho vidíte sami.

Ak ste videli nejaké prezentácie na E3 či podobných akciách, kde predvádzali možnosti technológie napríklad v Minecrafte, zatiaľ to nie je až také dokonalé. Rozmiestnenie rozšírenej reality okolo vás a vnímanie hĺbky prostredia je na tom veľmi dobre, no pozorovací uhol je pomerne malý. Akoby ste na to všetko nazerali cez nejaké okno, pričom stále periférne vidíte svet bez AR. Uvidíme, ako sa s tým Microsoft popasuje v produkčnej verzii HoloLens, no aj tak zatiaľ ponúka veľmi slušný a najmä netradičný zážitok. VR je často sugestívnejšia forma niečoho už známeho. Toto je v takejto miere niečo úplne nové.

Pozitívom je, že popri práci s HoloLens nestrácate poňatie o okolitom svete. Pokojne tak môžete telefonovať či sa rozprávať s ľuďmi. Budete pritom síce vyzerať o niečo čudnejšie, ale zariadenie v ničom neprekáža. Celé sa nesie v duchu intuitívnosti, aby vám neprekážalo a tomu musí zodpovedať aj ovládanie. Tlačidlo na zapnutie je na ráme hadsetu, rovnako aj ovládanie hlasitosti. Po zapnutí máte pred sebou prehľadné a jednoduché menu v Modern UI štýle. Položky si môžete vyberať pomocou ovládania hlasom (zabudované mikrofóny) alebo pohybom hlavy a gestami rúk. HoloLens rozoznáva jednoduché gestá, ako ukázanie ukazovákom, otvorenie dlane, potiahnutie a podobne, takže je ovládanie naozaj jednoduché. V menu je Cortana, vidíte stav batérie, pripojenie k sieti a podobne.

Zariadenie rozoznáva hlasové príkazy veľmi dobre, čo sa ukázalo práve na Game Days, kde bol buď hluk, alebo bolo treba rozprávať potichu. Príkazy musia byť, samozrejme, v angličtine, no pri testovaní nenastal ani jeden problém. Rovnako slušné je ovládanie gestami, kde možno badať korene HoloLens v Kinecte. Senzory máte vlastne na čele a gestá predvádzate pred tvárou. Tu už však boli menšie problémy, no pravdepodobne len softvérové. V jednej z hier napríklad nie vždy zabrala

streľba ukazovákom, no to mohlo byť spôsobené tým, že je v nej nízka kadencia. V balení na ovládanie nájdete aj Clicker, ktorý slúži na rolovanie, výber a iné funkcie, pričom sa dá používať nielen na ovládanie, ale aj na iné funkcie v rôznych aplikáciách (aj hrách).

HoloLens nie je zariadením, ktoré by sa pripíjalo k PC či Xboxu. Ak ste boli na Game Days a vyskúšali ste si headset, tiež vás asi prekvapil fakt, že je samostatný. Všetok potrebný hardvér je priamo v ňom. Je tam výkonný procesor od Intelu, grafický čip, 2 GB RAM a 1 GB HPU pamäť. Na ukladanie slúži 64 GB flash. Headset disponuje bezdrôtovým pripojením vďaka wi-fi a ponúka aj Bluetooth, obsahuje tiež micro USB port. Neobťažujú vás káble, nie je nutnosť pripojenia. Iba nabíjanie je prekážkou. Na jedno nabitie headset vydrží také 4 hodiny, čo je pomerne slušné. Doba nabíjania môže byť okolo 2 hodín. Je to možno na dnešnú dobu trošku extrémny prípad, ale pokojne môžete ísť zo zariadením aj niekam von.

Headset pôsobí futuristickým a v porovnaní s Vive alebo Oculusom aj kompaktnejším a možno aj elegantnejším dojmom. Skladá sa z dvoch hemisfér, pričom tá vonkajšia tvorí zariadenie a tá vnútorná má držať headset na hlave. Na zadnej strane je koliesko, ktoré slúži na doťahovanie, aby ste headset prispôsobili hlave. Neobsahuje žiadne popruhy, nič vám nejde priamo cez hlavu. Aj napriek tomu dobre sedí. Je pohodlný a aj ľahký, váži len o niečo menej ako napríklad Vive (579 gramov). Trošku problémom je, že dosť z tej váhy máte na nose, kde vás po dlhšom používaní môže začať headset tlačiť.

Poďme sa ale pozrieť na to, čo vás zaujíma asi najviac. Má HoloLens do budúcnosti čo ponúknuť v oblasti hier? To je ťažko povedať na základe prezentovaných titulov. Tých sme si vyskúšali hneď niekoľko a treba povedať, že rovnako ako v prípade VR headsetov, aj tu sú to skôr prezentačné tech demá, ktoré nie sú až také plnohodnotné hry ako skôr nádejné koncepty. Ukazuje to napríklad sci-fi akcia RoboRaid, kde ničíte robotické drony, ktoré na vás útočia vo vašom prostredí. Strieľate ich buď Clickerom alebo ukazovákom. Je to naozaj len tech demo, ktoré ukazuje, že sa hry dajú aj takto ovládať.

V HoloLens sa konečne vracia Conker, no ani to nie je skákačka, na akú ste boli zvyknutí. Opäť je to len menšia prezentácia konceptu. Young Conker pozve známeho veveričiaka priamo k vám domov, kde s nim budete riešiť rôzne drobné úlohy založené na zbieraní mincí a iných predmetov. Ovládanie nie je nijako zvlášť zložité, skôr je z veľkej časti automatické a do hry zasahujete najväčšou mierou pohybom hlavy a hľadaním objektov v prostredí. Conker musí niečo nájsť, no je to skryté a vy to musíte objaviť. Môže to byť za rohom, na stene a aj na strope.

To nie sú práve pozitívne dojmy, no titul Fragments nás na ne nechal ihneď zabudnúť. Detektívna adventúra najlepšie prezentovala potenciál hologramov vo vašom vlastnom prostredí. Nesie sa v jemnej tech-noir atmosfére, pričom vy sa stávate detektívom vo svete, ktorému nechýbajú vedľajšie postavy, s ktorými interagujete. Prevádzajú vás mechanizmami a aj príbehom. Navštevujete miesta činov, na ktorých musíte hľadať dôkazy a indície o tom, čo sa stalo. Nakoniec z toho musíte vyvodiť správny záver. Napríklad kam utiekol malý chlapec, ktorému jeho otec držal pri hlave zbraň. Je to o to viac zaujímavé, že aj keď to technicky nie je dokonalé, hra stále vkladá priamo k vám imaginárne predmety. Na stene pred vami je zrazu okno, za ktorým prší. Podlaha sa zmenila na hernú, ktorá je z dreva. Na stene je elektrická rozvodná skriňa alebo vás čaká konferenčný hovor so vašimi nadriadenými.

Fragments je naozaj hra, ktorá má šancu uspieť a možno ukazuje cestu k tomu, kam by sa AR hry v HoloLens mali uberať. Hre nechýbajú tradičné herné prvky, sú ale prispôsobené tak, aby fungovali s už opísaným ovládaním. Skvele tu funguje ovládanie hlasom, no pohodlne viete hrať aj gestami. Trošku mi pripomína uletenú, no vynikajúcu detektívku D4, je však výrazne vážnejšia, no stále unikátna. Zároveň je aj výrazne sugestívna, keď sa na obrazovke zrazu pred vami zobrazí akože vysielanie TV, v ktorom narieka matka, ktorej sa stratil syn. Grafika je slabšia, viete, že je to virtuálny svet. No aj tak vás obklopí tak, až sa doň vžijete.

Zaujímavo je v HoloLens riešený zvuk. Nenájdete tu slúchadlá ako v iných headsetoch. Po obvode vonkajšej hemisféry sú menšie reproduktory, ktoré sa starajú o to, aby ste mali zážitok z priestorového zvuku, ktorý už teraz funguje veľmi dobre. Vy zvuk počujete skvele, vaše okolie vôbec. Výbavu dopĺňa štvorica rôznych senzorov. Celý headset je uložený v kompaktnej krabici aj so všetkým potrebným vybavením. Celé to korešponduje s minimalistickým, no futuristickým vyznením headsetu. Možno by ste čakali, že bude podobná technológia vyzerať viac-sci-fi a príde v obskúrnom a veľkom balení, no je to presne naopak.

Počkajte, neutekajte ešte do obchodu. HoloLens je nádejný kúsok technológie do budúcnosti, no je tu niekoľko prekážok. Prvou je cena. Predprodukčné verzie sa predávajú za 3000 $. Druhou je fakt, že ešte stále je pred Microsoftom pomerne dlhá cesta a stále je čo vylepšovať. Napríklad treba zväčšiť zorný uhol, aby ste sa naozaj mohli obklopiť virtuálnym prostredím v tom skutočnom a raz to vyzeralo tak ako na prezentačných videách. No a nakoniec je to nasadenie. HoloLens nie je technológia na hranie, aj keď pre ňu už vyšli nejaké tie hry. Bude mať mnoho možností využitia, aj hry, no stále budú len vedľajšie. Napriek tomu je to však pozoruhodná technológia, ktorá nie je taká sugestívna ako VR. Je to ale niečo iné, zaujímavé. Nevťahuje vás niekam inam, iný svet umiestňuje do toho vášho a je ďaleko pred všetkými AR zážitkami, ktoré sme tu mali doteraz.

Matúš Štrba

CREATIVE BLASTERX KRATOS S3 A H7

Do rúk sa nám opäť dostali aktuálne produkty od firmy Creative, ktoré zastupujú dva odlišné typy audio zážitku. Jedná sa o reproduktory a taktiež slúchadlá - podľa toho, čo preferujete. Otestovať sme si mohli dvojkanálové reproduktory so subwooferom zo strednej triedy BlasterX Kratos S3, a herné slúchadlá z vyššieho radu BlasterX H7 s priestorovým zvukom 7.1. Ak je vám toto označenie slúchadiel povedomé, nie je to náhoda, nižšie modely z tohto radu, teda H5 a H3, sme už stihli zrecenzovať. Takže ak hľadáte herné slúchadlá a nepotrebujete to najlepšie, čo výrobcovia ponúkajú, určite si prečítajte aj naše staršie články.

Creative BlasterX Kratos S3

Reproduktory od tejto firmy testujem vôbec po prvýkrát, a tak som si nebol celkom istý, čo ma vlastne čaká a na čo sa mám pripraviť. BlasterX Kratos S3 na pohľad vyzerajú ako reproduktory so solídnym spracovaním a jednoduchým, no napriek tomu štýlovým dizajnom. Kedže ide o klasickú zostavu (iba) so stereo reproduktormi a aktívnym subwooferom, balenie je skutočne kompaktné a má približne 3,5 kg. Po ich rozbalení je zapojenie veľmi jednoduché. Reproduktory uložíte na svoje miesto spolu so subwooferom (ten najlepšie pod stôl, za sedačku a podobne), do neho následne zapojíte jeden kábel z ľavého reproduktoru, ktorým je klasický cinch a následne zapojíte 15-pinový D-Sub kábel pravého reproduktora. Tu si však treba dať pozor na to, aby ste ho zapojili správne a nie naopak - v rýchlosti si to nemusíte všimnúť a reproduktory vám jednoducho nebudú fungovať.

Reproduktory sú umiestnené do drevenej konštrukcie, vďaka čomu sa minimalizuje prípadná rušivá rezonancia. Pravý reproduktor má vo svojom tele zabudovaný aj regulátor hlasitosti s možnosťou vypnutia zostavy. Regulátor subwooferu je priamo na jeho tele zo zadnej strany. Čo sa týka technických parametrov, reproduktory majú veľkosť 2,75" a satelit subwoofera 5,25". Celkový zvukový výkon

zostavy je podľa oficiálnej stránky 92 W. Kedže som ale chcel zistiť konkrétne čísla pre každý jeden kanál, hľadal som ďalej. Nakoniec som ich našiel v letáku, ktorý bol k reproduktorom pribalený. Na ňom sa píše, že celkový výkon zostavy je polovičný, teda 46 W RMS, a to konkrétne 11 W na jeden kanál + 24 W zostáva pre subwoofer. O upresnenie týchto čísiel sme požiadali distribútora, ktorý potvrdil 46 W RMS výkon zostavy, pričom 92 W je peak power. Ďalej je tiež v letáku uvedený aj frekvenčný rozsah reproduktorov - 60 až 20 000 Hz, čo znamená, že po technickej stránke ide o úplne štandardné satelity.

Dosť bolo čísiel - ako reálne tieto reproduktory hrajú? Kedže BlasterX Kratos S3 patrí medzi tie základné zostavy, očakával som aj podobný zvuk. Laicky ale môžem zhodnotiť, že som dostal viac, ako som čakal. Samozrejme, nejde ani zďaleka o žiadny špičkový zvuk, no bežným hráčom a používateľom bohato postačuje. Reproduktory dokážu obstojne reprodukovať najmä stredy s najmenším skreslením, podobne sú však na tom aj výšky, čo ale závisí od konkrétnej situácie (mohutnosti nahrávky). Netreba ale zabúdať najmä na to, že veľmi veľa robí kvalita výstupu (nahrávky a zvukovej karty). Reproduktory je možné napojiť iba cez stereo jack, čo je o to viac závislé od vašej zvukovej karty. Analóg totiž vie byť taktiež veľmi kvalitný, no je háklivejší na detaily.

Aktuálne som síce nemal k dispozícii externú zvukovú kartu, ale pre zásadný rozdiel v kvalite zvuku stačilo reproduktory napojiť do stolného PC namiesto notebooku. Zvuk tak vie byť pre nenáročného používateľa svojou kvalitou až nadštandardný. Je to taký zlatý stred - a trochu viac - ak nechcete investovať priveľa peňazí, no aj napriek tomu požadujete lepší zvuk pre vaše hry, filmy ale aj hudbu. Čo ma však najviac prekvapilo na celej zostave, je hlasitosť, ktorú dokážu reproduktory vyprodukovať. S takouto malou repro zostavou by ste vedeli bez problémov ozvučiť takú menšiu domácu párty. Niekedy som sa reproduktory ani neodvážil dať na maximum, pričom subwoofer som nikdy nedával na maximum - ani nie tak z dôvodu, že by bol príliš výkonný, ale preto, že to jednoducho neznie prirodzene. Treba ale počítať s tým, že čím väčšia hlasitosť, tým väčšie skreslenie. To síce môže byť pri skutočne vysokej hlasitosti už výrazné, no dá sa to prežiť. Osobne som reproduktory dával takmer na maximum len vtedy, keď som si odbehol do vedľajšej izby. Vtedy skreslenie nevnímate a môžete si užívať hudbu naplno.

Nakoniec to najdôležitejšie - koľko eur si Creative za tieto reproduktory pýta? Na internete ich viete kúpiť za približne 85 € aj s poštovným. To je podľa môjho názoru výborná cena z hľadiska pomeru ceny a výkonu.

Creative BlasterX H7

H rad firmy Creative ponúka najvyšší model slúchadiel pod označením H7, ktoré majú byť najlepším kompromisom medzi špičkovým zvukom a spracovaním. Nejde teda vyslovene o hi-end v rámci herných headsetov, no ak patríte medzi hráčov, ktorí majú radi kvalitu, práve BlasterX H7 má byť pre vás vhodnou voľbou. Na pohľad sú tieto slúchadlá takmer totožné s BlasterX H5, spracovaním teda kombinujú plasty, ktoré prevládajú v časti okolo satelitov, pričom z kovu je ich úchop. Nepôsobia teda lacno, skôr naopak. Čo ma prekvapilo, je ich vysoká flexibilita, čo minimalizuje prípadné poškodenia v tejto najviac namáhanej časti. Zároveň sa vedia veľmi dobre prispôsobiť tvaru a rôznym veľkostiam hlavy. Vďaka hornej výstelke, ktorá už na dotyk pôsobí veľmi dobre a výstelke okolo reproduktorov sú skutočne veľmi pohodlné a aj po dlhšom počúvaní/hraní na hlave vôbec neprekážajú.

Creative sa so svojimi produktmi snaží zamerať na čo najväčšiu podporu zariadení, takže ani v tomto prípade to nie je inak a slúchadlá viete bez problémov používať s mobilnými telefónmi, počítačmi, ale aj hernými konzolami. Čo je však na tomto modeli výnimočné, je fakt, že sa dá pripojiť s klasickým 3,5 mm jackom alebo aj pomocou USB. Je len na vás, pre ktorú z možností sa rozhodnete, kedže všetko potrebné na pripojenie v oboch režimoch nájdete pribalené v krabici. Možno je len škoda, že k slúchadlám nedostanete konektor, ktorý rozdeľuje mikrofón a slúchadlá do dvoch rôznych jackov. Dá sa to ale prepáčiť, pretože ak sa rozhodnete slúchadlá využívať napríklad na PlayStation 4, zapojíte ich priamo do DualShock 4, ktorý podporuje štvorpinové jack konektory. Na PC ich zas pripojíte klasicky cez USB.

Slúchadlá sú označované za priestorové, teda 7.1 slúchadlá. Priestorový zvuk je ale riešený iba virtuálne, takže v tomto ohľade nedostávate veľkú pridanú hodnotu. Samozrejme, softvér čo-to spraví, ale nečakajte zázraky. Ak sa za vami v hre bude zakrádať nepriateľ, jasnú zvukovú odozvu jednoducho nedostanete. Zaujímavé je, že slúchadlá podporujú 24-bitový zvuk pri 96 kHz, a preto je sklamaním, že výrobca nesiahol radšej po vyššom frekvenčnom rozsahu - ten sa pohybuje na opäť štandardnej úrovni 20 Hz až 20 000 Hz. Do vašich uší tak prichádza prakticky totožný zvuk, aký reprodukujú aj slabšie modely z tohto radu. Ak ale nemáte k dispozícii kvalitnú zvukovú kartu, práve podpora USB zapojenia vám zabezpečí kvalitnejší zvuk aj bez dodatočného hardvéru. Čo sa týka mikrofónu, ten je opäť odpojiteľný a taktiež podporuje funkciu potlačenia šumu, vďaka čomu vie utlmiť okolitý hluk a zvýrazniť váš hlas.

Na kábli nájdete hneď aj tlačidlo na vypnutie mikrofónu, reguláciu hlasitosti a prijatie hovoru.

Creative BlasterX H7 viete kúpiť za 150 €, prípadne za menej. Záleží od obchodu.

Nakoniec len dodám, že Creative k slúchadlám a aj reproduktorom pripravili dodatočný softvér, v ktorom si môžete zvuk vyvážiť a upraviť podľa vašich preferencií. Okrem ekvalizéru si môžete aktivovať niektorú z predvolieb k žánrovo rôznym titulom - od FPS, cez pretekárske hry, až po tie športové.

NINTENDO CLASSIC MINI: NES

V živote som spravil veľa chýb. Niektoré ma nemrzia, iné zas veľmi. Práve medzi tie druhé radím aj to, že som kedysi dávno, pred rokmi, vtedy ešte za pár korún predal svoje NES. V tej dobe to bola zastaraná krabička, ktorá nemohla konkurovať hrám, ako je Need for Speed 3 a iným, ktoré prichádzali na PC, no ani vtedajším konzolám. Teraz mi je to naozaj ľúto. Vtedy som však nemohol tušiť, akú nostalgickú a aj zberateľskú hodnotu NES raz nadobudne. Možno aj preto je pre mňa novinka od Nintenda niečím, čo v mojom živote nesmie chýbať. A podľa predajov sa zdá, že ani zďaleka nie som jediný, kto to vníma podobne.

Konzola Nintendo Entertainment System prišla na trh v roku 1983 a v Japonsku sa oficiálne prestala predávať až v roku 2003. 20 rokov na trhu je fakt, ktorý z nej robí legendu. No nielen ten. Je to konzola, ktorá po problémoch Atari a krachu biznisu zachránila herný priemysel a vo veľkom ho rozbehla v takej forme, v akej sme ho potom poznali ešte dlhé roky. No taktiež aj naštartovala niektoré z najsilnejších herných značiek v histórii, ktoré dodnes predávajú milióny kusov s každou časťou. A čo je najdôležitejšie, sú s ňou späté tie najkrajšie spomienky mnohých z nás. A presne tieto nám chcú teraz v Nintende pripomenúť vydaním Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System.

Nintendo sa s novou retro konzolou nesnaží replikovať tú pôvodnú a to je pravdepodobne tá najdôležitejšia vec, ktorú by ste si mali uvedomiť. Nie je to konzola 1:1 s možnosťami tej pôvodnej, ktorá by bola len zmenšená. Nintendo sa na svoj najväčší poklad snaží pozerať z iného uhla a tomu zodpovedá aj koncept mini konzoly, ktorá sa pokúša zobrať všetky tie krásne spomienky, vyžmýkať z nich esenciu a v čo najviac koncentrovanej podobe ju naliať do tejto malej zázračnej krabičky.

Začnime ale od začiatku. Konzola prichádza v naozaj drobnom balení, z ktorého ale srší retro nálada. Snaží sa podobať na to pôvodné, aby sa vám spomienky začali vynárať už v momente, keď zabalenú konzolu zoberiete v obchode do rúk. Keď prídete domov a s nadšením otvárate balenie, vykukne na vás ale relatívne skromný obsah. Nájdete tu, samozrejme, konzolu. Spolu s ňou aj jeden káblový ovládač, HDMI kábel na pripojenie k TV a USB kábel na napájanie. Problém je, že do zásuvky potrebujete adaptér, no ten v balení nie je. K tomuto káblu tak musíte pripojiť adaptér, ktorý používate k telefónu alebo tabletu. Okrem toho tu nájdete aj manuál a kartičku na 300 platinum bodov pre My Nintendo klub.

Samotná konzola je naozaj drobná, pričom dizajnom presne kopíruje pôvodnú NES. Zmestí sa vám do dlane a je aj veľmi ľahká. Pri TV ju tak pohodlne dokážete kdekoľvek schovať, keď ju práve nepoužívate. Vďaka rozmerom a nízkej váhe zas pohodlne viete hodiť do kapsy aj s káblom a nabíjačkou od telefónu a zobrať niekde za priateľmi, kde si spoločne zaspomínate na staré zlaté časy.

A presne takto som konzolu používal ja. Keď som nehral, bola skrytá za stredovým reproduktorom domáceho kina, keďže je naozaj drobná. Keď sme sa s kamošmi dohodli, že si zahráme, hodil som ju do vrecka a vyrazil von.

Možno ste sa už stretli s inými retro konzolami, ktoré však kvalitatívne za veľa nestáli. V tomto prípade vás určite poteší fakt, že toto je oficiálny produkt Nintenda. Nie je vyrábaný niekým iným len na základe licencie, ale vyrábajú ho jeho pôvodní tvorcovia sami. A je to vidno. Aj napriek rozmerom je konštrukcia robustná a pevná, takže sa nebojíte, že by ste si konzolu ľahko rozbili. Všetko tu presne sedí a lícuje, navyše nie je použitý nejaký lacný plast. Len si všimnete, že dvierka na cartridge sú tu len naoko. Vpredu na konzole nájdete dve tlačidlá (zapnutie/vypnutie a reset) a porty na dvojicu ovládačov. Vzadu zas port na napájanie a HDMI port.

Čo sa týka kvality, to isté platí aj pri gamepade, ktorému môžete dať zabrať. Rozmermi je rovnaký ako ten pôvodný, ktorý presne imituje aj v ďalších ohľadoch.

Ponúka tak smerový kríž, A a B tlačidlá a potom Start a Select. Menšou nevýhodou je dĺžka kábla, ktorý meria len zhruba 80 cm. Na druhej strane vás to vráti do minulosti, keď ste sedeli na zemi nalepení na obrazovke TV. Taktiež potrebujete tlačidlo Reset priamo na konzole, ktorým sa z hry dostávate do menu, takže je vhodné mať konzolu poruke. Môžete si kúpiť druhý originálny ovládač, no sú tu aj alternatívy.

Tento ovládač totiž používa rovnaký port ako Nunchuck a iné ovládače z Wii. Môžete ho tak použiť na Wii alebo aj Wii U a hrať s ním napríklad Virtual Console hry. Funguje to však aj naopak. Ak máte doma Wii Classic Controller alebo Classic Controller Pro, môžete pohodlne ako druhý ovládač využívať jeden z nich, keďže ich konzola bez problémov podporuje. Ale pozor, ak ste niekedy kúpili neoverený z bazáru, či ste sa obzerali po lacnej alternatíve z Číny, nemusí vám fungovať, keďže fake ovládače konzola nerozozná, aj keď na Wii alebo Wii U môžu fungovať.

Už som sa dotkol toho, že to, čo bolo pôvodne dvierkami na cartridge, je tu len dizajnovým prvkom. Tým pádom ste si už asi domysleli, že nová mini konzola nedokáže pracovať s pôvodným médiom. Ak máte doma ešte nejaké staré karty, tak to zamrzí. Nové hry sem ale nedokážete dostať ani žiadnym iným spôsobom, nenájdete tu slot na pamäťovky ani pripojenie na internet (kde by ste si napríklad mohli sťahovať svoje VC hry) a ani nič podobné.

Musíte sa tak uspokojiť s tridsiatkou titulov, ktoré má konzola zabudované. Ale, dámy a páni, je to naozaj parádna tridsiatka, ktorá dokonale vystihuje túto éru a generáciu 8-bitov ako takých. Nájdete tu hry od začiatku 80. rokov až po začiatok 90. rokov. Nejaké konkrétne hry vám môžu chýbať, každý si totiž detstvo spájal s niečím trochu iným, avšak globálne je tento výber spravený veľmi dobre a aj rôznorodo. Osobne by som tu možno uvítal RoboCopa 3, Formation Z alebo Battletoads, no aj tak nebudete ukrátení o hodiny spomienok a zábavy, ktoré vás s NES Mini čakajú.

Nebudem vám vypisovať celý zoznam hier, ktoré tu nájdete. Ten sme už skôr spracovali v novinke a môžete si ho pozrieť tam. Vyberiem len niektoré. Je tu napríklad pôvodná Super Mario Bros. trilógia. Tá sama osebe ponúka kvantum zábavy, a zároveň prezentuje postupný vývoj 2D skákačiek. Nájdete tu prvé dve Zelda hry, ktoré prezentujú rozdielny prístup k jednej látke. Taktiež je tu skvelý Dr. Mario, čo je aj dnes ešte výborne fungujúci logický rýchlik. Akciu si zase užijete v Metroide, Castlevaniách, Megamanovi, či Ninja Gaiden. Športy zastupuje Tecmo Bowl a RPG zas prvé Final Fantasy.

Vyberie si každý a všetky hry v kolekcii sú vlastne ukážkovým príkladom niečoho z dejín tejto sféry zábavy. Taký Double Dragon 2 doteraz považujem za jednu z najlepších lokálne kooperatívnych hier vôbec. Pri Contre sa zas aj Dark Souls červená v kúte a pripadá vám pomerne jednoduchý. Celkovo vám po hýčkaní hrami posledných rokov tieto staršie už v prvých leveloch narobia slušné problémy. Aj preto oceníte v retro hábe jednu novú funkciu, ktorú pôvodná konzola nemala. Kedykoľvek viete hru prerušiť a ísť do menu, kde si môžete vytvoriť v aktuálnom bode uloženú pozíciu a pokračovať ďalej inokedy. Pri každej hre si môžete vy-

tvoriť štyri pozície a taktiež ich môžete uzamknúť, aby vám ich niekto neprepísal.

Úroveň emulácie je 100%. To je niečo, čo sa často nevidí pri ostatných retro konzolách, tu ale nenarazíte ani na jeden grafický či zvukový problém. Všetky hry bežia ako po masle, fungujú ako pred toľkými rokmi, a to so všetkým, čo k nim patrí. Nájdete tu všetky veci, na ktorých odomknutie a zistenie ste kedysi vynaložili celé noci a dni. A nehovorím teraz len o Warp trúbkach v Mariovi. Spomínate si ešte na Konami code? Spustite Gradius a skúste ho zadať! Hrám taktiež nechýbajú známe skryté tajomstvá, takže ak si ich vyhľadáte niekde online, na rovnakých miestach ich nájdete aj tu.

Konzola sa k TV pripája cez HDMI a ponúka tri režimy zobrazenia, pričom vo všetkých vyzerajú hry aj na moderných televízoroch veľmi dobre. Porovnávali sme to s emulátorom a z duelu vyšla NES Mini víťazne. Základný režim je v zobrazení 4:3, no ak chcete skutočné retro, je tu aj režim s CRT filtrom, ktorý cez obraz pretiahne pásy. Posledným zobrazovacím režimom je Pixel perfect, ktorý ponúka najostrejší a najkvalitnejší obraz, kedy každý pixel reprezentuje štvorec. Aj v porovnaní s inými retro konzolami sú tieto možnosti niečím navyše a ponúkajú výrazne lepší obraz. Dokonca je emulácia lepšia ako v prípade Virtual Console.

To všetko poháňa vlastný systém, ktorý je jednoduchý, rýchly a prehľadný a stojí za ním Nintendo European Research & Development (NERD). V ňom si môžete hry zoraďovať podľa rôznych kritérií a prepnutie z hry do menu je naozaj veľmi rýchle. Poslednou zo zaujímavých možností, ktoré ponúka, sú pôvodné manuály. Aby ste aj pri nich mali aspoň aký-taký retro dojem, pri každej hre vám na obrazovke vyskočí QR kód, ktorý si nasnímate telefónom a takto dostanete prístup k manuálom, v ktorých môžete na displeji telefónu „listovať".

Konzola je celosvetovo beznádejne vypredaná a aby ste ju niekde našli, potrebujete aj dávku šťastia. Oslovili sme teda spoločnosť Conquest, ktorá u nás Nintendo distribuuje, či by nám k dostupnosti nevedela dať bližšie detaily. Síce nemohla poskytnúť presné čísla o tom, koľko kusov bolo dostupných a koľko sa predalo, no vieme, kedy budú ďalšie. Nové dodávky u nás do obchodov prídu v 48. týždni (tento), potom v 49. a v 50. týždni. Ak ich nestihnete počas tohto obdobia, ďalšie dodávky dorazia až v januári 2017. Distribútor nám taktiež neodpovedal, aký veľký dopyt dokáže pokryť, no pokúsi sa uspokojiť všetky objednávky.

A to je vlastne asi najlepšia odpoveď na otázku, či by ste si Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System mali kúpiť. Je to stroj času. Je to krásna spomienka na veselšie a bezstarostnejšie časy. Je to darček, ktorým na tvári mnohých počas tohtoročných Vianoc vyčarujete úsmev, aký ste už roky nevideli. A je až pozoruhodné, aká obrovská dávka nostalgie a radosti sa zmestila do takej malej krabičky za 50 eur. Konzola má svoje nedostatky. Krátky kábel a žiadne iné hry okrem úvodnej tridsiatky sú asi najvýraznejšími. Aj to sú ale len drobné chybičky krásy, ktoré vám nezabránia vychutnať si tento návrat do minulosti naplno.

Matúš Štrba

SEGA MEGA DRIVE CLASSIC

Nostalgia je silná zbraň. A retro je teraz v móde. Hovorte si o tom, čo chcete, ale stačí sa pozrieť na asi najkrajší prípad esencie hernej minulosti, ktorá sa nám v tomto roku dostala do rúk. Konzola Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System, na ktorú sme sa pozreli minulý mesiac, je celosvetovo vypredaná. Nintendo do obchodov každý týždeň dodáva nové kusy, ktoré sa hneď rozchytajú. A je na to dobrý dôvod – je to skvelá konzola plná vynikajúcich hier. A plamene dávno zabudnutej konzolovej vojny sa teraz pokúša rozdúchať Sega, ktorá svojmu odvekému rivalovi konkuruje vlastnou retro konzolou.

Zariadenie vychádza v dvoch verziách – handheldovej a aj vo forme tradičnej domácej konzoly, ktorú si pripojíte k TV. Avšak ak budete skúmať trošku hlbšie, tak zistíte, že AtGames Sega Mega Drive Classic Game Console nie je úplnou novinkou. Túto konzolu Sega už vydala v minulosti, no dočkali sme sa jej aj nedávno v novej verzii, ktorá vyšla špeciálne pri príležitosti Sonicových narodenín. Známy turbo maskot sa totiž dožíva 25 rokov a to je dôvod na veľkú parádu. Dočkal sa oslavy, špeciálneho eventu, veľkého oznámenia, novej hry a aj tejto nenápadnej retro krabičky.

Balenie sa snaží evokovať dávne spomienky, keď ste možno aj vy rozbaľovali svoju vlastnú Mega Drive. Plní nadšenia tak vyberáte z krabice jej obsah, no to nadšenie pomaly vyprcháva. Tento článok bude vo veľkom o porovnaní s NES Mini, keďže týmto systémom Nintendo položilo štandard toho, ako by mali retro konzoly vyzerať. Položilo štandard, ktorý sa v tomto prípade podarilo niekoľkokrát prekonať, no taktiež aj poriadne podliezť, pričom výsledok je nakoniec veľmi rozporuplný, aj keď stále pekný a pre nostalgikov, ktorým sa už doma neváľa pôvodná Mega Drive a chceli by ju, rozhodne zaujímavý.

Po otvorení balenia vás naozaj čaká niekoľkých príjemných aj nepríjemných prekvapení. Konzola vyzerá dobre, je skutočne drobná, v pohode ju hodíte do vrecka na bunde a vyberiete sa s ňou za partiou. Nesnaží sa úplne emulovať vzhľad ani jednej z dvoch generácií pôvodnej Mega Drive, ale niektoré jasné dizajnové prvky tu nájdete. V zásade ale vôbec nevyzerá zle. V balení tiež nájdete aj dva bezdrôtové ovládače, ktoré už svojich predchodcov pripomínajú oveľa viac. Kopírujú Six Button Control Pad, ktorý sa na trh medzinárodne dostal v roku 1993, no nájdete tu zopár rozdielnych detailov.

Ďalej v balení nájdete napájací kábel (NES Mini malo len USB kábel), lokalizovaný návod a AV kábel. Dobre čítate, malá Mega Drive nepodporuje HDMI a ani inú modernejšiu možnosť zobrazenia. Musíte sa tak spoľahnúť na to, že na TV máte AV vstup. A tiež musíte počítať s tým, že kvalita obrazu bude v porovnaní s NES alebo emulátormi na tom slabšie. A hlavne konzola obsahuje 80 hier. Na to si však musíte dať pozor. Jednak obchody u nás pravdepodobne prebrali popis od zahraničných dodávateľov, no ten celkom nesúhlasí s tým, čo dostanete. V popise obchodu tak môžete nájsť hry ako Street of Rage, Virtua Fighter a iné, ktoré v skutočnosti nedostanete.

A tiež by ste mali vedieť, že z tých 80 hier je veľká časť homebrew, len 39 je ich z Mega Drive. Aj napriek tomu ale neprídete o skutočne veľké veci. Je tu hneď niekoľko Sonic hier a prvé tri časti Mortal Kombat série, Altered Beast, Chakan alebo Golden Axe hry, či dokonca Shinobi. Mnohé z nich aj po rokoch dokazujú, aké boli nadčasové a tiež náročné. No mini Mega Drive boduje hlavne tým, že do nej dokážete zapojiť obrovskú väčšinu pôvodných cartridgov z PAL a NTSC regiónov, keďže je s nimi veľmi dobre kompatibilná. Nejaké výnimky sa nájdu, ale veľa ich nebude. A ak vám nevyhovujú ovládače, môžete zapojiť tie pôvodné, s ktorými je konzola tiež kompatibilná.

V prípade NES Mini som sypal slová chvály na kvalitu vyhotovenia, ktorá je jednoducho výborná a stará sa o veľkú časť dobrého dojmu z konzoly. Tu to je, bohužiaľ, presne naopak. Za konzolou stoji spoločnosť AtGames, nevyrába ju priamo Sega, tým pádom ani nemá v rukách finálnu kvalitu. AtGames ju len zhotovuje na základe licencie, ktorú od Segy získala už dávnejšie. A keď si vezmeme do úvahy, že je to spoločnosť, ktorá kedysi vyrábala fake verzie bez licencie, asi viete, že sa kvalitatívne ďaleko neposunula.

Sú to všetko lacné plasty, nepôsobí to už na pohľad tak dobre a niektoré veci nesedia úplne presne. Napríklad taká drobnosť - máte konzolu v bare s kamarátmi na stole, niekto o stôl zavadí, ten sa rozkníše a vy vidíte, ako sa jedno z dvoch tlačidiel na konzole trasie, lebo jednoducho nie je dobre upevnené. Môže to síce byť záležitosť môjho kusu, no to by pre vás nemali byť slová útechy. Ovládače sú na tom lepšie, aj keď ani z nich nesrší dojem, že by k nim v továrni pri výrobe pristupovali s láskou. V tejto oblasti tak musím naozaj vyjadriť sklamanie.

Na konzole okrem výstupov, slotu na cartridge a vstupov na ovládače nájdete IR prijímač a dvojicu tlačidiel – pre návrat do menu a pre zapnutie/vypnutie. Okrem bežných tlačidiel na gamepadoch nájdete tiež strednú dvojicu, kde prvé tlačidlo slúži ako štart a druhé tiež pre návrat do menu. Nemusíte tak mať konzolu pri sebe, ako je to v prípade NES Mini. A je tu aj malý prepínač, ktorým si určíte, či má gamepad v rukách hráč 1 alebo 2. Nepraktický je prístup k baterkám, keďže na odstránenie krytu potrebujete drobný krížový skrutkovač. Ako asi tušíte, ovládače sú síce bezdrôtové, ale pracujú na základe IR prenosu, čo trošku obmedzuje, no nie je to také strašné. Stačí, aby ste aspoň ako-tak mierili smerom ku konzole a nemali zakrytý výhľad - ako s diaľkovým ovládaním k TV.

O elegancii sa nedá hovoriť ani v oblasti systému. Kým ten v prípade NES Mini ponúkal vyhladené používateľské rozhranie, rôzne možnosti triedenia hier a tiež možnosti, ktoré pôvodná konzola nemala (napríklad vytváranie niekoľkých bodov uloženia, či rôzne formy zobrazenia), tu nič také nenájdete.

Len strohý zoznam hier na niekoľkých stranách v nie práve najvábnejšom vyhotovení, v ktorom sa preklikáte na hru, ktorú chcete spustiť. Nepoteší fakt, že hry neumožňujú ukladanie, takže ak nechcete napríklad Phantasy Star prebehnúť speedrunom či mať kvôli hre konzolu pustenú nonstop, asi ju prejdete len ťažko.

Už vyššie som spomenul, že emulácia hier v tomto prípade nemusí byť vždy 100%. A neplatí to len v prípade hier, ktoré by ste chceli hrať z cartridgov. Bohužiaľ sa to týka aj niektorých titulov, ktoré nájdete už priamo v konzole. Nie sú to veľké chyby, ale tu a tam môžete vidieť nejaké obrazové či zvukové glitche, či hra nemá takú rýchlosť, akú si pôvodne pamätáte. Nie je toho veľa a možno si to ani nevšimnete, no už len samotný fakt, že tu takéto nedostatky sú, nie je ideálny.

Na druhej strane podobne sú na tom aj iné, neoficiálne konzoly alebo emulátory.

Viem si predstaviť, že ak niekto vyrastal na Sega Mega Drive a rád na túto dobu spomína, podobná konzola by ho mohla veľmi potešiť. Výber hier síce mohol byť lepší, no je tu niekoľko veľmi silných titulov, ktoré určite majú čo ponúknuť aj teraz. Poteší prítomnosť dvoch ovládačov v balení a tiež možnosť používať pôvodné cartridge, navyše aj z NTSC regiónu. Lenže Nintendo nám pred mesiacom ukázalo, ako to vyzerá, keď sa retro robí srdcom. A, bohužiaľ, Sega v tomto ohľade prináša len pomerne obyčajný kus plastu schopný prehrávať staré hry bez pridanej hodnoty. Na tých niekoľko večerov vo dvojici ale stále poslúži dobre.

Matúš Štrba

ČLÁNOK

HERNÉ PC OD 400 DO 800 EUR

Pozrime sa aké PC dostanete za 500 eur túto jeseň. Nové lacné karty GTX1050 a RX 460 vyšli a pozrime sa čo sa s nimi oplatí poskladať.

Lowend PC za 400-450 eur

Procesor - Intel Core i3-6100 (3.7ghz dualcore) od 110 eur
Doska - MSI H110M PRO-VH od 52 eur
Pamäť - Crucial 8GB DDR4 2400MHz od 42 eur
HDD - WD Blue 1000GB 64MB cache od 50 eur
Grafika - Sapphire RX 460 2GB od 111 eur
Zdroj - Zalman ZM400-LX od 33 eur
Case - Zalman T5 od 22 eur

Lowendová konfigurácia PC vás vyjde od 420 eur, ale plne postačujúca na nenáročne hranie a napríklad si pekne zahráte v 40 fps aj Battlefield 1, pekne ide aj Witcher 3 na medium, GTA V na high a prakticky bez problémov pôjde takmer všetko. Síce nie na najvyšších detailoch a dualcore to bude miestami brzdiť, ale stále 30-40 fps dáte.

Dalo by sa ísť s cenou ešte nižšie a napríklad zobrať niektorý lacný AMD procesor alebo Intel Pentium G4400 (3.3ghz dualcore) za 52 eur, kde ušetríte 58 eur a PC máte za 362 eur. Je tam prepad rýchlosti procesora a teda stratíte aj pár fps v hrách, ale stále sa bude dať v tejto lowend sfére ako tak zahrať. Pozrite si videá na YouTube (Pentium 4400 a RX460)

Základné PC za 500 eur

Procesor - Intel Core i5-6400 od 168 eur
Doska - MSI H110M PRO-VH od 52 eur
Pamäť - Crucial 8GB DDR4 2400MHz od 42 eur
HDD - WD Blue 1000GB 64MB cache od 50 eur
Zdroj - Zalman ZM400-LX od 33 eur

Case - Zalman T5 od 22 eur

Ak by ste chceli niečo vyššie, zoberte rovno štvorjadro i5 6400, ktoré udrží hry lepšie ako predchádzajúce i3 dvojjadro a vydrží pár rokov bez problémov. Grafiku k tomu môžeme z nových sérii grafík pridať napríklad nové nvidie 1050 alebo AMD RX460, obe sú výkonovo veľmi podobné.

Nvidia

- MSI GTX 1050 2G OC za 138 eur - cena PC bude 505 eur
- MSI GTX 1050 Ti 4G OC za 168 eur - cena PC tak bude 535 eur

Pomalšia GTX1050 karta s 2 gigami pamäte zaistí slušný chod nenáročných hier, alebo aj hranie v medium detailoch na všetkých väčších tituloch. GTX1050ti je už mierne rýchlejšia a vďaka 4GB pamäte vydrží dlhšie a zvládne aj kvalitnejšie textúry v hrách.

AMD

- Sapphire RX 460 2GB od 111 eur - cena 484 eur
- XFX RX460 4G od 138 eur - cena bude 515 eur

Podobne je to pri 2GB a 4GB AMD kartách, kde na nenáročné hranie stačí aj lacnejšia, zo 4GB dostanete viac. Stále je to dobrý kompromis pri cene a výkone.

S týmito kartami bez problémov pôjdete v 1080p na všetkých hrách medzi 30 fps a 60 fps. Detaily však nebudú najvyššie ale medium-high by nemal byť problém.

Decentné PC za 800 eur

Procesor - Intel Core i5-6400 od 168 eur
Doska - MSI H110M PRO-VH od 52 eur
Pamäť - Kingston 16GB DDR4 od 92 eur
HDD - WD Blue 1000GB 64MB cache od 56 eur
+ Samsung 250GB SSD - 71 eur
Zdroj - Corsair CX500 Bronze - 62 eur
Case - Zalman R1 - 37 eur (alebo lepšiu podľa svojho výberu)

Decentnejší základ PC dostaneme za 540 eur kde už pridáme pamäť na 16GB, SSD disk, vylepšíme skriňu a zdroj. Je to už slušné PC na hry, kde sa oplatí pridať GTX1060 grafiku, ideálne rovno 6GB verziu. Doska je len základná ale ak chcete investovať už sa tu môžete pozrieť po niečom vyššom, prípadne procesoru kľudne dokúpte tichý ventilátor. Tak či tak s týmto už máte bezproblémové 1080p hranie minimálne na nasledujúce dva roky. Prípadne dobre na tom bude fungovať aj GTX1070, kde už je vyšší výkon a 1080p udržíte aj viac rokov, a decentne sa dá zahrať aj na 1440p rozlíšení. Pri 1070 je už dobré rozmýšľať aj nad vyšším procesorom a doskou, to si zhrnieme nabudúce v 1000 eurových zostavách.

Karty si môžete vybrať napríklad:

Nvidia

- MSI GTX 1060 3GT OC od 213 eur - cena PC tak bude 751 eur
- GIGABYTE GTX 1060 6G od 283 eur - cena PC bude 821 eur
- MSI GTX 1070 ARMOR 8G OC od 451 - cena bude 989 eur

AMD

- SAPPHIRE RX 480 4GB od 232 eur - cena 770 eur
- SAPPHIRE RX 480 8GB od 271 eur - cena bude 819 eur

Rovnako si tu môžete vyberať medzi AMD a Nvidiou, kde 1060 a 480 sú na veľmi podobnej úrovni a obe majú nižšiu a vyššiu verziu. S vyššou verziou so 6GB a 8GB pamäte investujete do budúcnosti keďže, textúry zaberajú v pamäti stále viac miesta a nebudete tam s tým mať problém. Cenový rozdiel tam pri 800 eurovej zostave nie je veľmi veľký.

HERNÉ PC OD 1000 EUR

Ak mierite vyššie ako predchádzajúce zostavy do 800 eur, môžete skúsiť ísť nad 1000 eur s lepšou doskou, grafikou a celkovou kvalitou zostavy

1000 eurové PC

Procesor - Intel Core i5-6600K od 234 eur
Doska - GIGABYTE Z170-Gaming K3 od 117 eur
Pamäť - Corsair 16GB KIT DDR4 SDRAM 3000MHz od 94 eur
HDD - Seagate Barracuda 2000GB od 64 eur
+ Samsung 850 EVO 250GB od 89 eur
Zdroj - EVGA SuperNOVA 650 G1 od 88 eur
Case - Fractal Design Define S od 77 eur
Chladič -Cooler Master Hyper 212 - 31 eur

Už kvalitný základ PC dostaneme za niečo po 800 eur, kde sme oproti predchádzajúcim lacnejším zostavám vylepšili procesor, dosku, pridali chladič a môžete tu už procesor pretaktovávať (podľa toho ako pretaktujete si môžete zobrať pamäte s vyššou frekvenciou). K tomu už najlepšie brať vyššiu GTX1060 alebo GTX1070, nebol by problém ani s GTX1080.

Z grafík môžete pridať napríklad:

- SAPPHIRE RX 480 8GB od 278 eur - cena bude 1072 eur
- GIGABYTE GTX 1060 6GB od 290 eur - cena PC bude 1084 eur
- MSI GTX 1070 ARMOR 8GB OC od 466 - cena bude 1260 eur
- MSI ARMOR X GTX1080 8GB OC od 723 - cena bude 1517 eur

S týmto už od 1060 verzie pôjde bez problémov v 1080p, GTX1070 vás potiahne na 1440p a GTX1080 bližšie k 4K.

Ideálnu máte GTX1070 s ktorou minimálne na 4 roky vydržíte.

Ak by ste chceli ísť s cenou nižšie a bližšie k tisíce, tak viete zobrať lacnejšiu skriňu. Ak vám netreba pretaktovávanie, môžete zvoliť nižšiu verziu dosky a aj procesora. Ak však chcete viac, môžete prejsť do i7 kategórie...

1500 eurové PC

Procesor - Intel Core i7-6700K od 329 eur
Doska - GIGABYTE Z170-Gaming K3 od 117 eur
Pamäť - Corsair 16GB KIT DDR4 SDRAM 3000MHz od 94 eur
HDD - Seagate Barracuda 2000GB od 64 eur
+ Samsung 850 EVO 250GB od 89 eur
Zdroj - EVGA SuperNOVA 650 G1 od 88 eur
Case - Fractal Design Define S od 77 eur
Chladič -Cooler Master Hyper 212 - 31 eur

Toto je už takmer za 900 eur, k tomu už samozrejme je najlepšie zobrať GTX1070 alebo GTX1080. Ale nič nepokazíte ani s GTX1060 alebo RX480. Celé to môžete doplniť aj vodným chladením a rovno zobrať karty ktoré ho podporujú. My vyberieme so štandardným chladením:

- MSI GTX 1070 ARMOR 8GB OC od 466 - cena bude 1355 eur
- MSI ARMOR X GTX1080 8GB OC od 723 - cena bude 1612 eur

Je to prakticky najvyššia konfigurácia, ktorá sa oplatí zobrať, ale ak máte zbytočné peniaze, môžeme ísť ešte ďalej.

2000 eurové turbo PC

Procesor - Intel Core i7-6800K - 439 eur
Doska - GIGABYTE X99P-SLI - 242 eur
Pamäť - Corsair 16GB KIT DDR4 SDRAM 3000MHz od 94 eur
HDD - Seagate Barracuda 2000GB od 64 eur
+ Samsung 850 EVO 250GB od 89 eur
Zdroj - EVGA SuperNOVA 750 G2 od 120 eur
Case - Fractal Design Define 5 od 103 eur
Grafika - MSI ARMOR X GTX1080 8GB OC od 723 eur
Chladič - NOCTUA NH-U9S od 53 eur

Cenovo to vyjde tesne pod 1930 eur. Tu už je šesťjadro, je síce predražené, ale keď už investujete, tak môžete poriadne. Rátajte s tým, že X99 dosky už sú tiež drahé, a teda len tieto dve veci vás vyjdú na 600-700 eur alebo viac. Získate tak výkon, ktorý nikde inde nemáte a nikde v hrách ho ani nevyužijete. GTX1080 grafika vás vyjde približne rovnako ako doska a procesor, ale ak by ste z toho chceli ešte viac, zoberte rovno druhú GTX1080. Len pritom si sledujte maximum wattov na zdroji. Rovnako aj pri prípadnom pretaktovávaní. Teoreticky môžete ísť aj do drahej Titan X karty, ale tam je lepšie počkať na GTX1080ti.

Ak sa vám však nechce skladať, nabudúce sa pozrieme na už zložené zostavy.

ACER PREDATOR 15

FIRMA: ACER

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

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

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

Špecifikácie testovanej konfigurácie:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Peter Dragula

TABLET ACER PREDATOR 8

Acer to má v hernej sfére našliapnuté dobre a pre svojich hráčov orientovaných na sortiment Predator monitorov, notebookov a desktopov nedávno priniesol aj dizajnovo parádny tablet Acer Predator 8. Ten už svojím vzhľadom vzbudzuje dojem herného zariadenia, ale dotiahne to aj svojimi špecifikáciami? Pozrime sa na jeho konfiguráciu bližšie.

Acer Predator 8:

Procesor: Atom x7 Z8700 (štvorjadrový)
Pamäť: 2 GB
Flash: 32 GB + MicroSD
Displej: 8 palcov IPS
Rozlíšenie: 1920x1200
Kamera: 5 mpx / 2 mpx
Systém: Android 5.1
Batéria: 3000 mAh
Váha: 350 gramov
Pripojenie: Wifi, Bluetooth

V zásade je to rozmerovo ideálny herný tablet, pričom sa všetky podobné tablety držia v 8 palcoch ako pre dobrú uchopiteľnosť a dosah prstov po celej obrazovke, tak aj pre ideálnu váhu. Predator k tomu ponúka kvalitný displej, dobré rozlíšenie a aj dostatok pamäte.

Tá zaistí, že sa vám Android nezačne po pár mesiacoch brzdiť a neustále cachovať. Atom procesor pre zmenu zaistí solídny výkon, ale zároveň aj slušnú záťaž už aj tak menej kapacitnej batérie.

To hlavné, čím Predator vyčnieva nad konkurenciou, je dizajn, Ten v Acer spracovali v akčnom štýle a pekne upravili na držanie pri hraní. Je zaujímavý hlavne vďaka netradične umiestneným štyrom reproduktorom, ktoré sú v rohoch tabletu a sú červené, čím vynikajú nad zvyškom šedého tela tabletu. K tomu pre dobré uchopenie Acer upravil aj zadný kryt tabletu, ktorý je bližšie k stredu mierne vsunutý, čím prsty dostanú oporu. Nie veľkú, ale aj malá je lepšia ako žiadna. Malý dizajnový detail, ktorý nie je dotiahnutý, sú ostré rohy reproduktorov, ktoré sa vám môžu zarezávať do dlane a budete si musieť tablet prechytiť viac na stred.

Čo sa týka ovládania, tablet má tri tlačidlá na bočnej strane, ktoré slúžia na zapnutie a úpravu hlasitosti.

Okrem toho mu nechýba klasické USB napájanie, výstup na slúchadlá a mikrofón na vrchu a dve kamery - vpredu a vzadu. Plus naľavo je slot na SD kartu, ktorou môžete rozšíriť miesto na ukladanie hier a médií popri 32 GB vnútornom Flash disku.

Ak sa pozrieme na výkon Atom x7 Z8700, je to decentné štvorjadro s HD grafikou Intelu. Tablet síce neponúka mega rýchlosť, akú má konkurenčný Nvidia Shield, ale je napríklad rýchlejší ako iPad Mini 4 a aj väčšina bežných Android tabletov. Rovnako aj na väčšinu hier jeho výkon plne postačuje - tie sú tak či tak robené na nižšie výkony.

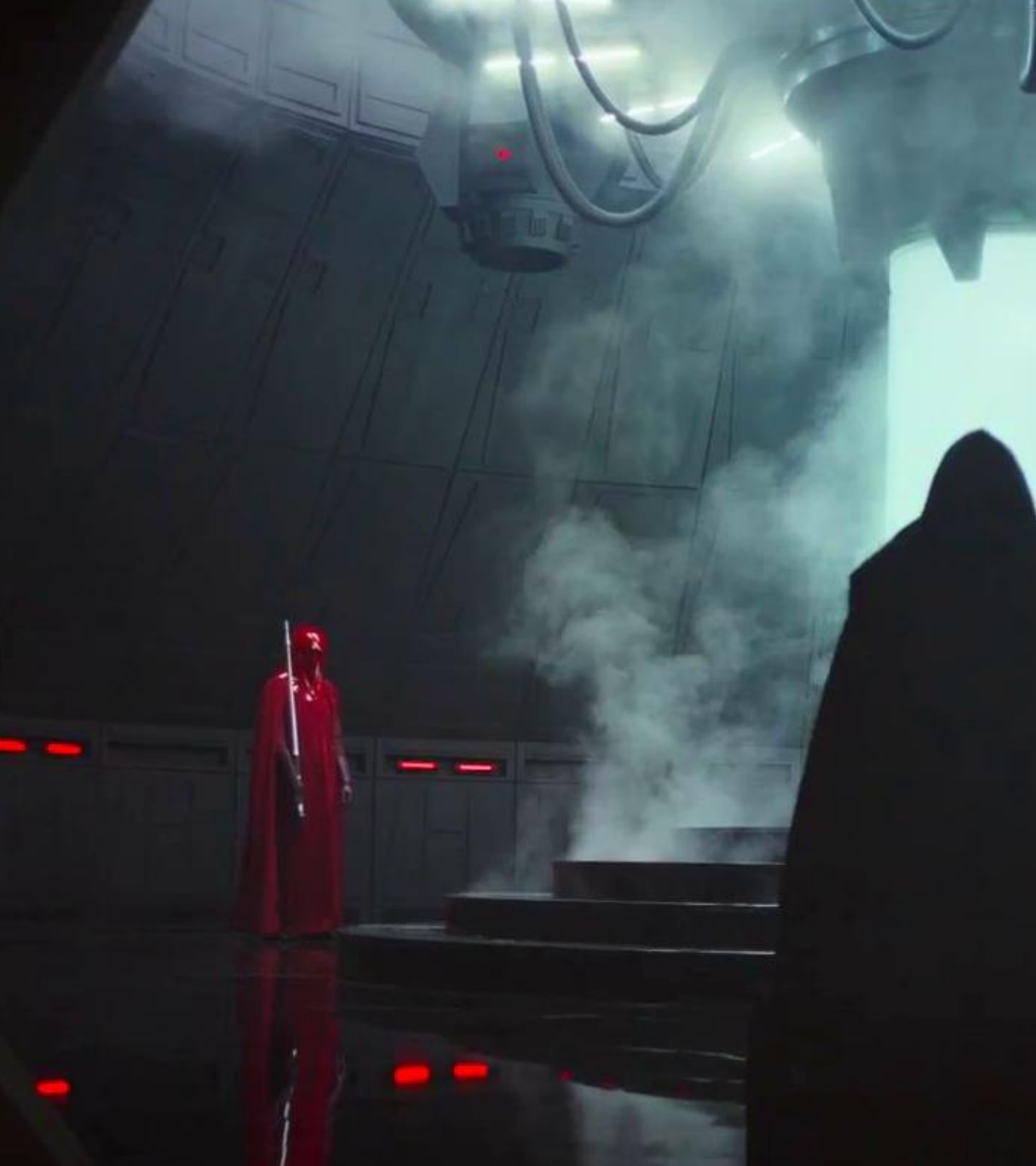
Jediné zaváhanie, čo som zachytil, bolo trhanie v *Asphalt 8*, ktorý je jedným z najnáročnejších titulov a tu už vidieť, že na *high* už to tablet nestíha na 30 fps, ale pri medium nastaveniach to je bez problémov. Naplno pôjde aj parádny *Brothers in Arms 3*, alebo *Modern Combat 5*. Možno je škoda, že autori už prestali v týchto tabletových hrách tlačiť na grafiku a pohyb je len pozvoľný.

Čo sa týka hrubého výkonu, tablet má v 3DMarku Slingshot ES3.1 benchmarku 1581 bodov. Je to výkon približne ako HTC Nexus 9. V Antutu benchmarku má 76283 bodov, podobne ako Nexus 6 alebo HTC M9. Teda decentný výkon, aj keď stále len okolo polovice z Nvidia Shieldu, ktorý je jednotkou v grafickom výkone tabletov. Na tablete oceníte kvalitný zvuk, pričom reproduktory skutočne majú niečo do seba. Sú hlasné a majú čistý zvuk a bez problémov si užijete ako hry, tak aj hudbu. Možno by sa im zišlo viac basov, ale veľkosť im to ani neumožňuje. Zároveň sa Acer pohral aj s vibráciami, ktoré sú výrazné, dobre ich cítiť a sprevádzajú vás od naštartovania tabletu až po samotné hry.

Vysoký výkon má dopad na 3000 mAh batériu, ktorá tak vydrží len niečo cez 5-6 hodín pri bežnej práci, browsovaní alebo pozeraní videa, pri jednoduchých hrách 4 hodiny, pri náročných 3D tituloch okolo dvoch hodín. Nie je to práve najviac, keďže pri tabletoch sme zvyknutí skôr na 8-10 hodinovú výdrž, ale tu kombinácia Atom procesoru so snahou o čo najnižšiu hrúbku a možno aj o nižšiu váhu už neumožnila použiť výkonnejšiu batériu.

Tablet aktuálne beží na Android 5.1 verzii a je otázne, či ho plánuje Acer updatovať na šestku. V každom prípade ide bez problémov, nepadá a funkčnosťou je postačujúci. Acer si k tomu do tabletu pridal svoje utility, ale žiadne výrazné preskinovania alebo vynútené doplnky, ktoré by tablet spomaľovali. Skôr len doplnkové utility, ktoré prebral zo svojich Acer Iconia tabletov. Má aplikácie na fotky, hudbu, súbory, cloud aj poznámkové bloky, vlastnú aplikáciu na multitasking, pre hry a filmy Media Master aplikáciu, ktorá vám podľa typu aplikácie upraví farebnosť displeja, jas a aj zvuk. Možno je to škoda, lebo v tomto ohľade zaostáva za Nvidia Shieldom, ktorý má ako priamu gamepad podporu, tak aj streaming z PC. Ale ak vám stačia Android hry, nebude vás to nijako obmedzovať a ponuka plne postačí.

Ale celkovo ak chcete tablet navrhnutý na hry, Acer Predator 8 vám môže pekne sadnúť. Okrem zaujímavého dizajnu ponúka kvalitný zvuk, dobrý displej



FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

RECENZIA

PRVÝ KONTAKT

ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: DENIS VILLENEVUE

Začiatok Prvého kontaktu je absolútne devastujúcim útokom na zmysly divákov. Ale zabudnite na megainváziu ako z Dňa nezávislosti, hoci to bude úplne to prvé, na čo si spomeniete po kúpe lístka, videní ukážky či štúdia plagátu. Žiaden robustný atak na našu modrú planétu.

Prvý kontakt začína monológom ženy, resumé jej doterajšieho života sprevádzané citlivou hudbou Maxa Richtera (tip, kde ste ju počuli – v Prekliatom Ostrove s DiCapriom) a Dennis Villeneuve mieša brilantný strih, kameru a jemné detaily, ktoré prednáša Amy Adams vo svojom životnom výkone. Kto príde do kina neskoro, môže sa rovno otočiť a kúpiť si lístok na ďalšie predstavenie; zmeškal už zásadnú scénu pre celý film.

Prvý kontakt nie je megalomanská akcia, kde sa stretnú ľudia s mimozemšťanmi, zbrane začnú rinčať v dvadsiatej minúte a o ďalších 100 sa rozhodne, či zo Zeme vypadnú oni alebo my. Inteligentná sci-fi si zakladá na prísne logických v(ý)stupoch a mieša pravidlá žánru. V prvom rade predstavuje iný typ protagonistu: Louise Banks je žena v strednom veku a jej povolaním je lingvistika. Od nej sa odvíja celý prístup k dianiu. Angažmán Amy Adams do hlavnej roly pomáha autorom nastaviť latku vnímania – ale nejde iba o ženský pohľad na tému invázie či citlivejšie vnímanie niektorých aspektov, s ktorým môžu mať problém popcornoví diváci čakajúci na prvý výstrel z pušky. Podstatný je presah do iných tém a veľmi dobre vykreslený stav hrdinky v kľúčových chvíľach.

Áno, Amy Adams je bravúrna sprievodkyňa jednou z najrealistickejších invázií, ktorá začína náhle – nad tucet miest na Zemi pristanú neidentifikovateľné objekty a levitujú pár metrov nad povrchom. Nik nevie určiť, prečo prišli a kto sú. Podľa tradičných schém ľudského správania sú objekty obkľúčené armádami a každá sa snaží poslať do vnútra jednotky i rôznych expertov.

Plukovník Weber si vyberie práve Louise (pomohla mu v minulosti), verí v jej schopnosti a odlišný prístup. Cestou k objektu sa stretáva s matematikom Ianom Donnellym; spolu vkladajú všetky znalosti do vizít mimozemšťanov. Tam vnútri pravidelne dochádza ku kontaktu a snahe komunikovať, no jazyky sú natoľko odlišné, že je potrebné vymyslieť iné vzorce. A Louise skúša, riskuje, báda...

Prvý kontakt je najvernejším sci-fi, ktoré ukazuje, ako by kontakt mohol prebehnúť. Sme vnútri mimozemskej lode, žasneme pri prvom zobrazení cudzích druhov a dočkáme sa ich odlišného jazyka; je absolútnym puzzle s inou štruktúrou.

Hoci v centre diania má Villeneuve - Louise, Iana a Webera, v ostatných scénach sleduje správanie celej planéty. Každý z dvanástich svetových národov postupuje inak, ľudstvo má k sebe niekedy bližšie, ale inokedy sa môžu črtať iné názory. Pod tlakom verejnosti budú čeliť lídri otázkam, ako si so situáciou poradiť. Keď sa obyvatelia necítia bezpečne, že vo vedľajšom štáte tróni niečo mimozemské a TV noviny sú iba plné dohadov. Villeneuve naplno zobrazuje ich možný postup v prípade hrozby.

Správanie sa pozemšťanov vyvoláva občas hlbšie otázky ako u votrelcov v mimozemskej lodi, ktorým sa spočiatku nedá rozumieť. Akoby komunikácia nečelila výzvam iba na trase odlišných druhov, ale aj medzi národmi i jednotlivcami. Vyhrotené situácie kladú esenciálne otázky humanity, tradičné ľudské správanie prechádza náročnými skúškami.

Nervozita sa stupňuje na všetkých frontoch, jedna chyba sa môže otočiť proti všetkým. Excelentná voľba postaviť jazyk a komunikáciu do centra pozornosti má navrch nad všetkými efektnými scénami, lebo vďaka nej si vychutnáte zobrazenie mimozemšťanov, naše postoje a prenikáte k titulnej dileme: prečo vlastne prišli? Niežeby film nemal veľké ambície v technickej oblasti: vizuálne scény, kamera, strih, zvuk i hudba Jóhanna Jóhannssona sú brilantné.

Odzbrojujúca finálna dvadsaťminútovka vám odpovie a Villeneuve vás priklincuje do sedadla hlbšie ako pri intre. Amy Adams skladá mozaiku príbehu a pochopíte jednotlivé momenty 116 minút. Je na vás, ako s nimi budete narábať, ako príchod mimozemšťanov budete interpretovať vy. Zistíte, že téma je podstatne hlbšia ako iba z názvu. Že štruktúra filmu a postupne vkladané scény dávajú nový zmysel. Že Amy Adams predvádza absolútny oscarový výkon.

Ľahko povedať, že Prvý kontakt kombinuje to najlepšie z Kontaktu a Interstellar. Má k nim veľmi blízko, no predstavuje čosi viac. Majstrovský kus, jednu z najlepších sci-fi dekády a nastavuje zrkadlo nie iba jednej hrdinke, ale celému ľudstvu.

Michal Korec

10

RECENZIA

X-MEN APOKALYPSA

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: BRYAN SINGER

Druhá trilógia X-Menov končí! Šesťdielna sága sa napĺňa! Bryan Singer opäť dokazuje, že toto je jeho emblematická séria, ktorú dokáže najlepšie ukočírovať iba on. Posúva sa znova do inej dekády, vytasil nového silného zloducha a dokonca si vytvára svoje X-Men: Origins s mladými verziami postáv.

Hoci prvý mutant Apocalypse začal vyvádzať na Zemi už pred tisíckami rokov, až v roku 1983 sa mu podarilo vstať a rozkukať sa po novom svete. Zistil, že ľudstvo úspešne zbrojí, akurát vymenilo meče za atómové bomby, vybudovali systém a superveľmoci, no chce ich zničiť. Povoláva štyroch jazdcov, ktorými sa má stať kvarteto Angel-Psylocke-Storm-Magneto, pričom posledný menovaný síce našiel útočisko v Poľsku (čo po jeho detstve i čase holokaustu znie nečakane), ale nová tragédia v ňom budí opäť zlosť.

Nástup Apocalypse však cítia všetci mutanti – aj v ďalekej škole pre nadaných Charlesa Xaviera, kde už bývajú nováčikovia ako Jean Grey, Alex Summers a jeho brat Scott i ďalší. Mystique sa túla v Berlíne a našla Nightcrawlera. I v zlomku sekundy sa niekde mihne asi aj Peter Maximoff...

Po Kubánskej kríze (60. roky), hrami s časom (70. roky vs. budúcnosť) objavil Bryan Singer výborný námet ako spojiť 80. roky a novú hrozbu. Na pohľad sa črtá návrat k tradičnej mustre: na scéne sa objaví megazloduch a hrdinovia sa musia proti nemu spojiť. V tom necítiť príležitosť pre Singera rozvíjať univerzum či posúvať žáner. Aj 16 rokov po prvých X-Menoch práve Singer dokáže najhlbšie preniknúť pod kožu hrdinov, skúmať emócie, rozdrásať ich vnútro, nechať na plátne hnev či motiváciu ničiť. Apocalypse je najdlhší diel série (144 minút), čo umožňuje Mystique zmiznúť aj na polhodinu z deja. Súčasne núka strašne veľa postáv, no výhoda oproti minulému dielu spočíva, že nepreskakujú z rôznych časových línií, takže si lepšie strážite ich pozíciu v deji či vývoj. A Singer svoje postavy miluje, nechá ich riešiť dilemy, aké je to byť mutantom, žiť v okolí ostatných či postaviť sa za nich. Niekto môže byť líder, ale zanechá príležitosť. Ďalší zbrojí v tajnosti, no nemá šancu sa prejaviť.

Výhodou postáv je, že ich zväčša poznáme (česť i slušný priestor nováčikom) - a každá ďalšia scéna prehlbuje ich vzťah k nám. McAvoy-Fassbender majú fantastické party, žmýkajú emócie naplno v uveriteľnej kreácii. V tom smere nemá Civilná vojna žiadnu šancu súperiť, herecké obsadenie a práca Singera s hercami je v inej lige.

Fungujú mladšie verzie známych postáv – vlastne aj Charles a Magneto sem spadajú, ale Storm, Cyclops či Jean Grey sú pekné rozvíjané a predstavujú pridanú hodnotu. V prípade Jean Grey aj rysujúci sa fénix. Angažmán mladších verzií sa neskôr využíva aj v brilantné prepojenie na prvú časť série.

Tri akty filmu majú sčasti očakávaný priebeh. Predstavenie Apocalypse, zháňanie jeho štyroch jazdcov a uvedenie všetkých postáv zaberá solídnu hodinu. Kvalitný strih dá každému šancu. Nasleduje tvorba priestoru pre finálny konflikt: obe strany sa pripravujú a začínajú vzájomne prepájať: niektoré náhody ovplyvňujú všetkých a každá vlastnosť mutantov prispieva do diania. Prídu aj prvé akčné scény, ktoré sú úžasne nakrútené a pritom majú interesantnú pointu ako aj trailerová scéna s nukleárnymi zbraňami. Je tu aj vynikajúca pasáž Quicksilvera s fantastickým hudobným sprievodom, ktorý nesmiem presadiť, ale užijete si ho naplno. A napokon dorazíme do finálnej tretiny, kde čaká jednak mamutia efektná scéna a musí prísť aj moment porazenia Apocalypse. Lenže tento mutant je taký mocný, že sami čakáte až do konca, akým spôsobom sa dá poraziť, čo je zaujímavý neprezradený element. A netreba sa báť, špeciálne efekty a jeho obrovská moc nezatienia klasické Singerove elementy réžie.

Scenár je dobre napísaný, hoci môže vyznieť ako taký návrat ku klasike: dobrí vs. zlí. Na oboch stranách však čakajú pútavé charaktery, ktoré chcete objavovať. Dialógy sú výborne napísané i zahrané. Pľac na slzy i držanie palcov nebude chýbať. Singer dokáže film zastaviť a vytrieskať drámu ako lusk, neskôr ho zase rozbehnúť a nechať kričať bujaré efekty.

Jeho majstrovstvo sa rysuje v celej stopáži, no graduje v posledných minútach, keď konečne pochopíte, čas na prepojenie všetkých šiestich hlavných filmov X-Men univerza. Ukážka iných postáv, efektné momenty i vybrané repliky uzatvárajú 16-ročnú ságu a súčasne nechajú priestor na rozvoj. Stále tvrdím, že Singer by mal nakrúcať iba X-Menov. Ak by bol toto jeho posledný film, vravím: Zbohom, starý priateľ.

Michal Korec

9.0

RECENZIA

DEADPOOL

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: TIM MILLER

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Michal Korec

8.0

RECENZIA

ZOOTROPOLIS

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: BYRON HOWARD, RICH MOORE, JARED BUSH

Disney prináša sofistikovaný príbeh, nie iba typickú rozprávku o zvieratkách. Celá rodina nájde široký presah, viaceré témy a množstvo inteligentne vložených kultúrnych odkazov. Takto sa robia animáky!

Zootropolis je unikátna metropola zložena z tucta rozličných štvrtí (snežná, púštna, daždivá, prales) a vedie jasným prísľubom, že tu všetky cicavce spolunažívajú bez konfliktov. Každý si môže splniť svoj sen a stať sa kým chce. Judy Hoppsová sa od malička snažila stať policajtkou a hoci na tréningu hneď neexcelovala, postupne sa dokázala presadiť v ročníku a za odmenu putuje rovno do zóny 1, samotného centra Zootropolisu. Čaká ju tu veľká úloha, len sa musí etablovať medzi kolegovcami či prísnym šéfom – a postupne začína pátrať na záhade zmiznutých zvierat...

Už aj pri disneyovke platí: čím menej viete, tým lepšie. Úžasne poskladaný scenár Zootropolisu totiž po skečoidnej ukážke prináša nečakaný plný obsahový zážitok. Prvá tretina až po príchod a prvý deň v Zootropolise síce mapuje typickú cestu hrdinky za svojím snom (príručka v detstve, tvrdý školský dril až po promóciu), ale už aj tá je vhodne poskladaná, nápadito zostrihaná a celkovo zábavná. Vstup do Zootropolisu je maximálne efektná sekvencia, kde vám padne sánka a zamýšľate sa, kto, prečo, ako tento svet postavil, aby všetky časti na seba takto nadväzovali. Ale to najlepšie ešte len prichádza.

Druhá tretina je skvost za plných desať bodov, funguje ako parádne natočený film o vyšetrovaní. Judy sleduje stopy na vlastnú päsť, získa nečakaného parťáka Nicka (je lišiak a tí zajačiky moc nemusia, resp...), nájdu podozrivých, dostanú sa na záhadné miesta. Druhá tretina je variabilná, každých pár minut sa dostávame ďalej a netušíme, k čomu vyšetrovanie smeruje. Kto ťahá za nikty? Typický zloduch v prestrojení, organizácia či zlá firma? Netušíte ani po skončení aktu číslo dva, ale narazíte na skvostné druhy ako dopravný úrad (aháááááá, preto to na úradoch chodí pomaly?), mafiánsku famíliu aj s nevestou či bizarné kúpele, kde sa zvieratá promenádujú nahé.

Práve druhá tretina ukazuje všetky silné stránky Zootropolisu. Nielen vyšetrovanie, ale koexistenciu všetkých druhov, personifikáciu rôznych vlastností v zvieracej ríši, ale súčasne aj vážnejšie témy ako rasizmus alebo predsudky. Zootropolis je zaujímavý ekosystém: predátori i bývala korisť dokážu spolu síce fungovať, ale stále je tu priestor pre silnejších a slabších, zločincov, podvody či politiku. Akoby jedno spoločenské víťazstvo ešte neurčovalo automaticky rad ďalších: stále sa môže objaviť niekto, kto sa pokúsi rozbiť cennú rovnováhu, zvrátiť systém vo vlastný prospech atď.

Finálna tretina je síce dobrá, ale po výbornej druhej už pôsobí skôr ako zbrklé vyústenie a nemá takú dychberúce rozprávanie, udalosti či vyústenie. Azda je to daň aj za to, že scenáristi nás strašne dlhý čas napínajú, kto by mohol stáť za všetkými záhadami a machináciami až nás výsledok vlastne toľko neuspokojí, lebo si povieme: aha, veď to mohlo (a niektorým aj bude) byť jasné oveľa skôr. Platí tu presne to čo pri iných filmoch s veľkou pointou: kým ju neviete, pôsobia luxusnejšie ako po odhalení.

Detskí diváci budú nadšení z milých zvieratiek, malých scén a gagov, dospelí dostanú výdatnú dávku tém, paródie klasík (Krstný otec, Čínska štvrť) a iróniu zo života metropoly. Ide o vyvážený celok, rovnomerne sa baví celá rodina. Slovenský dabing na čele s Dominikou Žiaranovou je výborne poskladaný a zrežírovaný.

Zootropolis je pozitívne prekvapenie a dôkaz, že Disney je na koni a má silný scenár, top animáciu a nových milých hrdinov. Je to už viac ako iba animák, cenný film vôbec.

Michal Korec

8.0

RECENZIA

CAPTAIN AMERICA: OBČIANS

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ANTHONY RUSSO, JOE RUSSO

Nad svetmi superhrdinov sa zmráka. V DC si obtierajú hubu o Supermana, X-Menov čaká apokalypsa a Avengeri sú zrelí na skupinovú terapiu, spôsobenú vnútornými konfliktmi. V minulosti spolu síce zachránili veľa ľudí, ale zomreli aj civilisti a zodpovednosť je za dverami. Politicky sa ich snaží kontrolovať minister vnútra Ross a to ich rozdelí na dve skupiny. Každá má pádne argumenty, prečo je jej postoj ten správny, no v čele sú dve egá, jedno väčšie ako druhé – Captain America a Iron Man. A čiernym koňom je znova Zimný vojak Bucky. Občianska vojna - práve vo vašich kinách.

Je to iná, netypická marvelovka. Bez čistokrvného hlavného záporáka, ale skôr s antagonistom Zemom, ktorý nastavuje zrkadlo konania jednotlivým hrdinom multiverza a posúva ich k epickému stretu záujmov. Scenáristicky má Občianska vojna oveľa väčší záber na charaktery, naplno využíva potenciál nastavený predošlými časťami, pričom vôbec nie je ďalším filmom s nálepkou Avengers (už len pre chýbajúceho Thora s Hulkom), i keď sa to tak zdá. V centre záujmu je neustále Cap a jeho vzoprenie sa voči plánovanej kontrole, priateľstvo s Buckym a viera, že práve jeho názor je ten správny.

Dlhá minutáž ponúka priestor na vyprofilovanie motivácii všetkých postáv (a že ich je ozaj mnoho), na pozadí ťahania nitiek Zemom. Jeho činy (vyvolané vice versa predchádzajúcim konaním Avengerov) nahlodávajú súdržnosť partie, pôsobia ako zhubný nádor, ktorý má za úlohu zničiť zvnútra. Je jasné, že samotný stret hlavných hrdinov nebude zároveň vrcholom filmu. Tie pravé dejové zvraty si nechávajú režiséri na záver, aby vás zaklincovali do sedadiel.

Kráčajú tam pomalým tempom, aby ste sa nestratili v tom návale postáv, ale finále stojí ozaj za to. Nečakajte rýchlu kadenciu, tu ide viac o atmosféru rozkladu a epické dozvuky problémov na pieskovisku superhrdinov. Hlavný rozkol pripomína minulosť z X-menov, ktorí boli chápaní podobne, ako sú teraz Avengeri. Uvidíme kam to Marvel posunie ďalej, ale vychádza mi, že MCU sa mení na MCM – Marvel Cinematic Multiverse.

SKA VOJNA

Režisérska dvojica Russovcov v akcii znova exceluje, podobne ako v Zimnom vojakovi. Nápad strieda nápad, lokality sú rozmanité, ich tempo je vražedné. Bitky sú osobné, nechýbajú škrabance na kostýmoch či Capovom štíte, duté zvuky úderov a krv. Z plátna to cítiť, esencia stretu medzi postavami je ozaj živelná. Hudba v týchto pasážach dotvára atmosféru, pri pokojnejších väčšinou úplne absentuje. Vrcholom je scéna na letisku. Roztavená veža, letiaca cisterna, polámané lietadlá. Deštrukcia je znova na maxime, tentokrát však bez nutných vedľajších nevinných obetí, ktoré v prvom rade dohnali superhrdinov do tohto bodu.

Je to otázka spoločenskej zodpovednosti a morálky, ktorá si už dlhšiu dobu žiadala zakomponovanie do univerza Avengerov a podobne ako má minca dve strany a záchrana jedného je stratou pre druhého, tak aj Captain America: Občianska vojna mohol dopadnúť zle. Našťastie je to naopak.

S mierne potlačeným humorom (vynikajú najmä Ant Man a snaží sa aj Spiderman), skvelým predstavením nových postáv (znova mierne detinský Spidey, vynikajúci Čierny Panter) a tematickou demontážou niekdajšej neohrozenej partie ide bezpochyby o jednu z najlepších Marveloviek vôbec, s temnejším obsahovým nádychom. Môže za to hlavne odlišný prístup, prepracovanejší scenár a civilnejšia blokbasterová atmosféra, ktorá je však nesmierne epická. A k tomu predpremiéra 4. mája, na Star Wars Day....samozrejme s referenciou na piatu epizódu :)

Lukáš Slovák

8.0

BUCHTY A KLOBÁSY

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: GREG TIERNAN

Najprv jedna veľmi podstatná informácia pre rodičov: NA TOTO FAKT NEBERTE DO KINA DETI! Ani tie zo škôlky, ani z prvého stupňa a radšej ani tie z druhého. Skrátka materskí a základní školáci to majú zakázané – a stredoškoláci sa sem budú hrnúť asi vo veľkom. Ale mali by prísť najmä dospelí a aj tí starší, ktorí sa neboja totálne politicky nekorektného humoru. A jeden nezaujatý pozorovateľ – toto je snáď animované porno – tiež nie je od pravdy ďaleko. Ale postupne...

Párok Frank má svoj život jasne nalinkovaný: jedného dňa vypadne z obchodného domu za Veľkú bránu, kde sa pustí do sľúbenej buchtičky Brendy naplno a zažije niečo neuveriteľné. Má šťastie, že je zatiaľ uložený v regáli vedľa nej a jeho šance na vytúžené splynutie posilňuje aj nadchádzajúci Deň nezávislosti, kedy zákazníci kupujú tovar vo veľkom.

Ale zrazu sa do obchodu vrátila konsternovaná horčica bľabotajúca čosi o tom, že tam vonku všetkých čaká peklo a nie slastný sláva. Nikto jej neverí, no súhra ďalších okolností vedie k tomu, že pokojný život v supermarkete sa mení – nielenže sa pár hrdinov vydá na cestu do ďalších oddelení, ale niektorým sa podarí nazrieť aj za Veľkú bránu...

Otrepaná fráza „čím menej viete, tým lepšie“ platí i tentokrát. Súčasne si treba uvedomiť silné stránky scenára i deja. Nie je príliš košatý, nerozvíja zbytočne veľa línií a maximálne sa sústredí na hrdinov, ich štylizáciu a kopu pýtických obrazov, čo servíruje od začiatku, t.j. úvodnej piesne v supermarkete zobrazujúcej život a súčasne túžby hlavných postáv.

Netreba sa báť, že by sa celý dej zvrhol iba na párok v buchte, hoci ústredný motív sa objavuje až do konca. Mieša sa odysea priamo v supermarkete (odkiaľ film dlho nevyjde), malá cesta tam vonku a aby nabrali Buchty a klobásy trochu klasický ráz, vytvorí sa aj jedna záporná postava pre väčšie napätie. Má jasný cieľ pomsty, ale výborne sa naň vešajú typické devízy zloducha a funguje aj gradácia ústiaca do top finále.

Obrovským plusom ostáva bláznivá kreativita tvorcov, ktorá na pomery animovaného filmu vnáša haldy nápadov. Seth Rogen, Jonah Hill a ďalší maníci obrátili naruby svet jedla a postavičiek. Nie je to iba dospelácka verzia Oblačna, miestami fašírky (čo by sa od Sony dalo

teoreticky čakať), ale lepšia verzia ponímania jedla i konzumentov.

Celý ekosystém fungovania supermarketu i veľkej pravdy (podávanej v nadupanej sekvencii, že áno, pán Grits) odhaľujete s padnutou sánkou, lebo tvorcovia mysleli na všetko. Kto kde leží, kto sa s kým neznáša, kde je veľká párty. S tým je spojená neskutočná štylizácia všetkých postáv od šikovných až po nemotorné typu škatule s cereáliami. Ak nejaká získala aspoň trošku väčší priestor, okamžite nadobudla istý charakter hodný skúmania či veľkých gagov.

V supermarkete sa paroduje všetko populárne: od národnostných či náboženských vplyvov (istý regál pripomína Pakistan), cez fantastické hudobné vsuvky (jednu dodá priamo Meat Loaf) až po vzájomné interakcie. A osvedčené kombo Rogen-Hill-Franco doručí aj neskutočné narážky na huličov.

Navyše ťažia Buchty a klobásy aj z animovaného štýlu, lebo v hranej podobe by si asi ťažko dovolili všetky sexuálne, násilné a iné neprístupne narážky. V tomto smere prekonávajú aj South Park a doručia úplne všetko vrátane sekvencie pripomínajúcej vojenské filmy, brutálne krvavé horory i nejaké orgie. V tom smere nemajú Buchty a klobásy absolútne žiadne zábrany a je zrejmé, že nie všetci ostanú do konca.

Prirodzene, tento film dokáže vyniknúť iba v titulkovanej verzii a divák znalý originálneho znenia si doslova vychutná tucty prízvukov, nepreložiteľných výrazov (hoci titulky sú zdatne preložené) či F-bômb, ktorých odznie odhadom asi tristo. Patria ku koloritu postáv, ktoré takto komentujú situáciu. Nie sú inteligentné ako postavy z filmov Kevina Smitha, ani nie prízemné z černosských paródií. Ale nadávajú non-stop a minimálne polovica humoru vychádza z unikátne napísaných dialógov.

Buchty a klobásy sú jedným z najsviežejších filmov leta. Sú tou potenciálnou neprístupnou komédiou, ktorá môže prerásť v malý kult a je úžasné sledovať, že Sony malo odvahu uviesť film taký vulgárny, nekorektný a neskutočne kreatívny. Komédia pre distribútora, ktorý má gule. Aj takých divákov.

Michal Korec

8.0

RECENZIA

DOMOV PRE NEOBYČAJNÉ D

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: TIM BURTON

Tim Burton je späť vo fantasy forme. Pozitívna správa pre fanúšikov, ktorí prestali veriť a dookola pozerajú klasické kúsky ako Nožnicovoruký Edward či Predvianočná nočná mora (autor scenára). Novinke nevtisol takú mieru temna, ale nechal si priestor pre smutné momenty, sugestívne scény i oscilovanie medzi žánrami. Budete sa smiať, môžete uroniť slzu i zažiť dobrodružstvo v rozpätí niekoľkých dekád.

16-ročný Jake je introvert, privyrába si v supermarkete a má výborný vzťah k dedkovi, ktorý mu roky rozpráva pútavé príbehy, kde neraz vystupuje. Keď sa ukáže postupné prepadanie deda demencii, kopia sa momenty strachu, či sa mu niečo nestane. Po jednej šichte je starý pán preč, Jake ho ešte stihne nájsť, vypočuť si pár posledných slov, kde sa hovorí niečo o slučke či Emersonovi. Súčasťou vyrovnávania so smútkom môže byť výlet do Walesu, kde by chlapec mohol dať zbohom dedkovi na často spomínanom mieste – domove slečny Peregrinovej. Napokon ho nájde a dejú sa tu nevídané javy, ale spolu s nimi sa Jake stane súčasťou väčšieho tajomstva.

Už dlho sme tu nemali fantasy hrajúce podľa trošku iných pravidiel. Väčšinou sa zvrhne na bitky armád, odhodlaných adolescentov meniť svet a temné mustry v inom kabáte. Krátky popis je zámerný, film obsahuje toľko tajomstiev a postupné odhaľovanie je najväčšou devízou (pokiaľ si nenaštudujete všetko vopred a trailery ste nevideli dvadsaťkrát). Z anotácie čakáte, že Jake musí prísť k slečne Peregrinovej a nadaným deťom, ale zatiaľ čo iným filmom by to stačilo a druhú polovicu by zmarili uvedením zlého bossa i akčnými sekvenciami, Tim Burton si vás šetrí a dokáže šokovať i polhodinu pred koncom. Čo je na dnešnú produkciu veľké plus a narácia príbehu je cenná, dávkovanie mystéria dostatočne efektné, hoci isté elementy sa vám môžu zdať povedomé (napr. časové slučky). Nejde iba o fantasy. Vynikajúco spracovaná postava 16-ročného Jakea sa cez znamenito obsadeného Asa Butterfielda stáva ďalším perfektným sprievodcom (po Hugovi a Enderovi), filmovým kamošom, čo to v živote nemá ľahké; jeho herecký výkon nás presvedčí o ťažkostiach v civilnom živote a nechá preniknúť do nových sfér.

ETI SLEČNY PEREGRINOVEJ

Burton navyše citlivo spracoval jeho vzťah k dedkovi a najmä k otcovi. Podobne ako vo filme Max a Maxipríšerky, ani tu sa netreba sústrediť iba na útek na fantastický pľac, ale môžeme študovať dôvody (ne)fungovania najužšieho puta. Odchod otca a syna do Walesu len dá vyniknúť rozdielnym povahám, nízkej miere chápania toho druhého a postupné odcudzovanie.

Kým prídeme k slečne Peregrinovej, chvíľu to trvá, no Eva Green vás odmení fantastickou postavou – je to jej najlepší herecký výkon za 10 rokov, výborne vykresľuje odovzdanú postavu, ktorá má svoje deti i čas pod kontrolou ako málokto, no so silnými dôvodmi. Druhá tretina bravúrne ukazuje fungovanie jej miesta a je fajn vidieť, ako si Burton vychutnáva jednotlivé postavy a dáva im malé anekdoty i väčšie scény. Každé z detí má výrazné miesto v režisérovej fantázii, niektoré milšie, iné temnejšie, ale miluje ich. Vysvetlenie existencie i domova sčasti pripomenie X-Menov (netreba sa báť zvrhnutia na komiks), ale neskôr hltáte dej na pozadí a kde je dobro, tam bude aj zlo.

Patrí mu tretia tretina, no skôr ako sa zľaknete vpádu beštií, ktoré by sa nestratili ani v Resident Evil, chameleónsky casting úloh doplní ďalšie postavy a uzavrie finálny plán. Pretože existencia magických miest v súčasnom svete si priamo pýta dramatické ohrozenie. Na scénu nastúpia veľkí herci v malých úlohách, nájde sa priestor na vysvetľovanie plánov a veľkolepé momenty. Hoci samotné vyústenie dáva priestor skôr burtonovskému humoru ako majestátnej akcii a trikovej extravaganze. Je to akoby opak jeho Alice – aj pocit zadosťučinenia sa tu jednoznačne dostaví.

Burton sa hrá s mnohými elementmi, v bohatom celku sa pri prvom videní teoreticky občas stratíte. Neustále odpovedanie na otázky vám mnoho uľahčí; najlepšie to vystihne kúzelne zostrihaný epilóg: ukazuje, že v tomto svete nie je nič nemožné, hranice času a miesta sa strhávajú, ale STOP... netreba vedieť všetko, aby ste ostali očarení.

Michal Korec

8.0

JASON BOURNE

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: PAUL GREENGRASS

Matt Damon sa úspešne vrátil z Marsu, takže môže rovno skočiť do ďalšieho pokračovania Bournovej ságy. Pokojne môžete ingnorovať medzidiel Bourneov odkaz, novinka nadväzuje priamo na trilógiu a povolala naspäť Paula Greengrassa s nezameniteľným štýlom do viacerých scén. Máme tu remeselne výborne zvládnutý akčný triler, ale do série veľa neprináša...

Jason Bourne je mimo siete niekoľko rokov a pretĺka sa svetom, napríklad bitkami. Zrazu sa objavuje postava z minulosti s cennými údajmi. Cestuje do Atén, kde do rúk dostane zaujímavé info prepojené nielen na program Treadstone, ale aj jeho otca. Kvôli výpadku pamäti je natoľko zúfalý, že pátra aj u nebezpečných kontaktov, no dostal sa za vlastný bod zlomu a je mu to jedno. Paralelne sa nový šéf CIA Robert Dewey snaží štartovať nový program, no ten je v ohrození kvôli odcudzeniu údajov, čo má Bourne. Na scéne sa objavujú ďalšie postavy: snaživá cyberšéfka oddelenia CIA Heather Lee odhaľujúca únik informácií a aj čistič, ktorý mal v minulosti s Bourneom zrejme čosi do činenia...

Paul Greengrass sa tentokrát okrem réžie pustil aj do spolutvorby scenára a využíva známe postavy, čo majú stále čo povedať. Prvotná obava, že séria je nadobro vyčerpaná, musí sa iba vracať do minulosti, žije ešte počas úvodných titulkov, keď sledujeme zábery z prvej trilógie, ale rýchlo sa vytratí. Máme na obzore nové hrozby, scenár šikovne povoláva nové mená a minimálne Tommy Lee Jones síce aj po 23 rokoch od Utečenca hrá snaživého lapača, ale po novom aj riaditeľa so svojou agendou a rola mu sadla. Hoci úvod pripomína Hackera či iné trilery a častejšie sa pozeráme na obrazovky monitorov ako na akciu v teréne, potrebujeme ju na rozbeh.

Jason Bourne je gradujúci akčný triler; hoci si lepšie scény šetrí na druhú polovicu, dostanete sa k nim elegantne. Autori jednoznačne nasadili odčitateľnú štruktúru, kde si vytvorili niekoľko významných scén prepojených s akciou a medzi ne nechali hercov behať i odhaľovať zápletku.

Tá vás z kresla nevystrelí, lebo okrem jednej línie (a inej vedľajšej) sa sústredí najmä na titulného hrdinu a nejedna akcia sa musí zvrtnúť len kvôli tomu, „že Bourne je na scéne“ či „Bourne je v pohybe“. Akoby sa z mýtu stala hrozba, ktorú na jednej strane mnohí rešpektujú a na druhej stále ignorujú i posielajú kopu tímov do bitiek. Azda absentujúca silná predloha môže za to, že sa na dej poriadne nesústredíte, resp. máte pocit, že do série veľa nedoniesol. A návraty nemajú mať silnejší náboj ako súčasné dianie...

Ak vynecháte dej, stále máte vhodne využitých nováčikov. Popri T.L. Jonesovi je to Alicia Vikander; zahrá prakticky hocičo – a zabudnite, že si ju autori pripravili iba do vedľajšej roly pomáhačky. Jej Heather múti vodu často, ku koncu silnie a má rôzne motívy. Vincent Cassel hrá krivú držku s puškou či inými zbraňami podľa očakávania. Scenáristi stále mútia vodu, takže v nejednej scéne hrajú aj štyri postavy inú úlohu a snažia sa prekábatiť ostatných.

Celý Jason Bourne má pomerne rýchly strih, dej vyzerá poriadne nabitý, lebo veľké scény majú šmrnc a medzi nimi sa veľa stane. Svedčí o tom množstvo miest – striedame Rím, Atény, Langley, Berlín, Washington, Londýn, Las Vegas. Akčné sekvencie od Greengrassa idú v očakávanej réžii: dokáže si klasicky zgustnúť na davových scénach, kde sa pohybujú lovci i ciele. Čaká nás aj um Bournea: vie sa infiltrovať na nečakané miesta a finále je dlhé i rozmanité. Príprava, akcia, automobilová naháňačka (hoci minulé neprekoná, má pár dobrých trikov) a pästný súboj. Matt Damon hrá dobrý štandard, ani tréning veru nezanedbal.

Jason Bourne paradoxne vyznie ako otvorený film. Nový diel ságy, ktorý niekde nadviaže, dačo zase otvorí a pokojne môže o dva-tri roky ísť ďalej. Akurát by mohli autori vymyslieť novú motiváciu, hrozbu alebo iný prvok, kým sa séria neunaví. Ešte je dobre rozbehnutá, ale už potrebuje viac, nielen Damona a Greengrassa.

Michal Korec

7.0

RECENZIA

WARCRAFT: PRVÝ STRET

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: DUCAN JONES

Aliancia a Horda. Ľudia a orkovia. Najnovšie aj hráči a filmoví recenzenti. Dva tábory vznikajúce pri Warcrafte sa postavia po prvý raz vo filmovom strete. Moja rola? Ambásadorská. Ako dlhoročný hráč World of Warcraft (10 rokov) i real-time stratégií a filmový recenzent skáčem medzi tábormi. Dobrá správa pre hráčov: je to dostatočne dobré, aby ste upaľovali do kina. Správa pre filmovú brandžu: áno, videoherné adaptácie potrebujú čas na prípravu i mamutí rozpočet, aby vyzneli. Pri Warcrafte sa láme ich osud (prepadne – ďalšie nebudú; ak zarobí, príde rad ďalších), je to celkom dobrý letný blockbuster, ktorý prináša niečo iné a nepôsobí ako x-tý diel.

Dej rozpráva o Horde, ktorej vládca Gul'dan využíva energiu živých duší na otváranie portálu, čo by preniesol orkov do iného sveta. Ich súčasný je zničený a potrebujú sa presunúť. Krvilačná rasa orkov nie je v ríši ľudí Azeroth vítaná a vojnu považuje za riešenie všetkého. Ľudia nie sú z nájazdu nadšení: Horda prišla ničiť, brať teritória a hoci Sedem kráľovstiev žije v pokoji, ak bude treba bojovať, sú pripravení. Kráľ Llane, oddaný Lothar, mág Medivh či mladučký Khadgar – a na druhej strane Durotan, Drako i Doomhammer. Medzi nimi nezaradená Garona (vzopiera sa orkom, ľudom spočiatku neverí). Gul'dan chce opäť otvárať portál a prinesť ďalších orkov do Azerothu – a ostatní pravý opak.

Za viac ako 20 rokov vzniklo vo svete Warcraftu veľa príbehov, ale ten filmový šikovne využíva prvý stret na oboznámenie sa divákov s dvomi rasami a ich večným konfliktom. Na rovinu treba priznať, že nováčikov i neznalcov vôbec neľutuje; od začiatku solí fanúšikom pastvu pre oči, zmysly a pamäť. Prvých 20 minút budú hráči hltať zábery, v mysli (a možno aj kinosále) kričať názvy či mená: Gul'dan! Dark Portal! Karazhan! Elwynn Forest!

O tom, ako film nadbieha svojej báze svedčí sekundový záber cesty zo Stormwindu do Goldshire, kde sa na sekundu objaví murloc v potoku. To je mocný moment, ktorý sa vyrovná štýlu Georgea Lucasa zo Star Wars: ukáž na sekundu-dve postavičku – fanúšikovia ťa budú milovať. Warcraft je verný predlohe: postavy, miesta, architektúra sedia a je fascinujúce vidieť na veľkom plátne známe lokality z hier, kde ste strávili stovky hodín času. Ironforge i Stormwind vyzerajú výborne, Dark Portal svieti na zeleno a Gul'Dan je mocný boss!

Ak videohry nepoznáte, čaká vás ťažšia úloha. Postavy sa hemžia naplno, sypú sa ťažko zapamätateľné mená, povolania tiež na prvú nepochopíte. Aha, tu je nejaký mocný mág z veže, ktorý si nabíja energiu v modrej kvapaline (je to mana?), tam začiatočník, čo si prerušil tréning (Khagdar z Kirin Tor, WTF?). Banda krvilačných orkov sa chce mlátiť, na druhej strane mierumilovní ľudia (iba do prvého nájazdu orkov, potom sa mastia tiež), systém fungovania portálu sa riadi asi prvou signálnou: všetko modré je dobré (kúzla, mana, brnenie ľudí) a to zelené je zlé (vrátane mocného felu, čo pohlcuje aj orkov zvnútra).

Neznalcov neprekvapí dej. Nastolený konflikt ľudí (brániacich) a orkov (útočiacich), frakcie, velitelia, kódexy. Horda sa chce zachrániť, putuje fuč. Dlhé scény krutého správania netvoria sympatie. Poteší vnútorný konflikt – všetci sa chcú spolčiť proti Gul'danovi. Azeroth núka rôzne lokality. Keď príde otázka počínania ľudí, čakajú vás archetypy (dobrý kráľ, jeho ochranca, kúzelník, učeň) a postavy nie sú vôbec vykreslené. Konkrétni ľudia i orkovia sú uvedení zbrklo a niet času na rozvoj, hoci ich čakajú fatálne osudy: niektorí môžu padnúť – iní musia prežiť. Ste hodení do diania, ktoré nebudete chápať, ale fanúšikovia budú nadšení, už sa objavil iný známy ork!

Na plátne sa odohráva digitálna fantasy, ktorá nemá prepracovaný dej či jednotlivých hrdinov, ale je výborne nakrútená, keď niečo duní, hučí alebo sa mláti. Meče s veľkými symbolmi rinčia s obrovskými kladivami. Zastavte vojnové remeslo, ostanú vám povinné filmové scény, ktoré by ste oželeli. No akcia je dravá, brutálna a mocné kúzla stoja za to. Herecké výkony netreba riešiť, zväčša neznámi herci hrajú dostatočný základ.

Warcraft: Prvý stret je štart ságy a je nesmierne ťažké ju hodnotiť. Ako herný fanúšik dám palec nahor, adaptácia naplnila očakávania. Neznalci nebudú rozumieť všetkému, ale dianie je dosť efektné, že by ich mohlo strhnúť. V letnej ponuke ide o jeden z lepších filmov. Sedmička je absolútny kompromis. Za IMAX bod nahor – dlhoroční hráči Warcraftu môžu (ale nemusia!) rátať pokojne až do desať.

Michal Korec

7.0

RECENZIA

BATMAN V SUPERMAN

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ZACK SNYDER

Je to ako splnený sen dvoch skupín fanúšikov s bonusom. Nielenže sa milovníci Batmana i Supermana dočkajú nového filmu s obľúbeným hrdinom, Zack Snyder má odvahu ich postaviť proti sebe a ešte aj odštartovať celú sériu. V IMAX je to ohlušujúci epický celok – ako však naplnil ambície?

Bruce Wayne je naštvaný, že mu Superman roztrieskal mrakodrap a pol mesta. Pripravuje sa na súboj s ním. Superman začína čeliť strachu verejnosti: objavuje sa náhodne, ničí okolie, nedá sa kontrolovať. Lex Luthor by strašne chcel vyrábať a dodávať zbrane, cíti šancu z vraku s generálom Zodom, zatiaľ sa tam nevie dostať a skúša to cez senátorku, ktorá pochybuje o prítomnosti Supermana. Lois Lane je na stope dodávateľa zbraní, ktoré vyvolávajú pochybnosti. Všetko súvisí a osudové interakcie prídu...

Z deja treba prezradiť čo najmenej, každá scéna budí očakávania a napätie sa dá krájať. Oscarový scenárista Chris Terrio tvorí s veľkým množstvom postáv, motivácií a pozadí. Úvod štartuje u Brucea Waynea, rýchlo prešaltuje na Clarka Kenta; citít, že prostredím i štýlom nadväzuje na Muža z ocele. Je to jeho pokračovanie – a súčasne inštaluje Batmana a jeho líniu. Prvá hodina skáče medzi jednotlivými hrdinami a neskôr prídu momenty, kedy sa začínajú prelínať postavy z každého univerza v jednom celku. Nie je to iba o osudových stretoch Batmana a Supermana, ktoré sľubuje názov, ale aj ďalších elementoch: Bruce Wayne naháňa kryptonit či ide na párty k Lexovi Luthorovi. Podobných krížových momentov nájdete viac a Terriovi sa celok nerozpadá, dokáže spájať dva vesmíry v jednom filme.

V obrovskej porcii rezonujú viaceré témy, spoločným menovateľom sú temné pocity. Žiadny Marvel štýl – ťažké, drsné pocity. Hnev ženúci Brucea, nenávisť ľudstva voči Supermanovi, chamtivosť Lexa. Do toho neutíchajúca pomsta a snaha vyvolať konflikty. Silní jedinci i ľudstvo neukážu štipku nádeje. Scenáristi šikovne mixujú línie hrdinov, ale bojujú s veľkým balvanom: na jednej strane majú výhodu v miešaní svetov, súčasne musia pracovať so známymi prvkami: opäť zrod Batmana (aj nový herec), ďalší Lex Luthor, využitie kryptonitu atď.

Za posledných 20 rokov sme videli veľa reštartov. S tým súvisí relatívne veľká spokojnosť s líniou Supermana: nie je teraz okukaná a prepája sa úspešne. Aj dobrá temná línia síce rezonuje, ale chcelo by to čosi viac: plechový oblek bude po Nolanovej trilógii zvláštne vnímaný, ale unavený Batman je výborne využitý. Našťastie sa rysuje formovanie Justice League, v poslednej tretine nastúpi Wonder Woman a celok fanúšikov nesklame. Je to skôr predjedlo.

V hutnom celku rezonujú aj akčné scény a hoci je film opäť nadupaný, oproti Mužovi z ocele zaradil Snyder trošku nižší stupeň. Už sa nehádžu lokomotívy a napriek obrovskému záberu cítiť tlmenie. Pár sekvencií, vzájomných súbojov a megafinále dostanete a občas nevidíte, čo sa na plátne deje, je toho strašne moc. Pocit z temného akčného komiksu a osudovosti zaberá, rovnako aj burácujúca hudba dua Hans Zimmer-Junkie XL, ale chýba tu napríklad pamätná nová téma pre Batmana. Zimmer nechcel brať z Nolanovej trilógie; na soundtracku najlepšie znie Supermanov motív a nástup Wonder Woman.

V hereckom obsadení je najzaujímavejší Ben Affleck, ktorý vštepil starnúcemu netopieriemu mužovi ťažkotonážny pocit i kus dobrého herectva. Ešte ťažko porovnávať s Baleom, do tohto celku zapadol výborne. Henry Cavill sa snaží maximálne, ale stačí mu červený plášť a dobrý setup. Jesse Eisenberg je magor par excellence. Jeremy Irons sa, žiaľ, nevyrovná Michael Cainovi, ale Alfreda hrá inak. Amy Adams nie je výrazná ako minule, Laurence Fishburne je do počtu, Holly Hunter má dobrú rolu. Celý ansámbl je dobre vybraný, ale pri takom počte zažiaria iba niektorí. A Gal Gadot bola skvelá voľba!

Úsvit spravodlivosti si na seba naložil veľa a na plátne to vidno. Najlepšie zaberie ako pokračovanie Supermana, hoci osobne radím Muža z ocele vyššie (u mnohých to bude naopak). Ďalší zrod Batmana sa vydaril najmä vďaka Affleckovi. Štart Justice League je sľubný, ale... chýbaju tu hlbšie emócie. Na to, čo sa deje na plátne, nepadne ani slzička. Pri takom epickom dianí by mala.

PS – Každý, kto uvidí BvS v IMAX, nech skočí na 8/10, kde som pôvodne bol. Nikde inde nevynikne.

Michal Korec

7.0

RECENZIA

OSEM HROZNÝCH

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: QUENTIN TARANTINO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lukáš Slovák

7.0

RECENZIA

REVENANT

ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: ALEJANDRO GONZÁLEZ IÑÁRRITU

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

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

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

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

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

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

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

Michal Baranovič

7.0

RECENZIA

RATCHET A CLANK: STRÁŽCO

ŠTÝL: ANIMOVANÝ
RÉŽIA: KEVIN MUNROE

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

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

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

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

OVIA GALAXIE

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

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

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

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

Michal Korec

7.0

RECENZIA

ROGUE ONE: STAR WARS STORY

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: GARETH EDWARDS

Rozšírenie Star Wars univerza skúšajú autori kníh, seriálov i videohier. Disney mení stratégiu; popri hlavných filmoch chce núkať vedľajšie filmy, ktoré zdieľajú rovnaký vesmír, no majú iné vyznenie a môžu nadviazať na známe udalosti. Balansovanie medzi hlavnými porciami a inými chodmi začína...

Rogue One sa odohráva tesne pred Epizódou IV: v centre pozornosti sú tajné plány Hviezdy smrti, čo sa dostali do rúk viete-koho. Predstavuje nové postavy: Jyn Erso poľujúcu po plánoch, jej otca Galena, ktorý Hviezdu smrti navrhol, Cassiana a povstalcov. Trošku zistíme, ako Galaxia vyzerá pred obdobím Novej nádeje, pod akým útlakom sa žije na niektorých planétach a budeme svedkami boja rebelov so zlodušským riaditeľom Krennicom. A ukáže sa aj Darth Vader...

Nápad zasadiť dej Rogue One do tohto obdobia je výborný, zaručuje okamžitú orientáciu v ságe a má iným spôsobom doplniť kus dejovej mozaiky. Scenár je prekvapivo jednoduchý; otec plány vymyslel, dcéra ich hľadá. Všetko okolo je výplň jediného kusu zápletky. Darmo predstaví poltucet nových postáv a chce, aby ste ich poznali po mene. Cassian (Diego Luna) je nevýrazný, droid K2 zábavný, ale neveľmi originálne, slepý ázijský typ vyznávajúci Silu bojujúci s bakuľou i jeho kamoš pripomínajúci Mickeyho Rourkea sa sem takmer nehodia a rovnako Forest Whitaker ako Saw Garrera. Rád by som napísal, že bohatá súpiska dáva zmysel a rozširuje univerzum o niečo nečakané. Všetci skôr zdržujú od jednoduchej a nie príliš výdatnej hlavnej línie. Strašne rád by som sa objavil iné udalosti ako jednu misiu povstalcov a ich plány, ale nič tu nie je.

Rogue One zároveň bojuje s tým, či má byť riadnym Star Wars filmom alebo sa líšiť. Úvodné titulky sú inak koncipované (nemajú znelku), aby ste nadobudli pocit, že to nie je hlavný film. Že lavíruje pri hudobnom sprievode, bolo zrejmé od momentu, keď sa John Williams rozhodol skladať hlavné filmy. Alexandre Desplat odskočil kvôli načasovaniu a Michael Giacchino mal na hudbu dva mesiace, takže nechá ju najmä burácať. Keď občas zaznie klasický JW, rozdiel je markantný!

Rogue One túži nastoliť dravší, drsnejší tón. Prejavil sa na spôsobe natáčania – Gareth Edwards má rád ručnú kameru, čo pomáha dodať odlišné akčné scény. Rogue One chce byť o vojne, dramatických pádoch povstalcov a inom type hrdinstva. Tie elementy spracuje chvályhodne, sčasti je akcia iná ako v číslovaných Star Wars. Samotné finále angažuje známe elementy: bitku vo vesmíre, ďalšiu na zemi, misiu v interiéri a prelínanie. Na to, že sa film snaží odlíšiť od hlavnej ságy na začiatku, sa napokon dostane k rovnakej štruktúre na konci. Budete asi prekvapení, že sa strieľa blasterom do hlavy, občas objaví troška krvi a humoru je menej. Film pre deti? Azda od 9 rokov.

Zrejme si ho mladí diváci ani neužijú ako vlaňajšiu sedmičku, kde boli jasne pripravené a obľúbené postavy ako Rey i Kylo Ren. Tu sa hrá vo veľkej miere na pôvodnú znalosť, čo sa prejaví pri kulisách či formálnom spracovaní. Fanúšikovia sa môžu kochať starou architektúrou, ktorú rozpohybujú dnešné výkonné mašiny. ATAT Walkery sú plynulejšie ako v starej trilógii, Star Destroyer vyzerá aj dnes úžasne a Hviezda smrti v prvých skúškach dokáže zobrať dych. V tomto smere je ideálne vidieť film v IMAX; veľké plátno je pri Star Wars povinnosť, akčné sekvencie výborne vyznejú a zvuková stopa je výrazná, priestorový zvuk si užijete naplno. 3D je občas badateľné, dominuje najmä obraz a zvuk. Spočiatku si to neuvedomíte, ale keď film začne gradovať k lepšiemu koncu (prvá polovica je citeľne slabá), vtedy oceníte poriadnu kinozostavu, zvuk prakticky neutíchne.

Ako prvý veľký vedľajší film Rogue One zaujme, no neplní všetky očakávania. Letí k stanovenému koncu, po ceste predstaví kopu nováčikov, no nerozvíja ich. Drsnejšia forma vzbudí nádeje, ale pri absencii humoru nie je stopercentnou kompenzáciou. No mierne sklamanie prináša najmä riedky dej – partia rebelov hľadajúca plány je síce sľubný námet, a 133 minút skákania po galaxii by uživilo viac.

DRUHÁ STRANA MINCE: Ortodoxní fanúšikovia Star Wars a občasní návštevníci kina budú oveľa spokojnejší. Dostanú výbornú expanziu a dianie im pekne nadviaže na obľúbenú štvorku. Tým, že nie sú presýtení modernou produkciou, sa budú tešiť zo všetkých asociácií a postáv. Nepotrebujú hlbšie prepojenie, stačí ich prítomnosť v pár scénach. Ich hodnotenie bude triafať medzi 8-9/10.

Michal Korec

7.0

RECENZIA

ASSASSIN'S CREED

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: JUSTIN KURZEL

Lamentovať nad komerčným či kvalitatívnym úspechom filmových adaptácií videohier už nemusíme. Tento rok sa veľké štúdia (Fox, Universal) pustili do nich naplno – Warcraft čosi zarobil najmä v Číne a nebol to márny letný hit. Assassina čaká niečo podobné a ako ste si už všimli, hodnotenie je rovnaké.

Callum Lynch sa dopustil vraždy a čaká ho trest smrti. Násilie má v krvi, lebo matku mu zabili a otec zmizol. Už keď sa rozlúčil s týmto svetom, zrazu sa prebudí na neznámom mieste, kde mu hovoria, že cez mašinu Animus sa bude môcť prevteliť do kože predka na konci 15. storočia a hľadať bájne Jablko raja, ultimátny predmet mapujúci ľudskú DNA a umožňujúci ovládnuť slobodnú vôľu. Pretože história i súčasnosť je poznačená nekonečným bojom medzi templármi (chcú ovládať svet) a zabijakmi, tzv. asasínmi, čo nesúhlasia s tým režimom a vytvorili rád na ochranu slobody ľudí. Callum by najradšej z komplexu zdrhol, no niečo vnútri mu hovorí, aby putoval do Granady 15. storočia a bojoval...

Tradičné priznanie vopred – sériu Assassin's Creed dobre poznám, skúšal som takmer všetky diely, no máloktorý dohral a celkom mi imponuje kvôli vynikajúcim lokalitám a historickým obdobiam, ktoré iné hry nedokážu či nechcú podchytiť. Kľúčový poznatok číslo 2 – filmový Assassin nie je spätý so žiadnym konkrétnym videoherným dielom, ale spadá do celistvého univerza. Vytvoril nového hrdinu, ale zdieľa základný systém putovania späť v čase cez Animus z komplexu Abstergo.

Svojím spôsobom vám film robí mamutiu službu – síce občas ťažkopádne, ale predsa načrtne hlavný dejový náčrt série (templári vs. assassini) a vybral opäť jeden lákavý historický výsek. Keď sa ukáže Španielsko a rok 1492, mnohým svitne iskierka nádeje, že by sa tu mohol objaviť aj nejaký bádateľ...

Čo je dôležitejšie, ak ste nehráči alebo základne rysy série poznáte, dočkáte sa mnohých neznámych a dlho budete tápať, ani si nebudete môcť priradiť, že kto patrí k templárom či assassinom. Na konci sa mozaika zloží a vy pochopíte, že niekto ťahá za nitky príliš silno, iný zase okato a hrdina sa vzpiera systému, no súčasne môže byť rád, že vôbec žije a ešte si aj vyjasní niektoré fragmenty minulosti. Fakt je, že počas sledovania deja budete mať dve tretiny v dianí hokej, ale finálna tretina cvakne naplno.

Zatiaľ čo hry sa prevažne odohrávajú v minulosti a náplň tvoria úlohy v historických segmentoch, tu je pomer modernej éry a histórie približne 2:1. Čo je trošku smutná správa pre fanúšikov, ale nehráči sa musia zoznámiť s fungovaním. Delenie je absolútne jasné a prejavuje sa vo vizuále filmu: súčasnosť je pochmúrna a najmä ostáva v interiéri Absterga. Odkrývame vzťahy, objavíme bratstvo, stále dumáme, akú rolu zohrá doktorka a jej otec.

Zapadá to postupne a občas škrípe. Minulosť je pestrá, dramaticky podávaná, kedy kamera lieta s ikonickým orlom nad stredovekou Granadou. Keď sa zosunie nadol, začne riadna akcia, kedy našincom padnú sánky. Parádny parkour, behá sa vyslovene po budovách a strechách (aj stenách), skáče z kostolnej veže a prídu aj momenty pre zakrádanie sa davom. Čepele sú schované, no vyskakujú na počkanie, ciele sú jasne definované a hudba buráca. Vo finálnej tretine sa štýl dokonca pretaví do súčasnosti a začne kríženie miest a línií i správna mela.

Justin Kurzel má neuveriteľný cit pre štýl a podanie filmov. Pred rokom mal veľmi dobrého Macbetha a teraz sa jedným filmom snaží vykryť celú videohernú sériu. Nerežíruje hladko a prístupne každému, no jeho vízia zaujme. Španieli nie sú dabovaní, vlastný brat Jed dal netradičný soundtrack – na pohľad buráca do akcie, súčasne dodáva originálne vyznenie. Vďaka Kurzelovi sedí aj Michael Fassbender – Jeremy Irons hrá štandard a Marion Cotillard je ambivalentná.

Kým sa na plátne odohráva podmanivá akcia, je to paráda. Keď sa vysvetľuje, treba si pozorne skladať mozaiku, aby na konci zapadla. Niekto sa bude nudiť a neakceptuje líniu. Hráči môžu reptať a hľadať detaily – ale Assassin's Creed je azda najlepší videoherný film podľa predlohy.

PS – Ak môžete, upaľujte na Dolby Atmos. Taký agresívny zvuk tu nebol od Mad Maxa! Celý rok sme nemali titul, kde bola akcia hlučná, hudba prenikavá a celá zvuková stopa vás ohlušila!

Michal Korec

7.0

RECENZIA

FANTASTICKÉ ZVERY A ICH V

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: DAVID YATES

Svet kúziel opäť ožíva! J. K. Rowlingová tvorí z útlej knižôčky veľkú ságu, ktorú si Warneri poistili na päť filmov a do roka 2024 majú čo točiť. Je to pre nich po Harry Potterovi, Pánovi prsteňov a Hobitovi ďalšia výživná poistka. A z prvého filmu cítiť veľmi dobrý potenciál na expanziu, môže fungovať, len musia scenáristi udržať vysokú latku a nenaťahovať minúty, kde netreba.

Do New Yorku v roku 1926 prichádza zvláštny mladík, pán Scamander. V ruke drží ošúchaný kufor a namieril si to do centra, keď sa pri banke stane niečo neočakávané – z kufra zmizne pár zverov a začnú robiť po meste neplechu. Jeho úlohou je chytať ich, lenže do cesty sa mu pripletie nádejný pekár Jacob Kowalski a Tina Goldstein z Magického kongresu. Berie ich na misiu, ale v New Yorku predsa vyčíňa ešte iná sila, o ktorej vedia niektorí, sledujú ju a nevedia si vysvetliť rozličné škody či nevídané javy. Na rozdiel od pokročilej Európy, v Amerike stále žijú mágovia v utajení a je otázka času, či krehká rovnováha raz neskončí...

Na ktorú otázku odpovedať najprv? OK, nemusíte mať napozeraných všetkých Harry Potterov, aby ste si Fantastické zvery vychutnali. Sme v rovnakom svete, slovných narážok a asociácií sa tu pár nájde, ale kto nezvládal HP maratóny, nebude stratený a ani si nemusí ísť rýchlo napozerať všetkých 8 častí.O Voldemortovi niet ani chýru, spomína sa Rokfort a pár ďalších mien, spojitosť vidieť na dizajne a budete sa cítiť ako doma. Dojmy zosobňuje hudba Jamesa Newtona Howarda – pri logu odznie síce klasická téma, a potom si tu šéfuje sám pre seba, zložil pár nádherných skladieb a variabilný soundtrack.

Príbeh? Ten je úplne iný. Nehovorí o malom čarodejníkovi a mocnom zloduchovi, nie je to ani variácia, sleduje niečo iné a má odlišný tón. Stávka na fantastické zvery je nádejná – a vychádza. Túžime vidieť, aké druhy existujú, ako sa správajú a autori si to dobre uvedomujú, postupne ich servírujú: na ulici, pri hľadaní stratených druhov či vynikajúcej scéne návštevy na nečakanom mieste. Zvery sú najcennejším elementom magického sveta, keďže kúziel sa dočkáme iba zopár v priebehu filmu a pri finále.

ÝSKYT

Otázka cieľovej skupiny sa zodpovedá ťažšie. Pre najmenšie deti Fantastické zvery nie sú, štartujú ranou ako z dela a v priebehu sú málinko temnejšie momenty, ktoré ich predurčujú na... radšej 10+. Niežeby ste sem nemali vodiť mladšie deti, scény so zvermi si užijú, lebo sú často milučké i vtipné, no potom autori nasadia vyšší kaliber, aj nejaké mystérium a to sa im bude rozpletať ťažšie.

Dejová skladba je pekne vytvorená a dlho nevieme, o čo ide. Scenár je dostatočne tajomný, hoci nie je príliš zamotaný; postupne zistíme hlavné i vedľajšie postavy či ešte zamlčané skutočnosti. Prvá polovica sa sústredí najmä na naháňanie fantastických zverov po New Yorku, druhá zvážnie a nabehnú temnejšie sily, atmosféra hustne. Na konci má čo gradovať, niečo nechať otvorené, aby sa posilnil pocit zo ságy a pokračovanie nabudúce... Keď sa pozriete spätne, autori lejú na začiatku veľa mystéria, dosť vysvetlia, no zďaleka nie všetko. David Yates vie, ako režírovať a napĺňať očakávania divákov, tu pridá tajomno, tam humor. Dostalo sa sem prekvapivo viacero úsmevných momentov, čo by ste od fantasy nečakali.

Technické aspekty sú brilantné. Fantastické zvery fantasticky vyzerajú. A nielen zvery, kde sa vybláznili animátori, ale ani New York 20. rokov 20. storočia nebol dlho atmosférický a presvedčivý ako v tomto filme. Kamera lieta, hudba je dobrá, strih nešetrí nikoho, architektúra top. Akčné efekty výborné aj v 3D.

Pri hereckých výkonoch vedie Eddie Redmayne, ktorý si normálnu postavu dlho nezahrá, no MLOK-a hrá svojsky a presvedčivo. Nečakaným spestrením je Katherine Waterston v hlavnej ženskej roli: neopozeraná, zaujímavá a len spočiatku pripomína Aliciu Vikander, ale napokon sa rýchlo odkloní. Dan Fogler doručí očakávaný humor z ukážok, aj Colin Farrell sa snaží mávať sugestívne kúzelnou paličkou.

Fantastické zvery a ich výskyt štartujú spoľahlivo. V novom svete, s inými elementmi, dobovým nádychom. Akurát by som od nich čakal trochu väčšiu intenzitu v celej dĺžke, ale napĺňajú očakávania: nová sága, kde máte čo objavovať, užívať si. Expanzia čarodejníckeho sveta je úspešná.

Michal Korec

7.0

JEDNOTKA SAMOVRAHOV

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: DAVID AYER

Jednotka samovrahov púta pozornosť už od vlaňajšieho Comic-Conu ako svieži projekt s odlišným prístupom. Hrdinov tvorí zo zloduchov, zápletkou má byť krkolomná úloha, odohráva sa v známom DC svete, a predsa v nej na prvý pohľad nevystupuje Batman, Superman a pre Warnerov je to veľká stávka. Keď sa pridali ukážky s pamätnými piesňami, očakávania ešte stúpli. Zo Suicide Squad sa mohol stať nový zásadný hit komiksového žánru. Výsledok je dobrý, ale mohol byť výborný...

Americká armáda potrebuje nové zbrane. Lebo svet už pozná metaľudí a votrelcov z vesmíru, dočkal sa aj ochrancu v podobe Supermana, no ten je preč. Preto padne celkom vhod projekt s jednotkou X, čo spája žijúcich zloduchov so špeciálnymi schopnosťami. V repertoári je chlapík, čo nikdy neminie, pomätená asistentka od Jokera, zlodejíček z Austrálie, ohnivý chlapík prezývaný El Diablo, krokodílí muž a ďalšie unikáty. Šéfka Wallerová sa rozhodne dať im šancu – ak budú spolupracovať, skráti im tresty (väčšina je vo väzení). V Midway City začne zúriť nová hrozba, tak sa môžu ukázať...

Funkčný vzorec prvého dielu série preberá Jednotka samovrahov spoľahlivo a v prvých 40 minútach ho povýši na novú métu. Mnohí diváci zrejme postavy nepoznajú; zoznámime sa v rýchlom strihu s fantastickými songami (niektoré sú známe z traileru, iné nové). David Ayer seká jednotlivé scény po minútke, skáče po profiloch, objaví spojitosti. Najlepšia tretina filmu nadviaže na veľké očakávania z trailery: originálne vyšinuté postavy, parádne pesničky, zaujímavé sekvencie i frky – všetko funguje.

Potom očakávate predstavenie zloducha a prvý boj jednotky – a autori riešia úlohy prekvapivo stroho. Regrutácia oponenta je rapídna a nasadenie jednotky síce logicky nadväzuje, ale postupné plnenie úloh či prebíjanie sa k finále nahradí štandardná dlhočizná misia s pauzami na vtipy ako v inom komikse.

Ešteže autori nezabudnú na pohnútky zločincov: chcú zdrhnúť pri prvej možnej šanci, spočiatku spolu nevychádzajú, ťažšie sa dokážu nadchnúť pre morálne rozhodnutia. Element pretvárania zloduchov na kompaktný tím je jedným z najcennejších atribútov a nič nejde tak hladko ako si predstavujú ich noví velitelia.

Dravosť viacerých členov jednotky je akcentovaná v jednotlivých dilemách vychádzajúcich z v minulosti. Finálová sekvencia nádherne zobrazuje aj ich skutočné túžby.

Akčné scény sú točené pomerne úspešne, ľahko, občas využijú spomalený záber či nejaký dobrý efekt – ale neohúria. To isté platí o zloduchoch či finále. Viac si užívate charaktery, výborne spárované so svojimi hercami. Najväčším objavom je Harley Quinn v podaní Margot Robbie – podľa očakávaní doslova kradne celé scény pre seba. Osobne vítam späť aj hláškujúceho Willa Smitha, milo prekvapil Jai Courtney. Viola Davis je výborná a Cara Delevigne má prekvapivo poskladanú úlohu. A ešte viac si užijete použité pesničky, ktoré mixujú všetko od Queen, cez Eminema až po Stevena Pricea. Aj pri minútových pasážach je cítiť exkluzívne pasujúci výber, čím získava body oproti iným komiksom.

Na Jednotke samovrahov cítiť aj náročnú produkciu či zmeny tónu, ktoré ju sprevádzajú v kontexte snahy Warnerov živiť svoje DC univerzum. Je zrejmé, že Jednotka samovrahov bola pôvodne temný film, z ktorého sa po veľmi kritickej odozve na vážny tón Batman vs. Superman musel stať ľahší kus.

Pozorný divák v priebehu filmu nájdete niekoľko scén, ktoré síce do výsledného strihu zapadajú, ale očividne v prvom zostrihu neboli (napr. Harley Quinn vo výťahu) – štúdio či David Ayer ich vložili kvôli väčšej miere zábavy a humoru. Podobné ťahy cítite naprieč celej dĺžke – a osobne si myslím, že tým sčasti trpí súdržnosť filmu. Platí to aj o umiestnení postavy Jokerova – a časť divákov bude výkon Jared Leta milovať (smiech má geniálny), časť šomrať, že po Heath Ledgerovi je obsadený skoro.

Jednotka samovrahov chce dokázať divákom, že Warneri to s DC Extended Universe myslia vážne. Lenže zatiaľ čo Marvel filmy sa stali skoro rodinným seriálom a DC filmy mohli kráčať temným smerom po vzore trilógie Temného rytiera (Muž z ocele bol super, BvS nie márny), začali fungovať podobne. Akoby Jednotka samovrahov bola vtipná a svieža na objednávku ako Strážcovia galaxie. Nadväznosť na minulé a ďalšie DC filmy sa cení – ale je to málinko premárnená šanca na samostatný letný blockbuster i lepší hit komiksového žánru.

Michal Korec

7.0

RECENZIA

SEDEM STATOČNÝCH

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ANTOINE FUGUA

Nasledujúcich 132 minút sa ponoríte do sveta Divokého Západu. Do ulíc malého mestečka sužovaným magnátom Bougom, ktorý si robí zálusk na neďalekú zlatú baňu . V efektnej úvodnej sekvencii padne príliš veľa nevinných na piesočnú pôdu, aby sa niekto neodhodlal nájsť pár správnych chlapov, čo by urobili poriadok.

Jeden z nich má podobizeň Denzela Washingtona, volá sa Sam Chisolm a hoci také fušky nerobí, pri nasadení vdovy ochotnej dať všetok majetok za záchranu mesta prehodnotí priority – a do mesta Rose Creek sa vydá. Sám by však neobstál, tuší aj samovražednú misiu, takže postupne naverbuje gamblera Faradaya, presného strelca Robicheauxa a jeho parťáka Billyho či mexického vyhnanca Vasqueza. Tvaruje sa nová sedmička statočných, ktorá postupne buduje nielen silné puto, ale aj šancu na záchranu živobytia ľudkov.

Trio Fuqua-Washington-Hawke si mnohí pamätáte z 15 rokov starého hitu Training Day. Dokopy ich teraz spojila absolútna klasická látka westernového žánru: skupina odhodlaných kovbojov pomáha slabším. Dejové torzo vyzerá príliš jednoducho na naplnenie celej stopáže, ale scenáristi si úmyselne dávajú čas na všetky potrebné segmenty. A výsledkom pozitívneho snaženia je, že ani jeden zbytočne nezdržiava, ale trafí ideálnu dĺžku: 11-minútové intro nastoľujúce dôvody pre verbovanie sedmičky, tretinu filmu pre ich zber, prípravu lokálnych obyvateľov a najmä solídne akčné 25-minútové finále so štipkou pátosu. Žiadny konvolútny dej či vedľajšie línie, priamo k veci i jednoznačná orientácia v deji.

Môžete síce šomrať, že ide o isté zjednodušenie, ale na druhej strane, podobne ako pri Ben Hurovi sa dá na film pozrieť bez optiky i znalosti originálu a vyrieknuť ortieľ. A ten znie lepšie ako pri iných remakoch absolútnych klasík, čo sa na nás valia. Azda dostatočný priestor pre vyznenie deja a súčasne aj dobrá forma mixujúca klasické zábery s malými aktualizáciami nahrávajú prvé body. Neradím vám vypnúť v žiadnej pasáži, skôr pozorne sledovať viaceré detaily – Divoký Západ v tomto podaní nie je iba vyprahnutou pustatinou, ale živý svet s dobrými filmárskymi finesami.

Je tu dobrá kamera, strih a veľa sa bude písať o poslednom soundtracku Jamesa Hornera, ktorý síce spočiatku znie ako klasický Horner, no vzápätí začne byť oveľa nápaditejší a do konca vystrieda zaujímavé motívy. Tento Divoký Západ má výbornú atmosféru a nenudí, čo je presný opak Ben Hura. A nie je ani digitálne vyčačkaný ako boli Bohovia Egypta; plus pre všetkých bojazlivých, čo sa obávali podobného vizuálu. Tvorcovia si ctia lokality, momenty a nemusia veľmi štylizovať ako Osamelý jazdec. Klasický western žije!

Prvá tretina, kde sa dáva sedmička dokopy ponúka vyvážený mix vtipných i napínavých scén a je fajn zostrihaná. Druhá sa venuje jednotlivým členom i príprave a opäť nechýba troška humoru. Neznamená to, že by sa nových Sedem statočných nebralo dostatočne vážne, ale občasná hláška nezaškodí, poznáme celú sedmičku, takže sa lepšie bavíme na ich vyznení. Očakávaný akčný finiš má prvú časť výborne pripravenú, napínavé momenty strieda svižná akcia – až ku koncu je toho veľa. Že tu buchne pár dynamitov a head-count je riadne štedrý, je akceptovateľná daň za remake.

Western je žáner, ktorý sa tu nepodarilo zakopať do zeme v prospech letného blockbustru, čo je plus. Má sympatické momenty: barové scény, divoké bitky, široké prérie, pekné prelety kamery. Graduje ku očakávanému vyvrcholeniu, diváci-tipéri skúšajú obstáť v kardinálnej otázke koľkí/či vôbec prežijú...

Z castingu sála celkovo dobrý pocit a vďaka Denzelovi Washingtonovi máme silného lídra v kvalitnej kreácii. Denzel zahrá všetko. Veľkú porciu dostal Chris Pratt, formujúci sa ako silený vtipkár. Stále mu neviem prísť na chuť, ale Faradaya zvládol. Ethan Hawke je prekvapivo dobrý i trošku bláznivý. Politicky korektné doplnenie Mexičana, Indiána neruší, ale obohatí etnickú zmes kovbojov.

Sedem statočných netreba zrovnávať s klasikou (jasné, že je lepšia), ale v tomto roku si vedie dobre. Jasný dej, silné obsadenie hercov i režiséra by mali zaujať. Čo je podstatne lepšie, ako sme tušili podľa ukážok či pri prvotnom ohlásení.

Michal Korec

7.0

DOCTOR STRANGE

ŠTÝL: AKČNÚ
RÉŽIA: SCOTT DERRICSON

Stephen Strange je špičkový chirurg, ktorý dokáže previesť najzložitejšie operácie, na ktoré si už nikto netrúfa či odpíše pacienta ako mŕtveho. Má posunutú hranicu vnímania, jeho slabinami sú samoľúbosť a nafúkané ego. O tom by vedela hovoriť kolegyňa Christine; dala mu šancu ako milenka, no tie časy sú preč. Keď sa jedného dňa ocitne Strange na opačnom konci operačného stola, netuší, ako dopadne.

Znecitlivené ruky a večná triaška ho majú mátať roky. Hnaný obsesiou dostať sa späť do pôvodného života je ochotný podstúpiť rôzne operácie či kroky. Osud ho zavedie do Nepálu, kde začne trénovať pod vedením istej učiteľky nielen telo, ale aj myseľ i kopu nových možností. Bude ich potrebovať, akýsi Kaecilius sa v minulosti vzbúril a teraz sa spriahol s temnými silami, aby dorazili Zem...

Marvelovky si pýtajú novú krv i nového hrdinu; príchod Doctora Strangea budú mnohí diváci vítať s nadšením a skrytými nádejami na iný štýl komiksu. Podobne ako vlaňajší Ant-Man či februárový Deadpool, aj Doctor Strange ťaží z neznámych. Ako bude využitý svet a kde nastupujú fantastické schopnosti (a aké to sú). Alebo uchytí sa ďalší herec ako nezabudnuteľný superhrdina? Veď Benedict Cumberbatch nedávno chŕlil oheň po hobitoch či lúštil Kód Enigmy a teraz má zachraňovať všetkých?

Pri kľúčových atribútoch filmu nás čaká nerovnomerné rozhodovanie o výsledku. Lebo tvorcovia vymysleli špičkovú formu vo viacerých ohľadoch a nechajú nás vstrebať ju okamžite – už intro, kde sa stretnú ešte neznámi bojovníci zrazu otáča kameru o 90 či 180 stupňov, na plátne sa dejú nevídané veci, resp. je to Inception umocnený na tretiu.

Fyzikálne možnosti sveta sú posunuté do iného levelu, bojovníci bežia po stenách budov, vytvárajú si portály, majú bizarné zbrane a dlho nechápeme. Tých scén našťastie nie je veľa (nudili by po čase), ani málo (chceme si ich vychutnať), takže sa dostaneme neskôr aj do kontrastného civilu. Vtedy netušíme, kde majú byť zakopané špeciálne schopnosti postáv.

Riešenie je ľahké: Doctor Strange akceptuje mágiu ako esenciálnu súčasť sveta; keď majstri, študenti i zloduchovia začnú kresliť obrazy do luftu, je to absolútne prirodzená vec. Aj astrálne planiny a ďalšie chuťovky. No úplne to nestačí, aby vás celý svet vytrhol zo sedadla či omráčil naspäť. Je za tým civilné fungovanie postáv, kde číhajú bežné archetypy: samoľúby hrdina, jasne definovaný zloduch (akurát chvíľu mudruje), mentor, parťák atď. Niektorí môžu byť zaskočení absenciou love story, ale to nie je mínus, naopak. Ak si však premietate motivácie postáv a celkové pôsobenie, vyjde vám, že pri obsahovej časti sa autori príliš nevyznamenali a recyklujú známe pasáže komiksových filmov: intro, prvý tréning, využite schopností v akcii, veľký moment zloducha, finále.

Čo je trocha škoda: keď už Doctor Strange dostal zaujímavú formu, mohol sa zaskvieť aj pri obsahu. Lenže v tomto smere je „iba" ďalšou marvelovkou s jasne postavenou štruktúrou, ktorá ide takmer na autopilot. Navyše nie je tu ani jedinečná atmosféra, akú mal napríklad prvý Thor. Hoci isté atribúty sú pre Doctora Strangea charakteristické a spočiatku sa zdá, že si odhrýzol obrovské sústo po vysvetlení astrálnych planín, multiverza a iných dimenzií, rýchlo sa uspokojí s instatnými riešeniami.

Niektoré veci prídu na príkaz: lietajúci plášť je fantastický prvok, a v deji začne fungovať zčista-jasna. To isté platí pre skákanie a iné dimenzie. Nejako fungujú, nikdy sa extra nedozvieme ako. Kým nám autori načrtnú aspoň niečo, sme v polovici. A je jasné, že Marvel si už nedovolí točiť iba samostatne stojace filmy. Súčasne sa automaticky dočkáme akurátnej hudby, strihu či kamery... Aj Benedict Cumberbatch či Rachel McAdams hrajú spoľahlivo, ale ani jeden nemá osobitý charakter ako Thor či Tony Stark. Deadpool je na míle ďaleko, čo podčiarkuje, ako sa Foxovia odviazali...

Ako prvý diel série a kúsok skladačky do Marvel univerza Doctor Strange zapadne. Treba však krotiť očakávania, lebo potenciál prvej štvrťhodiny je obrovský, hoci neviete, čo sa deje – následne ale film rýchlo spadne do typickej šablóny.

Michal Korec

7.0

RECENZIA

DIEVČA VO VLAKU

ŠTÝL: DRÁMA
RÉŽIA: TATE TAYLOR

Každý deň cestuje Rachel na Manhattan zo svojho bytu a sleduje okolie trate. Vidí mnohé domy, ako príroda lemuje ročné obdobia a jej zrak často spočinie aj na adrese Beckettova 15, kde je mladá žena v objatí chlapíka a reprezentuje pravú lásku. Jedného dňa však mladá žena zmizne – a Rachel môže byť kľúčom k odhaleniu veľkého tajomstva, kým sa neprevalí jej vlastná minulosť.

Adaptácia ďalšieho knižného bestselleru vzbudzuje veľké očakávania: známa predloha, solídny režisér (Tate Taylor má za sebou výborný The Help a kvalitný Get On Up) a silné obsadenie na čele s Emily Blunt s potenciálom oscarovej nominácie sľubujú takmer nereálne kvalitný hit. Žáner je definovaný ako psychologický triler a eventuálny teror smerovaný na diváka nesmeruje z bežných ľakačiek, ale inteligentnej zápletky, zvratov a nečakaných point.

Dievča vo vlaku nemá príliš košatý dej, ale na diváka bude pôsobiť robustne. Prvotné načrtnutie troch dámskych postáv (Rachel, Anna, Megan) sprevádzané rovnomennými medzititulkami slúži ako dobré intro pre spoznávanie. Hoci titulná Rachel je na plátne najviac, priestor dostanú aj ďalšie dve postavy. Nedajte sa oklamať – cesty sa im prirodzene v istom bode života skrížia, otázny je vzájomný vplyv. Tri silné ženy a ich zamotané životy budú mať napokon k sebe bližšie ako sa zdá v prvých minútach.

Preto je potrebné rýchlo sa naučiť orientovať v herečkách i menách, aby ste sami zistili, čo sa deje. Je tu výborná Emily Blunt hrajúca prenasledovateľku a súčasne životom skúšanú ženu. Na jej postave je vidieť, do akej miery sa môže prejaviť obsesia nad nedosiahnutými cieľmi prerastajúca do frustrácie, čo už znemožňuje regulárne fungovať. Ale nie je to iba posadnutosť nad minulosťou a nemohúcnosť vyrovnať sa s novou situáciou – každý, kto v živote zažil bolestivý rozchod sa s ňou okamžite stotožní a zároveň si kladie otázku Čo bude ďalej? Ako hlboko sa dá klesnúť a ako sa odraziť od pomyselného dna, kde čaká iba úzkosť, každodenná rutina a živorenie podporuje vlastná myseľ s tonou spomienok? Prvá tretina filmu funguje v tomto smere veľmi dobre, ale podporuje skôr postavu a atmosféru ako dej.

Ten sa rozpletá pomaly a občas sa utápa v melancholických náladách jesene a túžbach trojice žien. Nelineárne rozprávanie je rozbité na fragmenty, ktoré našťastie autori označujú časovými predelmi, aby sme vedeli, či sme v bode pred štyrmi mesiacmi alebo iným obdobím. Nie vždy, občas skočia ešte viac do minulosti a váš mozog ide spracovávať informácie nanovo. V druhej tretine už tušíme životný údel troch dám, ale ešte stále nevieme, čo sa mohlo stať – máme pred sebou viaceré alternatívy a ani jedna nevyhráva. Od tohto momentu vás prekvapí snáď iba jedna vec – správanie polície je zvláštne, keď na jednu stranu imperatívne naskakuje do scén a vzápätí sa na dlhý čas odmlčia.

Finálna tretina má nesmierne náročnú úlohu. Vieme, že Taylor zvláda hrdinky, atmosféru na predmestí a musí vytočiť dedukčné techniky na maximum a doručiť poriadny zvrat. Ak ste si sami pripravili niekoľko možností – a je možné, že niektorá by sa mohla ujať – budete sklamaní či prekvapení, podľa vašej vlastnej teórie. Lenže aj bez prezradenia treba priznať, že toto je primárne ženský film a autorka im zverila obrovské bremeno, zatiaľ čo muži majú skôr do činenia s náročnými povahami partneriek a vzdorujú im rozličným spôsobom. Finálna dvadsaťminútovka síce zapadne do celého koloritu, nesie však inú príchuť scén a ako by autorka predlohy potrebovala ukončiť celé dianie príliš okato. Osobne si myslím, že všetci filmoví tvorcovia odviedli výborný kus roboty – réžia, fantastický strih, dokonca Danny Elfman doručil prítulnú a zároveň nepríjemnú hudbu. Ale slabšie grády predlohy nezdolajú.

Hereckému obsadenie velí výborná Emily Blunt, no aj jej v poslednej tretine trošku prestávate veriť. Rebecca Ferguson má zvláštne podanie postavy – očakávate silnú osobnosť, ale tiež čakáte kedy sa prejaví. Najlepšie zrejme obstojí Haley Bennett, lebo má menej priestoru, no silné momenty. Hlavné mužské úlohy sú obsadené dobre, paradoxne Luke Evans (Hobit) je z nich najlepší a najuveriteľnejší.

Možno sme čakali veľa. Ani perfektná atmosféra, séria postáv a túžba nakrútiť nezameniteľný triler nezakryjú fakt, že predloha Pauly Hawkins nie je tutovka – to nepreklenie ani najlepší Hollywood.

PS - Ak vás viac opantáva omamujúca atmosféra a dejové zvraty vo finálnej tretine oželiete, pripočítajte si bod.

Michal Korec

6.0

RECENZIA

NINJA KORYTNAČKY 2

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: DAVE GREEN

Prečo majú pokračovania často ťažšiu úlohu ako prvý diel? Kvôli štruktúre. Jednotka má polovicu venovanú pozadiu hrdinov, potom uvedie prvého zloducha, pár súbojov, finále a má hotovú náplň. Dvojka však musí pridať: protagonistov poznáme, túžime byť s nimi viac, objaviť silnejšieho záporáka a to všetko vo väčšej dĺžke. Na konci recenzie prvých Ninja korytnačiek som uviedol, že v júni 2016 príde tá šanca. Tvorcovia sa jej zhostili, nasadili silné devízy, ale vymaniť sa z tieňa jednotky je ťažké.

Rok po minulých udalostiach nevie takmer nikto v New Yorku o štvorici Leo-Donny-Mikey-Raph. Sú po ruke, keď treba odvrátiť zločin a milujú životný štýl, kde figuruje pizza i skvelý basket. Žijú v tieni a slávu si užíva kameraman Vern. Reportérka April pátra v meste po novinkách – na muške má vedca Stacktona, ktorý sa chce spolčiť s Foot klanom. Jej čuch neklame: prevoz Shreddera na iné miesto sa končí únosom a záhadným zmiznutím. V inej dimenzii čaká na svoju šancu komandér Krang a ak to znamená dobyť Zem, ide na to s nečakaným tímom.

Hlavnú štvoricu čaká nová výzva: chrániť mesto, odolávať zločincom i nutkaniu stať sa opäť ľuďmi vďaka novému séru....

Ninja korytnačky 2 majú veľa atribútov na dobrý blockbuster, a výsledku čosi chýba. Rastú do dobrej série, lebo stále úspešne pracujú so svojimi hrdinami. Ak ich nepoznáte alebo ste nevyčítali z jednotky ich náturu, úvodná sekvencia vám ich ľahko popíše. Stále platí, že ich CGI verzia je najlepšia forma, v akej môžu vystupovať v súčasnosti (česť klasickému animáku). Vďaka novému rozkolu neostávajú iba akčnými búchačmi, sú naďalej tínednžermi s odlišnou náturou i snami. Je dobré si to uvedomiť pred hodnotením ich správania. Pod maskou i pancierom sa ukrýva líder, vedátor, svalovec a zabávač. Ich objavovanie v jednotke malo silné čaro, možné trhanie partie a dilema ako žiť ďalej (neskúsiť normálny život oproti bojovnému?) dáva aj pokračovaniu zmysluplné momenty.Samozrejme, neprídete o akciu, starých i nových zloduchov. Na scénu sa vráti Shredder, ochudobnený o mystérium jednotky, ale stále silný manipulátor.

Najlepším prírastkom je duo Beebop-Rocksteady, sú správnym obohatením akcie a predstavujú pár old-school magorov, ktorí navyše dostali trefné mutácie (nosorožec a sviňák). Hocikedy sú na scéne a spustia priblblé hlášky, o zábavu je postarané. Taká dvojica magorov sa hľadá ťažko, no civilná i zmutovaná forma im pristane, správanie je uletené, aj ich nasadenie do akcie. V tomto smere je trošku nevyužitý Krang, ktorý má síce pár silných scén – ale od jeho nástupu do série čakáte viac. Ani duo Krang-Shredder nedominuje ako by mohlo...

Samotná akcia má v jednotke tri silné scény na prekonanie – ale dvojka sa im nepriblíži. Čo je škoda a dôvod pre výsledne nižšie hodnotenie. Hoci prepad konvoja je dobre natočený a nasadí vymakané auto Ninja korytnačiek, hoci tank z ukážky je parádny a skákanie z lietadla na lietadlo efektné a celkové finále má dobrý nápad (nie iba čistú deštrukciu, ale trošku iný element), na zdolanie totálne uletenej akcie na lyžiarskom svahu či minulé finále to nestačí.

Akčné sekvencie sú zručne pripravené, ale chýba im dravšia kamera, lepší strih a niečo osobité. Réžia Davea Greena síce drží film pokope, ale nedáva mu šancu hlbšie zaryť sa do pamäte a vyznieť. Svedčí o tom aj hudba Stevea Jablonského, čo nevie naskočiť na Briana Tylera z jednotky a navyše sa opakovane ukazuje v smutnom svetle brania melódií z iných filmov. Aby ste vedeli, teraz sa ide hudobne vykrádať vlaňajší Mad Max...

Fanúšika Ninja korytnačky 2 v kine potešia a rád ich uvidí. Ako letný film, čo sa na nič nehrá od prvej ukážky, tiež funguje. Ale v posudzovaní dvojky vs. jednotky ide o malinký zostup.

Michal Korec

6.0

ANGRY BIRDS VO FILME

ŠTÝL: RODINNÝ
RÉŽIA: CLAY KAYTIS, FERGAL REILLY.

Štartovacia línia alias čo viem o Angry Birds: že je tam jeden červený, veľký čierny a nejaký megabig, ktorého si kupujete za peniažky – má zvučné meno Mocný Orol. Hral som asi 20 levelov, tam triafate sviňáky a rôzne konštrukcie. Na začiatku levelu je prak a určujete trajektóriu letu. Chcete prejsť level za tri hviezdičky. Hra bola zdarma (či až vo výpredaji?), vyšli viaceré edície, Rovio už prepúšťa, Sony novinke verí. Pretaví sa úspech malej arkády do veľkého filmu? Ako využiť herný mechanizmus, postavy a do akého dejovej schémy ich vložiť?

Scenáristi hodili vtáčikov na jeden ostrov. Naštvaných je iba pár, hlavný hrdina Red mal naposledy kuriérsku fušku a po súde skončil v skupine na zvládanie hnevu, kde objavil ultrarýchleho Chucka, veľkého Bomba a ešte väčšieho Terencea. K ostrovu pripláva loď, dva zelené sviňáky prichádzajú síce v mieri a so zábavou, no v útrobách lode čakajú tajomstvá či TNT podozrivé debničky. Je otázkou času, kedy sa Red bude môcť presadiť naplno a jeho výbušná povaha sa ukáže byť ako plus.

Na mobilnú hru s jednoduchou premisou sa podarilo tvorcom nainštalovať starých známych (dobrých i zlých) do áčkového animáku. Spracovali ich do formy osvedčených archetypov, ale fungujú. Red je hrdina, ktorý sa má postupne prepracovať na veľkého sympaťáka, spoznáme jeho minulosť i povahu. Chuck je rýchly, vtipný šibal. Bomb je veľký dobrák a spolu tvoria parádnu trojicu. Pripočítajte si ešte výborné spracovanie Mocného Orla a z poskytnutej predlohy sa dokázali autori vy(ša)maniť úspešne. Platí to aj pre zakomponovanie sviňákov ako nepriateľov – ich pravdivá nátura vyjde najavo, len to trvá dlhšie ako čakáte.

V dejovej línii autori využili polovicu filmu na predstavenie sveta, hrdinov i budovanie kamarátstva, až potom naplno vybalia hlavný konflikt. Napĺňanie očakávaní prebieha úspešne, každú štvrťhodinku príde známy element a všetko do seba vhodne zapadá. Nie je to príliš sofistikovaný dej, ale keď dôjde v poslednej tretine na natiahnutie praku, likvidáciu prascí a ich stavieb presne podľa povedomých levelov, uvedomíte si, že sa tu podarilo zachytiť vizuál i deštrukciu z hry.

Hoci prvých 20 minút sa Angry Birds rozbiehajú, postupne si všimnete viaceré detaily; je to celkom hravý animák. Tucty frkov treba rýchlo sledovať na plátne, mihnú sa na jednu-dve sekundy: od early birds ponúk na červíky cez Fifty Shades of Green v knižnici až po Home Tweet Home nápisy. Je toho oveľa viac, nehovoriac o širokej škále emócií. Veselé i smutné momenty strieda premakaná akcia, kde cítiť štedrý rozpočet: prvá akčná scéna, kde Red uháňa lesom, ponúka výborné remeslo a aj menšie momenty, kde sa kamera vhodne otáča alebo volí pútavé uhly ako napríklad 2D zobrazenie lietajúceho objektu, majú svoje čaro. Nudiť sa nebudete a hoci vizuál nemá nič nevídané, pôsobí dobre.

Humor sa snaží osloviť všetky vekové kategórie, aj dospelákov čakajú niektoré exkluzívne momenty a málinko nekorektný humor ako nástup Mocného Orla. Výborne je využitá hudba, ktorá popri pop pesničkách varíruje klasiky posledných dekád. Zvukovú stránku dopĺňa relatívne dobrý dabing, ktorý využíva známe hlasy a nevadí, že Peter Sklár dabuje ďalšieho červeného hrdinu (Bleska McQueena vymení Red). Výborne sa hodí Vladimír Kobielsky k Chuckovi i Dano Dangl k Bombovi. Peter Marcin získal azda jeden z najlepších partov dabingu...

Angry Birds vo filme rozširujú herný svet o celkom dobrý animák. Nie úplne konzistentný; má super chvíle i povinné momenty, ale veľa vecí sa podarilo zachytiť a celok môže pobaviť.

PS – Téma invázie prasiat do raja vtáčikov má sčasti aj politický kontext. Neubránite sa totiž paralele utečeneckej krízy, keď sa na mori plavia nečakaní návštevníci a chcú sa usadiť v prosperujúcom svete.

Michal Korec

6.0

RECENZIA

HARDCORE HENRY

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ILYA NAISHULLER

Zbesilá akčná jazda môže vyzerať rôzne. Neuveriteľné kaskadérske kúsky, non-stop tempo a la Mad Max, bullet -time efekty v Matrixe. Za posledných dvadsať rokov dovolili triky i technické finesy veľa. Najmä kamera robí v moderných blockbustroch divy, aby nás sugestívne omráčila netradičným uhlom či zaujala pozornosť. Rýchle švenky, sledovanie hrdinov v pätách, upaľovanie vedľa nich.

A teraz prichádza film natočený z pohľadu prvej osoby. Je to technika známa hráčom videohier (preferujete doomovku či najnovšie Call of Duty?) – a môže fungovať ako celovečerný film? Pár first-person sekvencií sme už zažili, od rovnomenného Dooma po nedávneho Grimsbyho. Vtedy sa first-person uhol využil na chvíľu, no vydržali by ste takto sledovať celých 90 minút? Tak ako už vo filmoch Lady in the Lake (1947) či Maniak (2013).

Inšpirácia videohrami je náramná, tej pritaká samotná štruktúra filmu a využívanie istých elementov. Napríklad úvodná sekvencia pripomína tutoriál: hrdina sa prebúdza a okolo neho sa točí Estelle, jeho manželka, ktorá ho dáva dokopy po akejsi predchádzajúcej nehode. Nacvakne mu ruku, nohu, venuje pár inštrukcií, ale už na dvere búcha ozbrojené komando, ktoré sa chce Estelle zmocniť. Ešteže vyskočí Henry s blondínkou do záchranného modulu a dopadá na diaľnicu. Naháňačka pokračuje, Henry sa dostáva do mesta, Estelle unesú, ujme sa ho nový kamoš Jimmy a sľubuje mu, že ho privedie do laboratória, kde dostane všetko potrebné. Lebo Henrymu dochádza šťava a potrebuje sa dobíjať. V teréne to ide ťažko – ale Jimmy mu zadáva ďalšie ciele, ktoré môžu pomôcť.

Štruktúra sa podobá na videohru v celej stopáži. Máme tu niekoľko prostredí (mesto, byt, divočina, laboratórium, strecha), slúžia ako jednotlivé levely, kde na Henryho vybehne buď presila obyčajných protivníkov alebo sa občas objaví menší boss, tuhý nepriateľ určený na naháňačku či opakovaný súboj. Henry je búchač, ktorý sa rýchlo posilní a nadopovaný stvára priam neuveriteľné kúsky. V každom prostredí je jasný cieľ: poraziť presilu, postaviť sa niekomu silnému, prežiť. Hoci dej sľubuje neznámo a potenciálne odkrývanie Henryho minulosti či vôbec vyjasnenie jeho motivácie, prečo ide do boja (okrem inštinktu prežiť), nič hlboké netreba čakať – jednoduchú puzzle si zložíte dosť rýchlo.

Autori netvorili oveľa originálnejší dej ako vo videohre, čo je na jednej strane reflexia herných titulov a súčasne je to škoda. Lebo opantanie kamerou z uhla prvej osoby je na začiatku zaujímavé, pútavé, ale po čase sa opozerá a nemôže ponuknúť nič navyše. Jediný efekt funguje v prvej polovici, cca po 40 minútach odhalíte jeho štýl (veľa levelov, rovnaká náplň) a už sledujete iba formu.

Lebo scenár nie je prepracovaný, slúži ako zámienka pre akciu a tá je verná, ale nič viac vlastne nemá. Je síce brutálna a Henry vyskúša rozličné možnosti deštrukcie, ale po trišvrte hodine máte toho dosť a preferujete skôr dialógové scény ako iba veľa opakovanej akcie. Autori stavili na brutalitu, lámu sa kosti, prerážajú lebky, krv tečie potokom a nemôžu chýbať súboje všetci na jedného či finálny boss. Niektorí hráči budú z postupnosti nadšení, iní si povedia, že všetko funguje ako v hre. A tá sa dá hrať.

Na zváženie je aj vyššia miera brutality. Patrí k žánru, v druhej časti chce gradovať, ale príliš drastický pohľad a dlhšie scény iba naťahujú. Žiaľ, druhá polovica a najmä finále nie sú už natoľko presvedčivé, už máte prvú signálnu ohlušenú z brutality i spomínaného pohľadu.

Je to sugestívne zaujímavé demo, ktoré nedostalo poriadny dej a nasleduje videohru. Akurát v sále si nemôžete stlačiť po 20 či 40 minútach pauzu. Ťažko povedať, kto má väčšiu trpezlivosť do konca: hráči opantaní štýlom či bežní nevedomí diváci? Osobne tipujem hráčov, kto nehrá, môže si odpočítať ešte bod.

Michal Korec

6.0

RECENZIA

DOBA ĽADOVÁ MAMUTÍ TRE

ŠTÝL: KOMÉDIA
RÉŽIA: MIKE TURMEIER

Malé povzdychnutie zo záveru recenzie na Dobu ľadovú 4 sa napĺňa. Autori ďalej žmýkajú sériu, hoci sami už cítia vyčerpanosť nápadov. Našli spôsob jej udržiavania pri živote – vymyslieť novú tému, obtočiť okolo nej našich hrdinov i pár vtipov, pustiť film do kín. Piata Doba ľadová je zase trochu slabšia ako predchodca a hoci stále dokáže zabaviť a do konca ju s deťmi doťuknete, sami si vravíte, že už by stačilo.

Skrat našiel vesmírnu loď, zdrhol do vesmíru, narobil kopec neplechy v Slnečnej sústave a na Zem sa teraz rúti obrovský asteroid, ktorý môže vyhubiť všetok život. Našťastie sa partia kamošov opäť spojí s odvážnym Buckom, aby vymysleli plán ako sa asteroidu zbaviť a existovať naďalej. Cestou objavia nové nástrahy ako napríklad troch jurských operencov, čo idú Buckovi po krku alebo záhadný svet, čo nebol od nich až tak ďaleko.

Veda, asteroid a trošku sci-fi. To sú motívy piatej Doby ľadovej, ktoré sa miešajú do života hrdinov. Ich počet za 14 rokov razantne stúpol, čo môžeme vidieť napríklad na počte mamutov. V jednotke si vystačil jeden Manny, v dvojke pribudla Ellie a v trojke ich dcéra, už máme aj jej nového nápadníka Juliana. Štyri mamuty, dvaja šabľozubí, duo leňochodov, pár vačíc, jedna lasica, začína byť na plátne husto. Táto jedenástka sa už ledva zmestí na plagát a ak si nepamätáte ich charaktery alebo minulosť, budete azda stratení.

Na druhej strane si aj samotní autori uvedomujú, že ich je veľa – Buckovi venujú ešte mimoriadne efektný nástup (jeho Figaro z Barbiera zo Sevilly je top ukážkou animácie i hudby), ale iní sem nabehnú nenápadne či sú akože jasnou súčasťou. Autori sa nedokážu nikoho zbaviť (čo by sa síce priečilo humornému tónu, ale prospelo by ansámblu) a počet začína byť extrémny. Aby sa ešte zvýšil, pribudnú rádobyzloduchovia, nové vedľajšie postavy a všetko len tak-tak drží pokope.

Vyčerpanosť cítiť všade. Protivníci sú povolaní z iného sveta v repríze, aby sme boli opäť v napätí a užili si pár naháňačiek. Dejová kostra je chabučká, blížiaci sa mocný asteroid nedokážete chápať, Skrat by ho pri troche šťastia mohol odpáliť inam, a to by bolo pozemské putovanie zbytočné. Niežeby bolo extra prepracované – znova a zase putujú hrdinovia krížom krajinou, aby sa niekam dostali, tam sa spojili a popritom riešili rodinné, ľúbostné či iné dilemy. I tie sa neustále opakujú.

SK

Na jednej strane sa dá oceniť, že Manny sa posunul najďalej – od samotára ku svokrovi, no neustále šomravý charakter svedčí o slabom vývoji. Najhoršie vyznie Sid, stále blúzni po partnerke a škodoradostní autori mu dávajú malé šance. Iritujúca Ňaňa je tu stále a získava viac miesta aj na jeho úkor. Diego je už takmer do počtu. Vačice sa snažia byť ultramoderné, ale polovica vtipov im nevyjde. (Hashtag, prečo? Lebo.)

Narvať zmysluplné dianie do 85 minút bez titulkov je čoraz ťažšie. Autori si vypomôžu dlhými sólami (svadba v závere), cítiť, že sa aspoň dokážu hrať s animáciou: akcia je zručne natočená, farebná paleta sa zlepšila, kamera má pekné nájazdy, hudba zaberá, hoci so zmenou z Johna Powella na Johna Debneyho sa vytratili niektoré motívy. Väčšina stopáže je však príliš instantná: po 30 minútach si už ťažko spomeniete, čo ste videli v uplynulej tretine filmu s niekoľkými výnimkami. Už keď sa objaví dobrý nápad, autori ho buď nevyužijú alebo upaľujú ďalej.

Azda tým najlepším dôkazom klesajúcej kvality série sú Skratove sekvencie. Vždy patrili v sérii k top scénam, stopercentne pobavili a tešili ste sa na ďalšie a po filme ochkali, že ich bolo málo. Tentokrát sú zdĺhavé, opakované, neprinesú veľa nového, iba varírujú tému Skrat vo vesmíre. Najlepšie funguje gravitačná, ale tá v záverečných titulkoch vo vás len ťažko doluje úsmev.

Mamutí tresk je ukážka žmýkania série. Čím viac skúšate, tým viac ste vyčerpaní a nový film už nie je zaujímavý a prepadá sa na nižšie úrovne kvality. Kedysi na to doplatil Shrek, teraz aj Doba ľadová.

Michal Korec

5.0

RECENZIA

UNDERWORLD KRVAVÉ VOJN

ŠTÝL: AKČNÝ
RÉŽIA: ANNA FOERSTER

Pri úvodných titulkoch som na chvíľu zapochyboval – koľký diel to vlastne je? Štvrtý, piaty, šiesty? Orientácia v tejto sérii mi nerobila problém prvé tri časti; potom prišiel moment, kedy začala splývať štýlom i kalendárom s Resident Evil a prestal som počítať. Autori sami priznali, že sa snažia o reboot, minulý film bol prequel a štart núka sumár minulého diania, no chytíte sa aj bez znalosti predchodcov.

V hlavnej úlohe Kate Beckinsale v legínach, ktorá bola kedysi upírkou, potom spoznala človeka, mala dcéru, bojovala s lykanmi a teraz je vo vyhnanstve, sama proti všetkým, bez partnerov i ratolesti. Selene je v hľadáčiku mnohých – lykani majú nového lídra Marcusa a chce vyhladiť upírov. Tí by zase chceli prežiť, no ich pevnosti padajú rad za radom a tréner i ochranca kalibru Seleny by sa im celkom hodil. Tak ju pozvú k sebe, aby si boli istí, že v pokračujúcej vojne druhov sa prikloní na svoju stranu a nebude im robiť naproti – pokiaľ sa udržia aj oni, lebo ju kedysi vyhostili. Konflikt sa hrotí, Selene cíti ohrozenie zo všetkých strán a bašty upírov padajú...

Asi ste si všimli, že Underworld nemá na Kineme najvyššie hodnotenia a nezmení to ani tento diel. Táto séria je vyžmýkaná a ide na autopilot, či ide o prequel alebo pokračovanie. Nemá dokonca ani zaujímavú formu, stále servírujú podozrivú modrosivú koláž a točí sa najmä v noci na ultralacných európskych miestach. Hoci sa snaží pôsobiť majestátne, hovoriť o veľkých udalostiach, napokon sa zvrhne na rýchle bitky medzi dvomi druhmi a pomedzi to servíruje všetky možné klišé.

Odohráva sa na štyroch flekoch – intro v tmavom tuneli, jednej skrýši a dvoch pevnostiach. Medzi nimi si občas odskočíme (napríklad na železničnú stanicu), inak niet čo objavovať. Hoci je riešenie sparťanské, aspoň pevnosti stoja za zmienku, najmä nedostupná severská. Aj tam sa zakráda tá typická modrá farba, no má pár zaujímavých momentov. Prekvapí vás máločo – a to je veľký problém, keď máte piaty raz pozerať to isté. Žiaden nový druh, zaujímavá lokalita, forma súboja, nič.

NY

Najhoršie je, že dej je chatrný a vypomáha si barličkami, náhodami a očakávanými pasážami. Všetko videné, prevarené. Zrada na každom kroku. Jedna postava neverí druhej, rýchlo mení názor. Niekto je proti, o chvíľu za. Obete sa rátajú okamžite. Nehovoriac o tom, kto paktuje s kým a snaží sa podrážať iného (OK, ruku na srdce, občas niekto aj pomôže). Hrdinka dva razy zomrie a tretí raz má na mále, no to málokoho vytrhne zo sedadla. Finále má pôsobiť dramaticky, no to už vybuchnete nechtiac smiechom, nemáte komu ani držať palce, len nemo kukáte na tie zbrane a súboje... Akčné scény sú rozmiestnené z povinnosti – jedna na začiatku, jedna v skrýši, niečo pri tréningu alebo putovaní do zdanlivo neznámych končín. Bojuje sa všade – no zaujímavé to nie je takmer nikde. Ešte jedna scéna na zamrznutom jazere ako-tak poteší (hoci pripomenie posledného Hobita), ale to je málo. A to sa vôbec nedá čakať ani šikovný strih či hudba, len si tak duní. Akurát kamera je zaujímavá a sníma všetky lokality najlepšie ako sa len dá.

Kate Beckinsale hrá štandard a začína sa podobať na Millu Jovovich, večne sipiacu a naštvanú. Mužskí protagonisti len do počtu, Theo James stále neohrabaný. Možno by sa patrilo urobiť raz v Sony cross-over Resident Evil vs. Underworld a potom série nadobro ukončiť.

Dovtedy platí, že toto je najslabší diel série. Kúsok deja, podpriemerná akcia, nič obohacujúce. Asi nekončí, ale šikovnejší režisér by zachránil možno aj to málo

Michal Korec

2.0