SECTOR

#94

PREŽIJETE?

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, NEXT DAY SURVIVAL, ESCAPE FROM TARKOV, SURGE DIRT 4, BLACK THE FALL, SPLATOON 2

PREVIEW

- ESCAPE FROM TARKOV
- NEXT DAY SURVIVAL
- PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
- DESTINY 2

RECENZIE

- SPLATOON 2
- BLACK THE FALL
- THE SURGE
- DIRT 4
- REDEEMER
- HEY! PIKMIN
- SERIAL CLEANER
- ARIZONA SUNSHINE
- HOMEBOUND
- INNER CHAINS

TECH

- HYPERFIREX A FURY S
- CREATIVE SOUND BLASTERX KRATOS S5
- ATARIBOX
- STEELSERIES MYŠI

FILMY

- BABY DRIVER
- VALERIAN A MESTO TISÍCICH PLANÉT
- DUNKIRK
- SPIDERMAN NÁVRAT DOMOV
- VOJNA O PLANÉTU OPÍC

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na www.sector.sk

PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS

PREVIEW

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

MULTIPLAYEROVÁ HITOVKA

O hre Playerunknowns's Battlegrounds (PUBG) ste už zrejme počuli a možno ste si povedali, že ide len o ďalší z mnohých prírastkov do žánru survival akcií. Podobné hry rád sledujem a nielen kvôli tomu, že ma baví hrať ich, no je zaujímave pozorovať, ako a či autori (ne)dodržia svoje sľuby. Musím uznať, že PUBG má svoje nepopierateľné kvality, ktorými sa odlišuje od konkurencie. O tom svedčia aj štatistky - o jej vysokých predajoch vás pravidelne informujeme a hra sa zaradila na tretie miesto v počte aktívnych hráčov na Steame, hneď za Dotou 2 a Counter-Strike Global Offensive.

Neteší nás však fakt, že sa zasa raz jedná o Early Access titul, pričom tento model vie byť nevypočítateľný a z nejakého dôvodu takpovediac prirástol k survival hrám. Treba preto očakávať bugy, nedorobené mechanizmy a najmä miestami mizerný výkon. Paradoxne práve v takomto type hry o vašom prežití rozhodujú sekundy, preto záseky rozhodne nepotešia. Hru najčastejšie hrávam na svojom stolnom PC s AMD Ryzen 1600, RX 480tkou a 16 GB RAM. Hra sa tu prevažne drží na okolo 60 snímach za sekundu, no náhodnému stutteringu sa predsa len nevyhnem. Odskúšali sme to aj na hernom notebooku s i7 a výsledok bol viac-menej rovnaký. V tomto prípade sa teda asi nedá nič robiť, iba čakať na optimalizáciu.

V prvom rade si musíte vytvoriť svoju vlastnú postavu, takže väčšinu vecí nechávame na váš vkus, no je dobré obliecť si „utility-belt", pretože vám o niečo zväčší kapacitu inventáru. Na túto tému nájdeme aj viacero diskusií, kde hráči uvažujú, prečo by si vlastne človek utility-belt neobliekol. V súčasnosti by to nedávalo zmysel, no autori s tým najskôr do budúcna majú nejaké ďalšie plány. Koniec koncov, v Early-access podobné nejasnosti treba čakať. Na základe vašich výkonov získavate body, za ktoré sa dajú kupovať truhlice ukrývajúce ďalšie kúsky oblečenia, ako tričká, okuliare či šiltovky, no všetky sú čisto kozmetické.

Pozreli sme sa aj do grafických nastavení. Osobne som skúšal rôzne kombinácie pre čo najlepší framerate, no je tam určitá hranica, kedy to už ,žiaľ, nezlepšíte, a to kvôli problémom s optimalizáciou, ktoré som už spomínal. Určite si ale nastavte foliage na low - v hre bude vďaka tomu menej trávy a budete lepšie vidieť prípadných nepriateľov. Pri spúšťaní máte na výber medzi sólo režimom, kde je každý sám za seba, alebo hru v dvojčlennom duo týme, prípadne súhru až štvoríc hráčov v squad režime. Hranie v tíme sa od sólo značne odlišuje. Pridáva do hry nový prvok - tímovú súhru, vďaka čomu môže byť zážitok z hrania celkom iný. Navyše ak vás aj niekto zostrelí, spoluhráči majú šancu v krátkom čase vás postaviť späť na nohy, teda pokiaľ nedostanete smrteľný zásah.

Ak ste hrali napríklad H1Z1, tak pre vás lobby nebude ničím novým. V spoločnosti až stovky ostatných hráčov počkáte na štart, popritom môžete len tak pobehovať, alebo si uchmatnúť nejakú zbraň a trocha si ju „naslepo" vyskúšať. Pri prelete lietadlom sa vynára prvá taktická otázka - kde a kedy vyskočiť? To záleží od plánovaného postupu.

Ak chcete byť čo najrýchlejšie na Zemi, nakloňte sa strmhlav dolu, naberiete tak omnoho väčšiu rýchlosť. Osobne sa nepúšťam do nejakého Rambo štýlu, keďže najmä v sólo režime to je veľmi ťažké - štatisticky by sa vám malo osamote podariť vyhrať len asi jednu zo sto hier. Ak sa vám aj podarí niekoho efektívne a rýchlo spacifikovať, neviete, kto čaká za ďalším rohom. Navyše sa nepovažujem za profíka, ktorý rozdáva hlavy na raňajky. Preto vyskakujem radšej do menej zaľudnených miest, aby som mal náležitý čas na prípravu.

Ak sa predsa len rozhodnete pre výskok do väčšieho mesta, pripravte si aj svoje päste. Tie vám môžu pomôcť ešte predtým, než nájdete korisť. Ak budete navyše pri boxovaní skákať, zvýši to vaše šance dať „headshot" rukou. Nepodceňujte ani zbrane nablízko, taká panvica vie byť nebezpečnejšia, ako si myslíte. V hre narazíte na veľmi pestrý sortiment zbraní a rôzne typy munície, čo vie byť miestami aj mierne mätúce. Prepínanie medzi automatikou, burst, alebo single režimom strieľania je samozrejmosťou a cez hľadáčik sa pozriete trochu menej štandardne - dvojitým klikom pravým tlačidlom myši.

Pri zbieraní koristi sa treba vedieť rýchlo rozhodovať, najmä ak sa vám nepodarí získať nejaký ten ruksak. Avšak veci, ktorými sa vystrojíte, už nezaberajú miesto, čo platí aj na modifikácie a doplnky k zbraniam. Tie je inak omnoho efektívnejšie aplikovať pravým kliknutím myši než zdĺhavým presúvaním. Výzbroj v hre má 3 rôzne levely. Vždy sa oplatí obliekať najvyšší tretí level, či už ide o batoh, alebo brnenie, a to aj keď je už mierne poškodené. Poskytne vám viac miesta a lepšiu ochranu. Helma levelu 3 vás navyše chráni aj spredu, takže ani zásah do tváre nemusí byť smrteľný. Rýchlym výpočtom zistíme, že na plne obrneného hráča treba približne 6 zásahov do tela a 2 až 3 headshoty - podľa helmy. Samozrejme, záleží aj od použitej zbrane a vzdialenosti. S tým by ste mali počítať aj pri zvažovaní útoku.

Ak máte niekoho na muške, no nie ste si istí, či dokážete počas týchto 6 výstrelov trafiť cieľ, možno je lepšie počkať na lepšiu príležitosť, prípadne zmeniť svoju pozíciu. Pretože akonáhle vystrelíte, bude vás počuť nielen postrelený hráč, ale celé vaše okolie. Osobne sa mi veľakrát vyplatila vyčkávacia taktika. Vlastne mám vďaka nej asi drvivú väčšinu zabití - nazbierať dostatok vybavenia, vyhliadnuť si väčší dom, vybehnúť po schodoch a byť trpezlivý. Samozrejmosť je zatvárať za sebou dvere, nielen aby miestnosti pre útočníka vyzerali lákavejšie, no aby ste aj mali lepšiu predstavu o jeho pozícii. Častokrát je to kto z koho, kedy obaja o sebe navzájom viete, no je to len o tom, kto skôr vybehne z úkrytu. V takýchto situáciach treba využiť aj možnosť prepínania medzi pohľadom prvej a tretej osoby. Ak aj náhodou štandardne preferujete pohľad prvej, pri pozeraní za roh alebo cez okno vie ten z tretej poskytnúť neoceniteľnú výhodu.

Aby hráči nemohli kempovať naveky, hra sa vás skôr či neskôr snaží donútiť k pohybu. V červených zónach s padajúcimi meteormi sa ešte dá prežiť, najmä ak ste pod strechou, no zmenšujúci sa kruh je nemilosrdný. Ten vás vie nepríjemne prekvapiť, najmä ak nezvážite čas na presun, prípadne sa pozabudnete. Ostrov je obrovský, presuny teda zaberú čas a vedia byť veľmi nebezpečné. Veľakrát vám ale nič iné ako beh neostáva. V takých situáciach vám dobre poslúži kláves alt, vďaka ktorému sa môžete rozhliadať bez zmeny smeru vašej postavy. Tu a tam je dobré zastaviť sa v nejakej vyššej budove. Tá poslúži ako rozhľadňa a pár sekúnd môžete premyslieť ďalší postup.

Obzvlášť pozor si dávajte na cudzie vozidlá, ktoré budete najskôr počuť. Autá majú v hre obrovskú výhodu. Ak sa na otvorenej lúke ocitnete proti hráčovi rútiacemu sa v Jeepe, vaše šance na prežitie sú mizivé. Autori by mohli do budúcna sťažiť ovládanie vozidiel aspoň na klzkých povrchoch, aby zrážanie nebolo také jednoduché.

Ak sa ocitnete v prestrelke, prípadne potrebujete rýchlo niekoho obrať o veci, na zakrytie aktivity využite dymovnice. Generovanie dymu ale zatiaľ prebieha na strane klienta, nepriateľ teda môže vidieť úplne iný opar ako vy, vždy preto radšej použite viacero dymovníc. Na internete sú k dispozícii rôzne mapky, na ktorých sú vyznačené pozície vozidiel, ak by ste sa chceli dostať za volant vy.

Nájdete tam aj lokácie s dobrou korisťou, i keď to podľa nás uberá zo zážitku a cennejšie je, keď sa vám niečo také podarí nájsť samostatne. Okrem áut tu nájdete aj lode a treba spomenúť aj lietadlá zhadzujúce korisť, čo nám pripomenulo Rust.

PUBG sa dá hrať mnohými rôznymi spôsobmi. Je teda možné, že zažijete úplne inú hru, než akú som práve popísal. Táto voľnosť vo výbere taktiky je zároveň silnou aj slabou stránkou. Ak sa vám napríklad hneď na začiatku podarí vyhliadnuť zašité miestečko niekde v strede kruhu a nebodaj aj uchmatnúť po ceste nejakú pištoľ, tak sa môžete síce veľmi nudným, no jednoduchým spôsobom dopracovať do TOP 10. Osobne si ale hru radšej užijem - nabehám sa a vychutnám nervy drásajúce momenty. Keď sa prikrčení presúvate po dome, zrazu len počujete kroky a smrť možno čaká za najbližšími dverami. Vtedy sa pristihnete, ako nervózne poskakujete na stoličke a to sú presne tie momenty, kvôli ktorým mám takéto hry (i keď snáď zatiaľ neexistuje žiadna poriadne dokončená) rád. PUBG toto zvláda veľmi dobre a je hrou ktorá má bezpochyby potenciál. Konkurencia je ale veľká a okrem najznámejších titulov sa tu nájdu aj (pay)free to play záležitosti, ako je Last Man Standing. Publikum sa teda delí a fanušikovská základňa je krehká. Uvidíme, či sa hre podarí naďalej udržať si dobré meno medzi hráčmi, čo bude vyžadovať najmä vyladenie a dokončenie zo strany autorov.

ESCAPE FROM TARKOV

TARKOV OTVORIL SVOJ SVET V BETA TESTE

Vývoj Escape from Tarkov trvá síce dlhšie, ako sa počítalo, ale to je pri každej väčšej indie hre. Titul sa však práve dostal do uzavretého beta testovania a môžeme sa pozrieť, aký vlastne je. Beta síce neponúka celú hru, ale niekoľko lokalít, ktoré však pekne ukazujú štýl a aj kvalitu produktu.

Viac-menej od hry čakajte moderný štýl pomalého taktického multiplayeru, ako je to napríklad v PlayerUnknown's Battlegrounds, len rozšírený o celú kampaň prebiehajúcu v niekoľkých lokalitách. Tu sa dostanete do oblasti Tarkov, z ktorej treba v príbehovej časti ujsť. Musíte prejsť niekoľkými lokalitami, popritom navštevovať svoj hlavný stan, kde budete zhromažďovať zásoby a zbrane. Mimo kampane však môžete ľubovoľne hrať v každej z lokalít a bojovať proti ostatným hráčom.

Všetky lokality bude prepájať váš úkryt, ktorý bude samostatným prostredím starého opusteného protiatómového krytu. Jeho 13 sekcii si budete postupne otvárať, keď si budete nosiť potrebné zásoby z misii, budete v ňom uskladňovať svoje zbrane a predmety, vyrábať veci, lekárničky a aj muníciu.

Autori spomínali, že úkryt sprístupnia teraz v bete, zatiaľ sa tak ešte nestalo.

V bete sú otvorené štyri lokality, v ktorých môžete bojovať čisto v PvP bojoch. Sú tu tri veľké vonkajšie lokality a teda boje sú pomalé a taktické, ale aj jedna vnútorná lokalita továrne, kde sú boje rýchlejšie a akčnejšie. Mapy majú časový limit od 40 do 100 minút, takže si viete predstaviť, ako dlho môžete bojovať, schovávať sa a snažiť sa prežiť. V každej mape musíte nájsť únikové miesto, odkiaľ sa dostanete z mapy preč živý a aj so svojim vybavením. Ak zomriete, strácate všetko, čo ste mali, dá sa to však poistiť za hernú menu.

Pri vstupe do boja si môžete zvoliť buď stranu Scavov, ktorí sú niečo ako banditi v Tarkove, alebo PMC operátorov, ktorí chcú získať zásoby a dostať sa preč. PMC je pritom vaša primárna postava, a teda optimálne je hrať za ňu a vylepšovať si ju. Pritom Scav je len generovaná postava, pri ktorej sa vám pridajú náhodné zbrane a má svoje výhody a aj nevýhody. Totiž ako Scav si zbrane neberiete zo svojich zásob, ale zase nevylepšujete svoju hlavnú postavu. Ak však ako Scav prežijete, všetko, čo vám ostane, dostane vaša hlavná postava. Len hrať s ním môžete len raz za polhodinu.

V bete autori ponúkli slušnú ponuku základných zbraní a vybavenia, ktorým si môžete svoju PMC postavu vystrojiť a pustiť sa do boja. Máte snajperky, samopaly, pištole a slušnú zásobu nábojov a lekárničiek. Do boja nemôžete zobrať všetko, ale len toľko, čo unesie ruksak, vrecká a prípadne iné batohy. Dobré je tak zobrať jednu veľkú a jednu záložnú zbraň, dostatok nábojov a určite aj lekárske vybavenie, keďže rany si musíte liečiť.

Zbrane sa správajú veľmi dobre a ak chcete niečo trafiť, musíte vždy zamerať. Najlepšie triafať do hlavy alebo do hrudníka, keďže systém zranení je hlboko prepracovaný a každá končatina a časť tela má svoju úroveň zranení, ktoré sa odrážajú na celkovom zdraví. Napríklad môžete mať rozličné typy zranení, rôzne vážne, s ktorými viete prežiť, alebo s ktorými vykrvácate do pár minút. Preto sa priame prestrelky proti sebe často neoplatia. Obaja nemusíte zomrieť hneď, ale až neskôr na následky zranení.

Vždy sa snažte mať pri sebe lekárničky, obväzy, krv a ďalšie pomôcky, ktorými si budete môcť rany zafixovať (ako Scav väčšinou lekárničky nedostanete). Ešte som sa do toho úplne nedostal, ale zdalo sa mi, že niektoré rany sa zastaviť ani nedajú. Dieru v bruchu som nevedel vyliečiť, a tak som posledné minúty života venoval hľadaniu a strieľaniu nepriateľov. Traumatický zážitok. Pritom každé zranenie vás rôzne ovplyvňuje a ani keď si ranu zaviažete, už nebudete ako predtým. Napríklad po obviazaní nohy je už vhodné nebežať, aby rana znovu nezačala krvácať.

Samotné boje sú vďaka tomu pomalé, taktické. Dôležité je zakrádať sa, počúvať zvuky, prehľadávať prostredia a mŕtvoly iných hráčov, aby ste získali ďalšie zásoby a hlavne náboje. Hráčov na bojisku nikdy nie je veľa - podľa mapy je to od 4 do 9 hráčov. Tí však postupne pribúdajú. Pritom telá stále ostávajú na miestach, aby ste sa po smrti mohli vrátiť pre svoje stratené veci a prípadne ich stratiť ešte raz. Nezabúdajte, že v hre sú dve strany, aj keď nikdy neviete, či vás nestrelí aj váš kolega, alebo či to je určite váš kolega. Jediné rozlíšenie strán spočíva v tom, že Scavovia majú kukly alebo zakryté hlavy, ale mŕtvole môžete kuklu zobrať a obliecť si ju.

Ak si však chcete byť istí, že vás kolegovia nezabijú, spojte sa do skupiny a najlepšie rovno s hráčmi, ktorých poznáte.

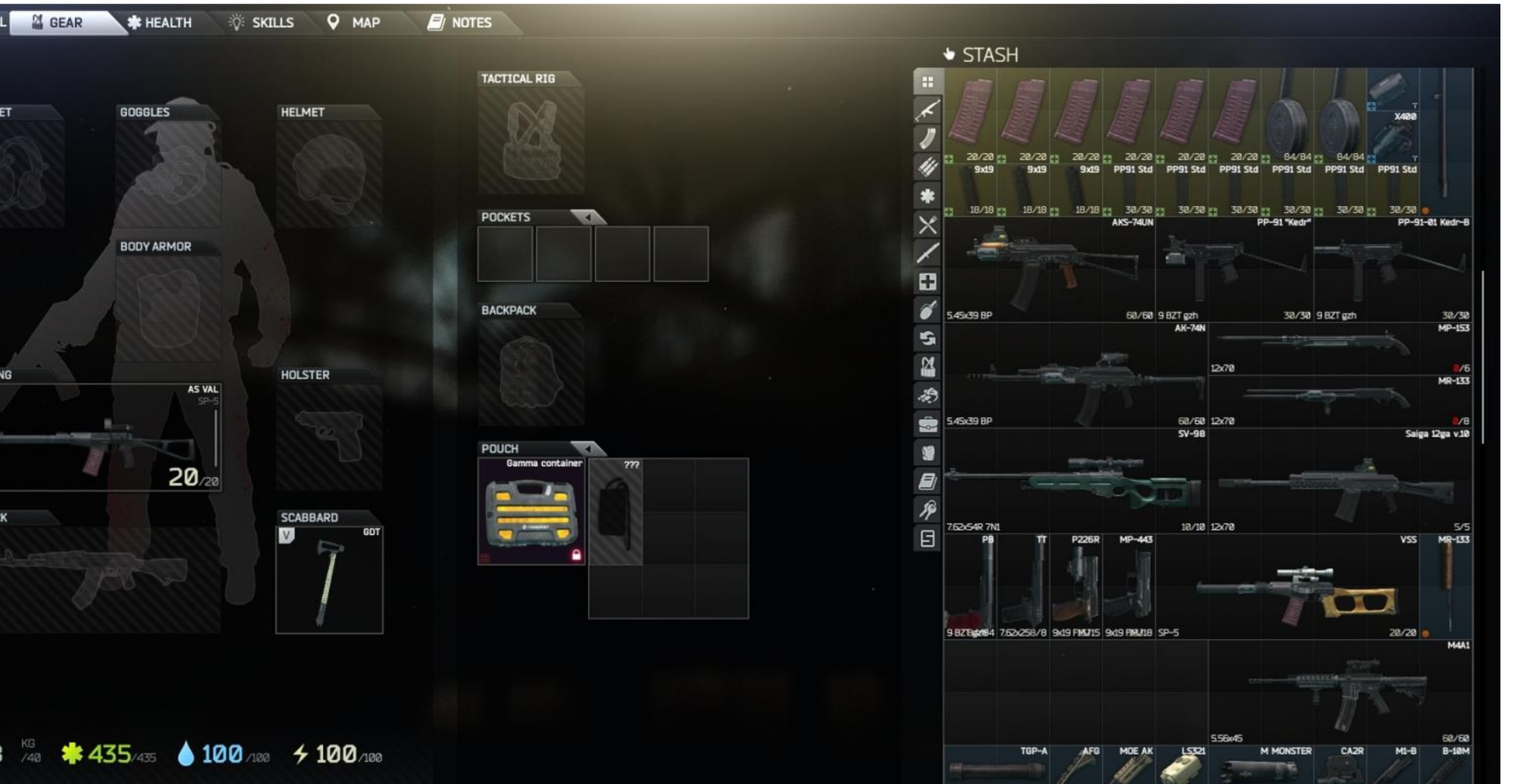
Riziko smrti je tak stále veľké a pri nej vždy strácate veci. Preto je tu možnosť poistiť si ich za hernú menu (na ktorej budú založené aj mikrotransakcie), ale treba rátať s tým, že nie vždy poistka vyjde a o veci nadobro prídete. V zásade to vyzerá tak, že slabší hráči tu budú mať problém, ale pravdepodobne sa bude vo finálnej hre dať farmárčiť v PvE bojoch. Ak však získate rôzne zásoby, dajú sa predať u obchodníkov a nakúpiť od nich niečo iné. Obchodníkov je niekoľko a každý má vždy akcie na niečo iné.

Vizuálne je hra prekvapivo pekná, a to hlavne s ohľadom na to, že je postavená na Unity engine. K tomu sa hýbe veľmi dobre a na GTX 970 som na maximálnych nastaveniach v 1440p nemal žiadny problém pri 30 fps. Levely sú rozsiahle a prepracované, hlavne príroda je parádna a kvalitne sú spracované aj vnútorné priestory. Nie je to však vzhľad z úvodných obrázkov a je tam ešte dosť priestoru na zlepšovanie. Napríklad voda je príliš fádna a nedá sa do nej vstúpiť a vizuál v diaľke príliš rýchlo degraduje, chcelo by to tam viac LOD nastavení.

Parádne je však spracovaná postupná smrť postavy, keď sa tackáte, máte stále viac červené oči, až nakoniec v agónii zomriete. Možno ešte mohol byt zapracovaný lepší ragdoll systém, lebo telá sú často v divných polohách a ani pri streľbe postavy dynamicky nereagujú.

Na ovládanie a ani na celý inventár sa vôbec nedá sťažovať. Autori to spracovali veľmi dobre, je to všetko pomalšie, vhodné na taktickú akciu, a teda dlhšie zameriavate, vyťahujete zbraň a aj všetky úkony v inventári si vyžadujú svoj čas, ako napríklad prehľadávanie nepriateľov alebo aj liečenie. Prekvapivo stabilné bolo aj pripojenie na servery, všetko bolo rýchle a nič nepadalo. Jedine pri načítavaní musíte počkať približne dve minúty kým sa natiahne celá mapa.

Celkovo vyzerá titul Escape from Tarkov veľmi nádejne - nakoniec tak sa ukazoval od začiatku. Je to hardcore FPS akcia zameraná na prežitie. Potrebná je tak taktika, stealth postup, a hlavne veľa času, keďže to nie je Call of Duty, ale skôr štýl DayZ a Battle Royale hier. Beta síce ukázala len základ, ale veľmi dobrý základ, ktorý pokročil ďalej ako väčšina podobných Early Access titulov.



NEXT DAY SURVIVAL

BOL O PREŽITIE VO VÝCHODNEJ EURÓPE

Survival hier je už na trhu akosi priveľa. Navyše sú mnohé rozpracované a je otázne, či sa niekedy vôbec dožijú oficiálnej premiéry. Aj Next Day je vo verzii s predbežným prístupom na Steame a popri svojej konkurencii pôsobí dosť skromne. Ale prvá ochutnávka nás presvedčila o tom, že už teraz je to jedna z najzaujímavejších hier z tohto žánru na trhu.

Hra Next Day môže byť našincovi blízka už svojím umiestnením. Odohráva sa totiž vo východnej Európe. A aj keď sa jedná o fiktívnu krajinu s poslednými preživšími, prostredie je povedomé a pôsobí tak trochu domácky. Hlavne ak ste zažili éru socializmu. Flóra a fauna pripomína naše lesy a podobne je to aj s niektorými budovami, napríklad dvojposchodovými bytovkami. Ruské nápisy na spustnutej škole, obchode či lekárni zas vyvolajú spomienky na súdruhov zo Sovietskeho zväzu, rovnako ako vraky tankov, vrtuľníkov a ďalšej vojenskej techniky. A v tomto svete sa zaobídete bez zombíkov a mimozemšťanov. Ohrozujú vás vlky a medvede alebo členovia znepriatelenej frakcie a iní hráči. Prípadne plochy zamorené toxickými výparmi príznačnej zelenej farby.

So servermi zatiaľ sú menšie komplikácie - buď sú plné, alebo pri odhlásení vyhlasujú chyby, ale tým sa nenechajte odradiť. Každopádne ponúkajú viacero módov. Ten hlavný obsahuje príbehovú zložku s úlohami, NPC postavy, RPG prvky a podľa vašich preferencií hráte sólo, alebo tam umožníte prístup aj ďalším hráčom. Podobný obsah ponúkajú PvE servery a zaujímavý môže byť Last Survivor, ale tento režim, kde vás tlačí čas v toxickom prostredí, ešte nie je dostupný. Pozitívne je, že hru môžete hrať ako singleplayer aj sandboxový multiplayer, pričom obidve zložky sa prelínajú. Hneď v úvode sa ocitnete v bezpečnom tábore, kde vám nič nehrozí a môžete sa oťukať pri plnení úloh pre NPC postavy. Tieto zadania vám pomôžu osvojiť si základné aktivity a spoznať okolie a napokon vedú k výberu frakcie. Pridáte sa k civilistom alebo plieniteľom a po tých opozičných budete strieľať.

Úvod hry je však riešený trochu nešťastne. Zaskočia vás veľmi tvrdé podmienky a zrejme rozladí úloha, ktorá vás pošle zabiť vlka a na toho tak skoro jednoducho ešte nemáte. Mlátiť do zvieraťa päsťami alebo šermovať nožom je neúčinné a navyše boj zblízka ani nevyzerá dobre.

To bol aj dôvod, prečo som hru čoskoro vypol a vrátil som sa k nej až o niekoľko dní neskôr. A prišiel som na to, že je všetko oveľa jednoduchšie, keď spočiatku zadanie s vlkom odignorujem a vydám sa na vlastnú päsť na potulky do neďalekého mestečka Kvashino. Tam som prekutal niekoľko budov a našiel hotové poklady - od drobností, ako sú zápalky, čiapky a rôzny materiál, cez vzácne jedlo a ošatenie, po ešte vzácnejšie medikamenty, až po drahocennú brokovnicu. A keď som sa zaodel a vyzbrojil, svet okolo mňa už nepôsobil tak drsne a bezútešne.

Možno vás prekvapí, že do hry síce vstupujete s batohom na pleciach, ale iba v trenkách a tielku. Toto skromné oblečenie vás veľmi nezohreje, a preto si musíte veľmi často (a veľmi dlho) zohrievať ruky pri ohniskách. Inak vám hrozí hypotermia a tá vedie ku kašľu a chorobe, ktorú spočiatku nemáte ako liečiť (zaberajú antibiotiká) a je dosť pravdepodobné, že napokon zomriete. Stačí len chvíľu pobiehať po krajine a už vám opäť hrozí podchladenie. Musíte rýchlo vyhľadať nejaké ohnisko alebo vytvoríte vlastné. Potrebujete drevo a konáre, ktoré skombinujete v staviteľskom menu postavy. Potom to už len treba niekde umiestniť a zapáliť. Podobným spôsobom si vytvoríte aj iné predmety, napríklad z kovovej trubice, dreva, pásky a mechanizmu poskladáte jednoduchú pušku.

Útrapy so zohrievaním skončia vo chvíli, keď objavíte (alebo kúpite) nejaké nohavice s obuvou a kabát. Potom už ohniská nepotrebujete vôbec a nemrznete. A hneď sa budete cítiť lepšie. Viditeľný efekt majú aj ďalšie nálezy. Veľký batoh zvýši kapacitu prenášaných predmetov. Mapu síce máte hneď, ale svetové strany v teréne vidíte na obrazovke až po získaní kompasu. Rúško poskytne základnú ochranu proti výparom, plynová maska a oblek chráni aj pred silnými toxickými jedmi.

Hrozí vám však napadnutie divou zverou, ktorej spočiatku málokedy uniknete a aj keď sa vám to podarí, so zraneniami a bez obväzov môžete vykrvácať.

S puškou, pištoľou, samopalom alebo ostreľovačkou, ku ktorým sa skôr či neskôr dostanete, je už cesta istejšia a z maca alebo vlka sa stáva korisť. Ak máte nôž, zo zabitého zvieraťa môžete získať mäso a to potom opečiete pri ohni. Nasýti vás lepšie ako bobule, ktoré vám neraz spôsobia otravu. Bude vás trápiť aj smäd, ktorý je najlepšie zahnať vodou zo studní alebo nápojmi v plechovkách. Nespracovaná voda z jazera vás otrávi. Naproti tomu sa únavy zbavíte jednoduchým oddychovaním.

Parametre postavy sa zlepšujú vykonávaním jednotlivých činností. Podmienky sú pritom niekedy dosť svojské. Pri častom behu sa permanentne zvyšuje úroveň vytrvalosti. Keď často utŕžite zranenia, zvýši sa vaša odolnosť. Ak chcete zvýšiť výdrž bez potravy, mali by ste predtým jedávať aj vtedy, keď ešte nepociťujete hlad. Ale ak sa už budete prejedať, možno budete zvracať. Level imunity zvýšite hltaním vitamínov raz denne (v hre funguje denný a nočný cyklus). A to sú len základné schopnosti, ktoré vás potužujú.

V prípade úmrtia stratíte všetky veci, ktoré máte u seba a začínate opäť so základným vybavením. Resetujú sa aj načaté úlohy a znovu musíte vyhľadať toho, kto vám ich zadal, čo je dosť otravné. Zostávajú vám však vylepšené schopnosti a aj peniaze. Aj preto je dobré predávať prebytky u obchodníkov, kde si navyše môžete uskladniť predmety, ktoré budete chcieť neskôr vyzdvihnúť. Ale kedykoľvek môžete pohľadať mŕtve telo, ktoré ste po sebe zanechali a ak ho medzitým nejaký iný hráč neokradol, vezmete si naspäť celú výbavu. Je dobré sledovať aj zásielky s humanitárnou pomocou, ktorú raz za čas zhadzuje vrtuľník, čo efektne preletí ponad les. To však nie je jediný funkčný dopravný prostriedok v hre. Aj keď väčšinou narazíte len na zhrdzavené a nefunkčné vraky áut, neraz aj povedomé značky - hoci starú Škodovku, hráči sa v neskoršej fáze môžu dopracovať aj k vozidlám, ktoré sami ovládajú a jazdia nimi po krajine.

Grafika nie je práve najmodernejšia, ale štruktúra krajiny a celkové spracovanie je pozoruhodné. Hlavne exteriéry pôsobia veľmi dobre. Priestory v budovách vyzerajú veľmi podobne, ale nájdete aj ojedinelé stavby s osobitým vizuálom. Nebolo by zlé trochu viac zapracovať na animáciách postáv a pridať nejaké efekty, ale tvorcom sa aj napriek tomu podarilo vytvoriť skvelú atmosféru. Pre začiatok fajn.

Next Day je veľmi realistická survival hra, ktorá obsahuje známe a osvedčené prvky, ale pridáva k nim svoje vlastné špecifické doplnky. Na rozdiel od viacerých rozpracovaných titulov s týmto prívlastkom sa nezaoberá len akčnou zložkou, ale kladie naozaj veľký dôraz aj na základné ľudské potreby v nehostinnom prostredí. A s výnimkou dosť nešťastného úvodu (takmer) všetko veľmi dobre funguje. Keď sa hráč zorientuje a osvojí si základné pravidlá, začne sa skutočne baviť, či už sólo alebo ako súčasť online komunity. Aj v rozpracovanej verzii sa jedná o veľmi komplexnú hru, ktorá potrebuje hlavne grafické vylepšenia a odstránenie technických chýb, ale čo sa týka hrateľnosti, je už teraz výborná. 9 € je super cena, za ktorú dostanete veľmi slušný obsah, ktorý sa, prirodzene, bude ešte rozširovať. Next Day teda priaznivcom žánru jednoznačne odporúčame.

DESTINY 2

AKÁ BOLA BETA DESTINY 2?

Akčná hra Destiny vyšla ešte v roku 2014, kedy sa Bungie po dlhšej dobe odklonilo od svojej Halo série a presunulo na úplne nový projekt, ktorým mala byť MMO zasadená do budúcnosti. Hra si ešte pred vydaním dokázala získať veľkú pozornosť hráčov a médií, pričom krátko po ňom sa komunita rozdelila na tých, ktorí hru milovali a tých, ktorí od nej dávali ruky preč. Najväčšou slabinou Destiny bol fakt, že ponúkala skôr online zážitok bez poriadnej kampane pre jedného hráča, čo síce v konečnom zúčtovaní nebola pre hru až taká fatálna chyba, no určitú skupinu hráčov to od kúpy určite odradilo. Práve tento mínus dokázali autori hráčom vyhradiť slušnou podporou, ktorá trvala viac ako dva roky. Príchod dvojky bol po úspechu pôvodného titulu samozrejmosťou. Ostávalo len čakať na oficiálne oznámenie, ktoré prišlo len v marci tohto roka,

V druhej časti tvorcovia určite nebudú meniť zabehnuté veci, ktoré v jednotke fungovali, no pozreli sa na už spomínaný mínus jednotky. Destiny 2 tak ponúkne plnohodnotnú kampaň, ktorá by mala hráčov ešte o niečo viac zapojiť do príbehu. Rovnako tak sa pozrieme na množstvo nových miest a lokalít s novými postavami. Nepriateľská jednotka Red Legion neprestáva poľavovať a aj to posledné bezpečné mesto na Zemi je už minulosťou. Ak ste sa zapojili do bety Destiny 2, tak viete, že práve príbehová kampaň je tá, ktorá hráčov po prvýkrát spája so svetom v hre.

Predĺžená beta Destiny 2 ponúkla skutočne malú ochutnávku rôznych režimov hry. Po spustení hry si však štandardne bolo treba vytvoriť postavu, za ktorú chcete hrať. Výber pozostával z trojice Titan, Warlock a Hunter - každý so svojimi špeciálnymi schopnosťami a zručnosťami. Hunter napríklad pri vyhýbaní sa útokom zvláda hneď aj prebiť zásobník, zatiaľ čo Titan si vie zachrániť život štítom, cez ktorý ale neprestrelia nielen nepriatelia, ale ani on sám. Štít sa však hodí v momentoch, kedy sa nemáte za čo skryť a nepriateľov môžete jednoducho po kúskoch ničiť vystrkovaním sa spoza jeho obranného poľa. Aj v bete sa dali pohodlne vyskúšať všetky postavy, no aby ste sa dostali k ďalším dostupným režimom, bolo potrebné dať si znova úvodnú časť, ktorá pozostávala z už spomínanej kampane. Čo sa ale týka progresu, ten bol v bete pre všetky postavy zafixovaný na 20. úroveň, aby mal pri testovaní každý rovnaké podmienky.

Kampaň Destiny 2 sa v bete rozbiehala útokom Red Legion Cabalu na Tower, kde bežíte cez zdevastované priestory, a zároveň rad za radom ničíte nepriateľské jednotky, pričom vaším hlavným cieľom je zničiť turbínu na jednej z nepriateľských lodí. Ukážka z kampane mala približne 30 minút a ponúkla celkom slušný pohľad na to, ako bude približne vyzerať ťaženie v plnej hre. Veľmi kvalitné prestrihové scény predeľujú vydarený gameplay, ktorý má stále vysoké tempo a nestačíte sa poriadne obzerať po nových aktivitách a cieľoch. Dobrá hrateľnosť je v Destiny už základ a aj keď nemusí sadnúť na prvý dotyk úplne každému, je to len o zvyku. Kampaň s rýchlym tempom vzbudzuje skôr pozitívny dojem a aj keď nemožno z takej malej ochutnávky robiť definitívne závery, zdá sa, že sa v plnej hre môžeme tešiť na parádnu jazdu.

Po kampani prichádza rad na online režim. Ten by mal byť logicky bezproblémový, keďže po prvej časti by sa dalo čakať, že autori nabrali dostatok skúseností.

To v podstate aj platí - stretol som sa ale s tým, že mi hra nevedela nájsť hráčov. Tento problém ale netrval dlho a taktiež to nutne nemusela byť chyba na strane vývojárov. Ak patríte medzi tých, ktorí radi hrajú kooperatívne hry, presne pre vás je tu režim Inverted Spire, ktorý v bete ponúkal len jeden strike a zvládnete ho prejsť do hodiny. Ukážka kooperácie približuje najmä nové prostredia, ktoré sú konkrétne v tomto prípade dosť rozmanité - od bojov v masívnych priestoroch medzi skalami, cez riskantné priepasti, až po bahnité plochy. Na konci ukážky je pripravený boss, ktorého bez väčších problémov porazíte - stačí ho len dobre prečítať.

Druhý režim nazvaný Control v bete ponúka jedinú mapu Endless Vale. Ide o klasiku s obsadzovaním bodov a komu sa podarí obsadiť viac bodov za osem minút, vyhráva. Tento režim teda nie je ničím novým, no má niekoľko zmien. Po novom už pri spustení kola máte automaticky pridelený najbližší bod a ak sa dostanete k niektorému už obsadenému, nemusíte ho už súperovi najskôr odobrať, ale automaticky ho začnete obsadzovať. Tieto zmeny opäť hre prospievajú, najmä čo sa týka tempa. HUD hrá v dvojke ešte viac s hráčmi, kedže hneď na obrazovke vidíte, ktorá z postáv ešte žije.

Posledný režim, ktorý sa dal v bete skúsiť, je Countdown a je v hre úplnou novinkou. Nápadne pripomína jednu notorický známu hru. Hrá sa v skupinách 4 vs. 4, pričom tímy sa delia na defenzívne a ofenzívne. Jeden tím musí zneškodniť tím protivníkov alebo položiť bombu a brániť ju pred nepriateľmi. Každý z hráčov má iba jeden život, a tak je nutné byť skutočne ostražitý pri každom kroku. Na druhej strane kombinácia štvorčlenných družstiev s jedným životom opäť prináša do hry vysoké tempo, ktoré sa nekončí ani rýchlou smrťou. Jednotlivé úlohy tímov sa striedajú s každým respawnom, a tak je nutné neustále sa prispôsobovať už aj tak rýchlej akcii.

Beta nám zároveň dala možnosť vyskúšať si, ako Destiny 2 vyzerá v pohybe. Po grafickej stránke sa hra drží vyšších štandardov, čo nie je prekvapením. Aj na tradičnej konzole PlayStation 4 vyzerá dobre, no osobne mi prekáža snímkovanie 30 fps, ktoré navyše nie je úplne stabilné. V kampani to síce nie je až taký problém, no v multiplayeri by som skôr ocenil vyššie snímkovanie a obetoval by som nejaké drobnosti po vizuálnej stránke. Horšie však je, že 30 fps sa drží aj na PlayStation 4 Pro, kde získate jedine vyššie rozlíšenie. Uvidíme, či sa tieto čísla zmenia v plnej verzii, kde by aspoň majitelia PS4 Pro mohli mať k dispozícii nastavenie, s ktorým by vedeli znížiť rozlíšenie a zvýšiť fps.

Beta Destiny 2 ponúkla vôbec prvú ochutnávku toho, čo na nás čaká v plnej verzii. Možno mohla priniesť viac, no aj to málo stačilo na to, aby nás tvorcovia opäť uistili, že nás čaká vydarené pokračovanie, ktoré navyše odstráni najväčší mínus prvého dielu - chýbajúcu kampaň. Po hernej stránke sa už skúsení hráči nemajú čoho obávať, kedže dostanú presne to, na čo sú zvyknutí. Tých nových zase zrejme navnadí už spomínaný príbeh, ktorý ich môže pritiahnuť k bohatému multiplayeru. Beta pre PC hráčov je naplánovaná na august bez bližšieho dátumu spustenia. Plná hra potom vychádza 6. septembra na PS4 a Xbox One a 24. októbra aj na PC.

RECENZIE

SPLATOON 2

FAREBNÉ BOJE POKRAČUJÚ

SWITCH / NINTENDO / AKCIA

Nintendo skúša nové značky stále. Switch je na trhu len pár mesiacov a dočkali sme sa hneď niekoľkých, no skúšalo ich tiež v minulosti na 3DS alebo Wii U. Máloktorá z nich však zabodovala až tak ako Splatoon pred dvomi rokmi. Predaje hravo prekonávali miliónové hranice, komunita okolo hry rástla a autori ju rozširovali vydávaním nového obsahu zadarmo. Pokračovanie tak bolo len otázkou času, no na Wii U sa už nedostalo. Namiesto toho prichádza Splatoon 2 na Switch, kde síce stráca vymoženosť mapy a spawnovania vďaka spodnému displeju, no zato hra získala mnoho iných noviniek.

A aj keď by sa mohlo zdať, že odlišností oproti predchodcovi nie je veľa, sú to tie drobné novinky a vylepšenia, ktoré vo výsledku robia veľké rozdiely. Splatoon 2 sa tak hrá veľmi povedome, no zároveň inak. Opäť však ukazuje, že na zábavnú akciu nepotrebujete len strieľanie do hláv a hektolitre krvi. Bohato stačia hektolitre farby, ktoré rozlievate všade navôkol a pritom sa kráľovsky bavíte. Hravý simulátor nešikovných maliarov opäť do hlavných úloh stavia kalamáre, ktoré vedú odvekú bitku v krkolomných arénach, kde ide hlavne o to, ktorý tím pokryje mapu z väčšej časti svojím vlastným atramentom.

Jednoduchá premisa opäť funguje na výbornú a tentoraz vo výrazne rozšírenom koncepte, ktorý berie známe prvky a robí ich väčšie, lepšie, zaujímavejšie. Dokáže tiež osloviť veľmi svojskou prezentáciou, ktorá je založená na podivnosti a personifikovaných plodoch mora. Každý deň vás pri spustení privíta nové popové duo, akési hviezdy tohto fiktívneho sveta, ktoré prinášajú aktuálne informácie. Pri prvom spustení načrtnú príbeh a zoznámia vás s hrou. Pri každom ďalšom vám predstavia, aké mapy sú aktuálne v rotácii v konkrétnych herných režimov, aby ste vedeli, čo vás najbližšie dve hodiny čaká.

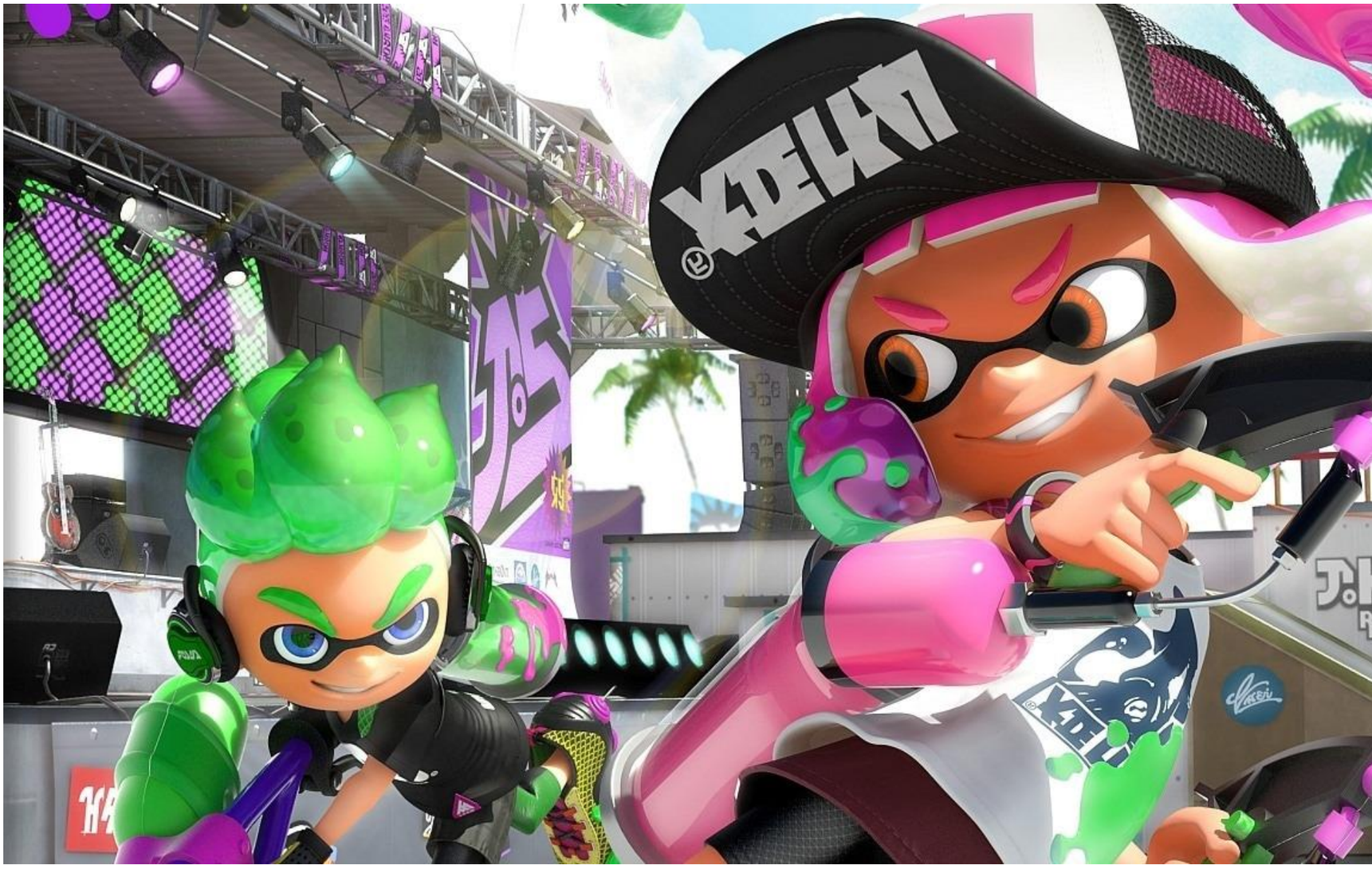
Ocitáte sa v meste, ktoré je hlavným herným centrom, z ktorého idete tam, kam chcete. Vyrazíte do multiplayerového lobby, kanálom sa preplavíte do príbehovej časti, či navštívite obchody a stánky, kde nájdete nové zbrane a vybavenie pre vlastnú postavičku. V mestečku to naozaj žije. Nájdete tu avatarov iných hráčov, s ktorými ste hrali. Môžete si pozrieť ich vybavenie či odkazy, ktoré zanechali ostatným. A ak sa vám tadiaľto nechce prechádzať a skúmať jednotlivé možnosti, jednoducho si vyvoláte menu a prenesiete sa priamo tam, kam teraz chcete ísť.

DVOJKA PRINESIE DO HRY NOVÉ MOŽNOSTI

Napríklad sa prenesiete do singleplayerovej kampane.Tá viac-menej funguje ako v jednotke, no zároveň predvádza najväčší pokrok v porovnaní s predchodcom. V meste je chaos a navyše sa stratila známa Callie, jedna z dvojice Squid Sisters. Marie vás požiada, aby ste ju našli, no ono sa to časom začne komplikovať. Kampaň je rozdelená na 5 častí, v každej je niekoľko levelov, ktorých je tu celkovo 27 a nechýbajú súboje s bossmi. K levelom sa najskôr musíte prepracovať z centrálnej časti danej časti kampane, takže sa niekam musíte vyšplhať, preskákať alebo prestrieľať. Pomedzi to môžete zbierať veci rozhádzané naokolo, ktoré vám zabezpečia istý druh hernej meny, ktorú môžete využiť na upgrade, kúpu podporných doplnkov a podobne.

Celkovo dokážete v kampani stráviť zhruba 5 hodín, čo nie je práve najviac, no ani to v podobnej hre nezamrzí. A hlavne už nie je len rozšíreným tutoriálom pred multiplayerom. Tých 27 levelov veľmi pekne graduje a sú tu namiešané rôzne typy misií, dokonca tu nájdete aj jednu alebo dve zamerané skôr na špionáž. Nájdete tu tak akčné misie, skôr platformové a aj také, ktoré poriadne preveria vašu koordináciu a slušne vás potrápia náročnými plošinami. Hra vás pripraví na nové pohybové možnosti, ktoré však v multiplayeri až tak akútne a hlavne v takej rozšírenej podobe nebudete potrebovať. Poteší ale práca so zbraňami, keďže vás v misiách vybaví rôznymi, ktoré si osvojíte a máte možnosť ich vylepšovať. Skutočným vrcholom sú ale naozaj veľmi nápadité súboje s bossmi, ktorým nechýbajú svieže nápady.

Veľmi príjemnou, no v konečnom dôsledku rozporuplnou novinkou je režim Salmon Run. Splatoon 2 v takejto podobe pridal režim hordy pre štvoricu hráčov. S ďalšími



tromi hráčmi môžete na vybraných mapách (a navrhnutých len pre tento režim) hrať proti trom vlnám nepriateľov. Ich náročnosť postupne rastie. V prípade lokálneho hrania si môžete tieto veci nastavovať sami. V každom prípade sa ale musíte pripraviť na poriadnu výzvu, kde nečelíte len novým vlnám, ale aj niektorým z osmičky bossov. Na každého platí iná taktika, každý má vlastné zbrane a z každej mŕtvoly musíte vyzbierať zlaté vajcia a odniesť ich do koša niekde na mape.

Je to výzva a obrovská zábava, no zároveň je tu aj jeden problém. V zásade máte dve možnosti, ako si tento režim zahrať. Buď hráte s trojicou hráčov lokálne a spojíte tak štvoricu Switch konzol, kedy sú všetky nastavenia zbraní, výbavy, obťažnosti alebo mapy na vás. Alebo hráte online, čo je však možné len v obmedzených oknách. Na jednej strane rozumiem, prečo sa Nintendo takto rozhodlo. Komunita teraz nebude taká veľká, aby ju mohlo deliť medzi 4 online súčasti. Na druhej strane zamrzí, že si musíte vždy pozrieť, kedy prebieha najbližší Salmon Run a aké sú jeho podmienky. Našťastie, hneď po launchi bude každý deň okno v tomto režime, takže nebude núdza o hráčov a možnosti.

Samotný online multiplayer sa v hre delí na zvyšné tri súčasti, ktoré sa stupňujú od rýchleho príležitostného hrania až po ligové hranie s tými najlepšími. Pre to všetko je typický relatívne detailný map pooling. V hre je totiž zatiaľ 8 máp, ďalšie budú pribúdať neskôr zadarmo, a každé dve hodiny sa mapy vďaka rotácii obmenia v každom z režimov. Možno to znie komplikovane, ale v rámci hry to funguje veľmi dobre a ak niektorý deň, rovnako ako ja, skončíte pri multiplayeri na pár hodín nonstop.

Je fajn, že tu existuje takýto systém, ktorý vám jednak dá možnosť získať odvetu na tej istej mape proti stávajúcim súperom aj pri rýchlom hraní, no zároveň sa postará o to, aby ste o 2 hodiny hrali úplne inú sadu máp.

Zároveň online multiplayer ponúka aj širšie možností nastavení, z ktorých niektoré sme si ešte nemohli vyskúšať. Zápasy s priateľmi a privátne zápasy sú klasika. No taktiež tu je už príprava na nový systém Nintenda, kde sa môžete spojiť s ďalšími hráčmi, ktorí budú využívať online aplikáciu Nintenda. Tá ale v čase recenzovania nebola dostupná, čo je možno trošku škoda. Pozitívom na druhej strane je, že online tu funguje veľmi dobre a sieťový kód je veľmi stabilný, takže za ten takmer týždeň každodenného hrania sme sa nestretli s nejakými výpadkami či odpájaním z hry. A ak bol dostatok hráčov, všetko bežalo ako po masle.

Základným a vlastne aj tým príležitostným režimom je Turf War, ktorý je oddelený od ostatných. V ňom ide o to, aby váš tím pokryl čo najväčšiu porciu mapy svojou farbou. Je to rýchle, je to naozaj chytľavé a ťažko sa vám bude tieto zápasy opúšťať. Navyše tu ani tak nejde o hrabanie fragov, keďže vám síce zabitie súpera môže pomôcť, no ak nezaberáte zároveň aj mapu, bude vám to nanič. Preto je vhodné spolupracovať a so spoluhráčmi si aj vybrať vhodné zbrane. Valček alebo kýbeľ s farbou patria medzi tie, ktorými najviac pokryjete, no stále musíte byť aj pohybliví a schopní útočiť, o čo sa môžu starať ďalší spoluhráči.

Keď sa v Turf War vypracujete na level 10, vyslúžite si tým pozvánku do Ranked - hodnotených zápasov, čo je vlastne nižšia kategória kompetitívnych zápasov. Tie už ponúkajú viac režimov s rôznymi cieľmi. Pred pripojením si môžete pozrieť, aké mapy a aký režim sa hrá v aktuálnej rotácii. Režimy sú inšpirované žánrovými klasikami, či je to kradnutie „vlajky“, alebo obsadzovanie bodov. Vo všetkých prípadoch je však primiešaný aj element farby a tej svojskej hravej akcie, ktorou je Splatoon typický. V závislosti od režimy sa líšia systémy bodovania a aj trestov, na ktoré si musíte dávať pozor. Ďalšími režimami v hodnotených zápasoch sú Rainmaker, Splat Zones a Tower Control.

Prakticky rovnako funguje aj League Battle, čo je najvyšší stupeň kompetitívneho hranie v hre, kam sa dopracujete vtedy, keď v hodnotených zápasoch získate level aspoň B-. Ale pozor, rovnako ako váš level rastie, tak môže aj klesať. Tiež tu rotujú mapy aj režimy a ako inak, musíte sa pokúsiť dostať medzi tých najlepších. Všetky tri druhy týchto online zápasov sa hrajú na tých istých 8 mapách, no práve tie treba pochváliť, nakoľko sú naozaj variabilné a to nielen zasadením, ale hlavne dizajnom. Nájdete tu napríklad indoorový BMX park, ktorý je skôr plochý a rozľahlý. Iné arény zase môžu ponúknuť viac vertikálnu hrateľnosť a veľké prevýšenie. Na ďalších zase nájdete atramentové rampy, na ktorých môžete grindovať ako na skateboarde a popritom strieľať, čo rozširuje váš arzenál pohybov.

Aj pohyb odlišuje Splatoon 2 od ostatných MP akcií. Najmä vďaka atramentu. Na vašom atramente sa pohybujete rýchlejšie a tiež regenerujete, nepriateľský vám ubližuje a spomalí vás. Keďže ale hráte za hlavonožce, v atramente viete aj plávať po jednoduchej zmene vašej podoby. Takto sa viete skryť pred nepriateľmi, no aj rýchlo odplávať do bezpečia a prípadne získať výhodu pri skokoch. Taktiež takto viete plávať vertikálne a prekonávať napríklad zafarbené steny. To všetko veľmi pekne rozširuje taktické možnosti hry, no v zásade to až na nejaké zmeny a úpravy nie je rozdielne oproti jednotke. Už tam to ale fungovalo výborne a tie vylepšenia spôsobili, že teraz je hranie ešte viac organické. Či už využívate pri hraní pohybové ovládanie, alebo nie.

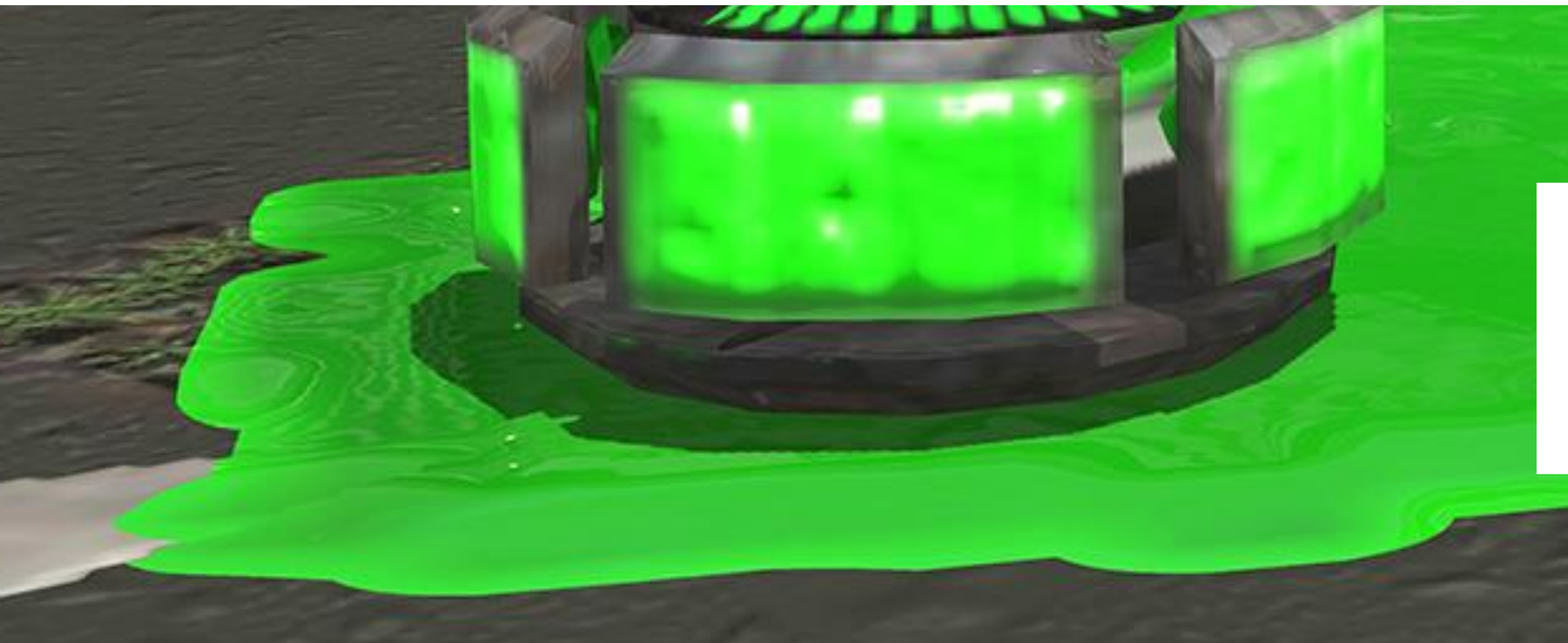
Dvojka však urobila veľký progres v oblastí zbraní, vybavenia a schopností. Na zbraniach autori popracovali a priniesli celkom pekný zástup nových, pričom rozšírili aj už známe triedy. Určite si tu každý nájde svoj obľúbený kúsok, no nie je vhodné sústrediť sa len naň. Mňa si získali nové obojručné Splat Dualies, ktoré síce nemajú taký veľký dostrel, ale spotreba farby je veľmi rozumná a získate vďaka nim podporu v úskokoch, čo sa neraz hodí.

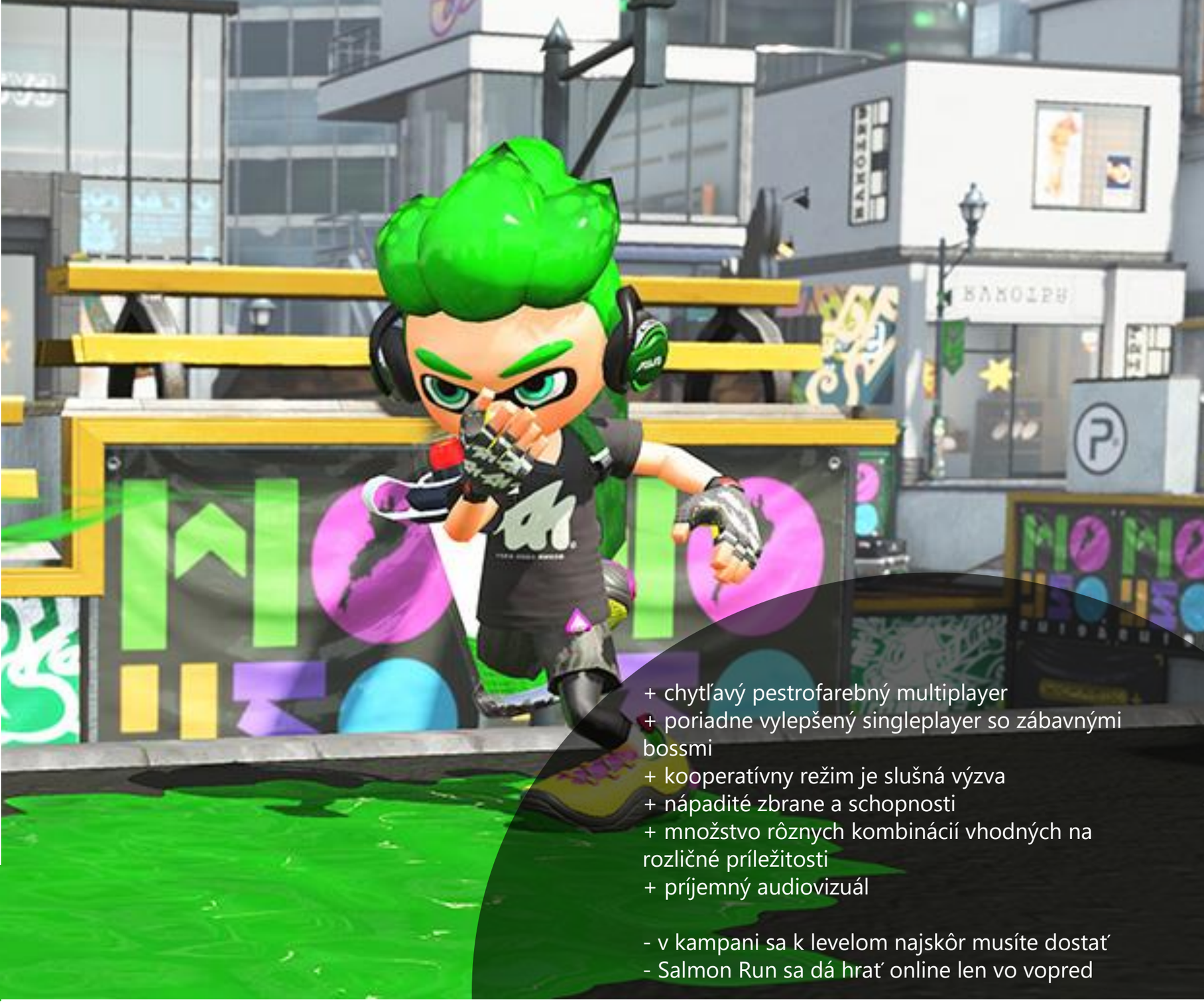
Okrem hlavných zbraní tu máte aj rôzne sekundárne, najmä v podobe rôznych foriem bômb alebo granátov. No a chuťovkou sú špeciálne zbrane, ktoré si musíte nabiť počas hry, no ponúknu širokú paletu rôznych útokov, napríklad jetpack so silnými strelami.

Sekundárne a špeciálne zbrane spolu so schopnosťami upravuje vaše vybavenie, ktoré sa delí na hlavu, tričko a nohy. Môžete si takto zlepšiť odolnosť voči nepriateľskej farbe, zrýchliť nabitie špeciálnej zbrane, znížiť spotrebu atramentu, či zmeniť špeciálnu zbraň. Tieto veci si tiež nakupujete v obchodoch za nazbierané kredity a postupne rozširujú svoje sloty, do ktorých sa priradia schopnosti. Ak s niečím nie ste spokojní, u priekupníka si môžete niektoré veci upraviť za istý poplatok. Taktiež si viete kúpiť dočasné podpory, napríklad na skúsenostné body alebo získané kredity, ale to len za špeciálne lístky, ktoré môžete získať len hraním herných režimov. Ďalšie špeciálne predmety môžete získať vďaka amiibo, no hlavne si do amiibo môžete ukladať vlastné postavičky s celou výzbrojou a výstrojom a takto si ich kdekoľvek preniesť a hrať s nimi aj mimo svojej konzoly.

Vizuálne sa tu až tak veľa nezmenilo. Stále je to však veľmi milé, veľmi (príjemne) divné a hlavne veľmi rýchle, čo pri takejto hre skutočne potrebujete. Na hru sa však dobre pozerá ako na TV, tak aj na handhelde, pričom osloví pestrofarebným a detailným svetom aj s niekoľkými peknými efektmi. A to isté by sa dalo povedať aj o hudbe, ktorá v mnohom vychádza z japonskej popovej tvorby, ktorú tak trošku aj paroduje, no veľmi jej to pristane. Chcelo by to možno už len dabing, aj keď na druhej strane, v hre sa zase až tak veľa nerozpráva.

Od vydania Overwatch tu nebola multiplayerovka, ktorá by sa mi tak ťažko vypínala. Toto je ďalšia z hier, kde si poviete, že ešte jeden zápas, no vypínate ju až za svitania. Splatoon 2 vylepšil už aj tak chytľavý koncept a drobnými zmenami ho vybrúsil takmer k dokonalosti. Navyše priniesol aj niekoľko príjemných noviniek a osloví nielen pri multiplayeri. Kampaň je príjemným zážitkom sama osebe, no je pravdou, že by mohla zjednodušiť prístup k levelom, keď sa vám ich práve nechce hľadať. A tiež zamrzí, že si kooperáciu v Salmon Run môžete vyskúšať len v predpísaných časoch. To však časom autori snáď odstránia a pribudne aj nový obsah, čo zabezpečí, že sa pri hre budete môcť ešte dlho skvele baviť.





+ chytľavý pestrofarebný multiplayer
+ poriadne vylepšený singleplayer so zábavnými bossmi
+ kooperatívny režim je slušná výzva
+ nápadité zbrane a schopnosti
+ množstvo rôznych kombinácií vhodných na rozličné príležitosti
+ príjemný audiovizuál

- v kampani sa k levelom najskôr musíte dostať
- Salmon Run sa dá hrať online len vo vopred

MATÚŠ ŠTRBA

9.0

BLACK THE FALL

NÁVRAT DO TOTALITY

PC, XBOX ONE, PS4 / SAND SAILOR STUDIO / AKČNÁ PUZZLE

Rumunské Sand Sailor Studio sa vo svojej prvej hre Black The Fall rozhodlo spracovať temnú minulosť svojej okupácie Sovietskym zväzom a s tým súvisiace ťažké časy komunizmu, totality a policajného štátu. Autori to robia to veľmi pôsobivo, a zároveň veľmi podobne ako minuloročný Inside. Hra rovnako situáciu nadvlády presúva mierne do budúcnosti, ale nevyhýba sa priamym označeniam.

V hre sa stanete človekom z más podradných vychrtlých robotníkov ovládaných svojimi tučnými dozorcami. Ľudia sú dobrí len na šliapanie na bicykloch a vyrábanie elektriny. Vy ste však iný. Dostávate sa z područia tyranov, získavate späť vlastnú vôľu a plánujete útek. Nebude však ľahký. Kamery s namontovanými guľometmi sú všade. Velitelia sledujú, či niekto nevykročí z radu a pomáhajú im masívne mechanické roboty dohliadajúce na poriadok vonku.

Čaká vás náročná cesta krížom cez temnú krajinu plnú tovární a kovu, ktorá vám ponúkne obraz o živote ľudí v beznádeji a strachu a zahltených propagandou z každej strany. Majú len jeden zmysel života, a to pracovať a prežívať. Ale vy nie. Máte svoj cieľ a začínate cestu za vysnívanou slobodou. Ak ste žili pred rokom 1989, bude vám veľa vecí známych, keďže hra zachytáva rovnakú situáciu a možno ukazuje, ako by to bez revolúcie vyzeralo o 50 rokov.

Z herného hľadiska Black The Fall ponúkne rolovaciu behačku s puzzle prvkami, kde sa budete musieť zakrádať v tieňoch a ukrývať ako pred kamerami, tak aj pred zrakmi strážnikov, pretože keď vás zbadajú, v momente vás spália na prach alebo predierkujú olovom.

Náležite tomu čakajte počas hry priam stovky smrtí. Ale smrť nie je na to, aby vás odradila. Nikdy ňou nič nestratíte, keďže sa znovu objavíte na rovnakej obrazovke. Je na to, aby ste si uvedomili, čo ste robili zle a skúsili to napraviť a nájsť spôsob, ako zdolať daný problém. Niekedy ide o šikovnosť a rýchle preskákanie, ale väčšinou musíte nájsť spôsob, ako situáciu vyriešiť inak.

Logické úlohy sú väčšinou len v rámci jednej alebo dvoch obrazoviek. Napríklad musíte otočiť lasery tak, aby ste aktivovali senzory a otvorili sa dvere, musíte odlákať strážnika, aby ste sa dostali k terminálu, alebo ovládať iného robotníka a zadávať mu na diaľku príkazy. Na to máte aj špeciálnu rukavicu s laserovým ukazovadlom. Tú získavate priebežne v hre a rozšíri vaše možnosti. Zároveň skomplikuje puzzle úlohy. Ak by vám to nestačilo, celé sa to rozšíri znovu neskôr, keď získate verného mechanického priateľa. Ten znovu zmení systém prechádzania svetom a pomôže vám tam, kde sa vy sami neviete dostať. Dokáže sa zachytiť na steny, aktivovať elektrické systémy, alebo niekedy využijete jeho váhu. Samotné úlohy nie sú ťažké. Skôr musíte vždy prísť na to, ako čo načasovať a hľadať niečo, čo ste si nevšimli.

BEŽNÝ ČLOVEK JE TU DOBRÝ LEN NA VÝROBU ELEKTRINY

Vždy sú však zaujímavé a často spojené s ukážkou socialistickej propagandy, kde pekne vidíte, že keď davy nepracujú, sledujú vodcov neustále rečniacich v televízii alebo na námestiach, kde sa konajú prejavy. Vždy cítite, akí sú letargickí a len tupo hladia vpred. Vytvára to pôsobivú, a zároveň pre nás známu atmosféru. Napríklad taký preplnený autobus je (ne)príjemnou spomienkou.

Hru prejdete za 3-4 hodiny, podľa toho, akí budete šikovní pri riešení úloh. Je to štandardná dĺžka na tento štýl atmosférických puzzle skákačiek. Možno hra mohla byť ešte o hodinku-dve rozsiahlejšia, aj keď stále som ju hral o hodinu dlhšie ako Inside. Fall má síce slabší začiatok a chýba mu spád, ale postupne prekvapuje a zintenzívňuje atmosféru. Hodilo by sa tam viac naháňačiek a adrenalínových sekvencii, ktoré by oživili neustále puzzle úlohy.

Vizuálne spracovanie je parádne, čakajte cel-shadovú grafiku, síce jednoduchú, ale umelecky vždy jedinečne prepracovanú.

Ponúka veľmi dobré kombinácie svetla a tmy, farebných paliet, a nakoniec aj ovládania. Animácie ako hlavnej postavy, tak aj všetkých ostatných postáv sú pekné a napomáhajú depresívnej atmosfére.
Popritom zapracovanie fyziky robí úlohy dynamickými a aj odhadnuteľnými. Samozrejme, v pozadí nechýba pomalá rozvláčna melancholická hudba. Doprevádzajú to len dunivé zvuky strojov alebo výkriky a hlášky dozorcov. Často to celé okoreňuje streľba, no ak ju začujete, už dopredu viete, že je po vás.

Keď to zhrnieme, Black the Fall je parádny atmosferický puzzle titul. Možno sa dal spraviť ešte rozmanitejší a pridať viac akcie a napätia, ale čo robí veľmi dobre, je, že ponúka jasnejší odkaz na dobu, v ktorej sa žilo, poukazuje na režim a vtedajších ľudí. Okoreňuje to dobrou hrateľnosťou, množstvom hlavolamov, pri ktorých sa aj zapotíte. Celková dĺžka je síce len pár hodín, ale titul zakončíte s pocitom spokojnosti. Ak máte radi štýl hier, ako Inside, Limbo, určite Black the Fall nevynechajte.

+ parádne atmosferické prostredie sovietskeho totalitného režimu
+ množstvo dobre navrhnutých hlavolamov
+ kvalitne spracované prostredia a herné mechaniky

- chýba viac akčných scén na oživenie
- puzzle úlohy sú väčšinou len v rámci jednej obrazovky.

8.5

PETER DRAGULA

THE SURGE

SCI-FI VERZIA DARK SOULS?

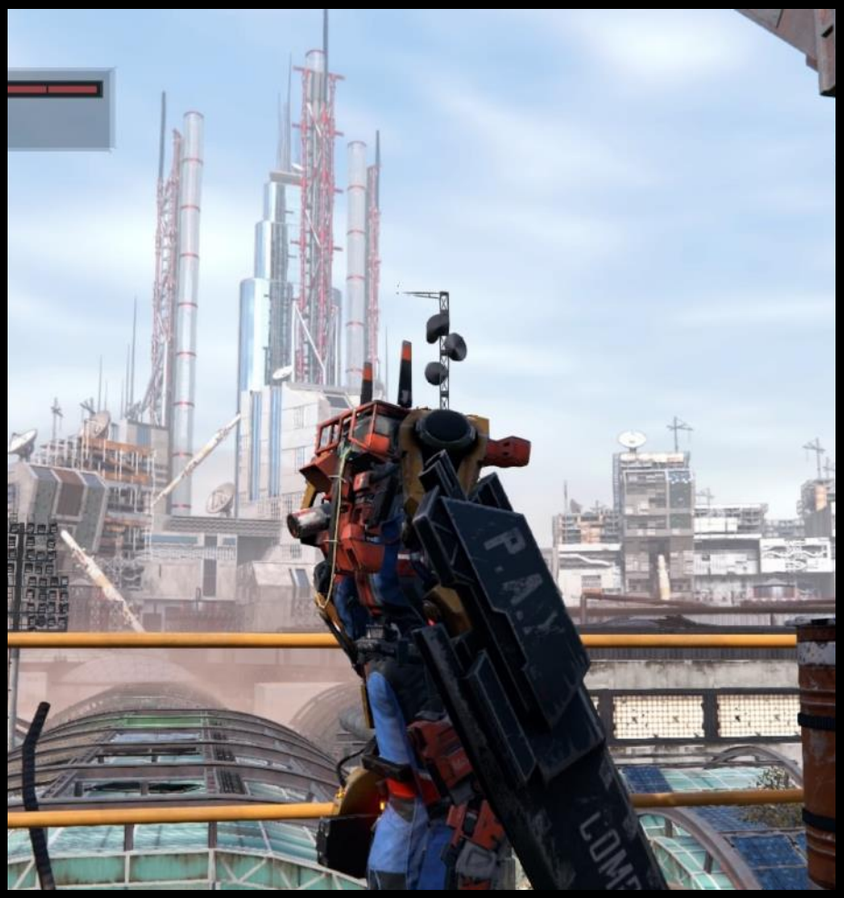
PC, XBOX ONE, PS4 / DECK13 / AKCIA

The Surge vytvorili nemeckí vývojári zo štúdia Deck13, ktorí predtým priniesli vcelku vydarenú RPG Lords of the Fallen. Autori sa pri vývoji svojej novej hry držali posledných úspešných rozhodnutí a stavili na ďalšiu RPG, no tentokrát v celkom odlišnom prostredí. Z dávnych časov sa v The Surge presúvame do budúcnosti, v ktorej je však svet na pokraji úplného zániku.

Chamtivosť ľudí dotlačila planétu na pokraj možností, čo malo za následok spustenie totálneho chaosu. Svet, v ktorom momentálne žijú už len roboti a mechanické stroje obrovských rozmerov, je odkázaný na pomoc hrdinu, ktorý sa zjaví práve v tom najvhodnejšom čase. Týmto hrdinom musíte byť, samozrejme, práve vy a tentokrát sa ocitnete v koži sympatického Warrena. Warren má však jeden dosť podstatný handicap - je na vozíku, čo však vďaka modernej technológii danej doby nepredstavuje prakticky žiadny problém.

Hneď v úvode hry ste obdarení špeciálnym oblekom - exoskeletom, ktorý vám opäť umožní postaviť sa na vlastné nohy. Do centra, v ktorom dané vybavenie dostanete, sa ale musíte dopraviť na invalidnom vozíku. Pri tomto pohľade mi pripadalo až podivné, že sme sa doteraz nedočkali žiadneho céčkového simulátora invalidných vozíkov. Každopádne po celkom drastickej premene sa konečne postavíte na nohy a bez milosti ste vhodení do sveta, ktorý je pre vás jednou veľkou neznámou. Čo sa stalo, prečo je na tom planéta tak zle a kto to má na svedomí - to sú otázky, na ktoré počas hry hľadáte odpoveď. Kvôli veľmi náročnej obťažnosti však nebude vôbec jednoduché dostať sa až na úplný koniec. Môžete sa vopred pripraviť na hodiny a hodiny útrap, ktoré vám neraz poriadne vybičujú nervy.

Jediný kontakt s civilizáciou, ktorý na začiatku hry máte, je pomocou komunikačných kanálov a hologramov. Pri opakovaní otázok zameraných na aktuálnu situáciu budete iba márne čakať na odpoveď. Nikto nič nevie a jediná možnosť ako sa niečo dozvedieť, je ísť dopredu za každú cenu. Krôčik po krôčiku, milimeter po milimetri sa posúvať ďalej, to je jediný spôsob, ako zistiť viac. Rozhodne nečakajte, že sa svetom tejto hry presekáte po pár hodinách hrania. Každé jedno percento v štatistikách si budete musieť poctivo vydrieť, pričom len od vašich skúseností závisí, či vám to bude trvať iba niekoľko desiatok minút alebo hodiny.



VITAJTE V BUDÚCNOSTI

The Surge je vo veľkom porovnávaný so Souls sériou či Bloodborne. A to nie náhodou, pretože pri prvom stretnutí s robotickými nepriateľmi vám žiadna iná hra ani napadnúť nemôže. Súbojový systém je skutočne podobný, no pri ňom to len začína. Vďaka vysokej obťažnosti sa musíte pri súbojoch vyhýbať akémukoľvek útoku nepriateľa, čo sa, pochopiteľne, nedá vždy. No verte mi, že každá jeden rana vás bude poriadne bolieť. Základ je teda uhýbať pred útokmi nepriateľa, čítať jeho pohyby, štýl boja a podľa toho prísť na to, kedy ho dokážete prekvapiť.

Pri každom súboji je veľmi dôležité „zamknúť" pohľad na konkrétneho nepriateľa. Nielen kvôli tomu, aby čo možno najviac rán smerovalo presne na danú postavu, no hlavne preto, že v takomto režime dokážete pomocou vášho exoskeletonu odhaliť najslabšie miesta vášho nepriateľa. Toto, pochopiteľne, funguje najmä pri strojoch s ľudskou formou, kedy máte na výber, či vaše útoky budú smerovať na hlavu, ľavú alebo pravú ruku, telo či jednu z nôh.

S takýmto prístupom dokážete výrazne rýchlejšie zdolať nepriateľa, čo je pri naťahovaní sa o každú jednotku života veľmi dôležité.

Pri každom výraznejšom postupe sa dostávate do novej základne, kde si môžete vylepšovať a nasadzovať nový výstroj. Tieto základne sú zároveň vaše checkpointy a jediné body, kde sa vám môže uložiť váš progres. Ak vás zabijú, dostávate sa späť do základne a všetci nepriatelia opätovne ožijú. To isté platí aj v momente, keď sa do základne vrátite dobrovoľne, aby ste si vylepšili či zmenili výstroj. Vylepšovať si tu môžete vaše zbrane či brnenie, no taktiež si tu viete vkladať implantáty, ktorými si dokážete zvýšiť buď zdravie, alebo staminu, či pridať špeciálne schopnosti, ako injekcie na regeneráciu zdravia, bojového drona a iné. Implantáty však zaberajú určitú časť jadra vášho obleku. Maximálne si ich môžete nasadiť osem, no tento počet sa neskôr zdvojnásobí. Kapacitu jadra si môžete zväčšovať výmenou za šrot získaný zo zabitých nepriateľov. Vylepšením jadra sa vám však automaticky zvýši aj zdravie či stamina.

Čo sa týka vylepšovania zbraní a jednotlivých častí vášho brnenia, hra má zapracovaných niekoľko možností, ako to urobiť. Počas hry totiž budete nachádzať plány na zostavenie rôznych typov brnení, ktoré si môžete vyrábať a ďalej vylepšovať, prípadne môžete zostať pri starom a vylepšovať len to. Aby ste však niečo mohli vylepšiť, musíte nazbierať v prvom rade dostatok potrebných súčiastok a, samozrejme, aj šrotu, keďže každé vylepšenie niečo stojí. Každopádne ak pri boji zomriete a v danom momente ste už mali nazbieraný nejaký šrot, automaticky ho strácate. Po znovuzrodení v základni ho síce môžete získať späť, no len ak sa dokážete v časovom limite dostať na miesto, kde ste zomreli. Podobnosť s Bloodborne je tu teda opäť zrejmá.

Dizajn úrovní je v The Surge na slušnej úrovni. Spočiatku sa v každom novom prostredí, ktoré je charakteristické aj novou základňou, musíte zorientovať. Po malých krokoch budete spoznávať nové priestory, no keď presne tými istými chodbami prejdete už tridsiaty raz, nebudete mať problém zapamätať si, kde presne ste a ako sa tam opäť

dostanete. Hra má sklony k miernej otvorenosti prostredia, no jednoznačne ide o čistý tunel, ktorý je dopĺňaný menšími odbočkami.

Každopádne aj vďaka obťažnosti ste takto dobrovoľne nasilu donútení naučiť sa orientovať v priestore. Je to ale zároveň veľmi motivujúce, pretože pri blúdení po chodbách narazíte na množstvo dverí, ktoré sa nedajú otvoriť, no keď sa vám podarí dostať na správne miesto, dokážete preťažiť ochranný systém a získate prístup tam, kde ste sa predtým nedostali.. No čo je hlavné, niektoré dvere fungujú ako výrazné skratky. Namiesto niekoľkominútového behu cez mapu po zabití sa tak na vzdialené miesto môžete dostať výrazne rýchlejšie. Veľakrát ma až prekvapilo, ako sú rôzne lokality prepojené medzi sebou. Na druhej strane niektoré na mňa pôsobili dojmom copy-paste.

Takéto skratky sú samozrejmosťou najmä vtedy, keď sa už dostanete do kontaktu s bossmi, ktorí sa zvyčajne nachádzajú práve na konci lokalít.

V The Surge sa budete musieť popasovať s piatimi bossmi. No a keďže celá hra rozhodne nevyniká nízkou obťažnosťou, pri nich sa potrápite ešte niekoľko násobne viac. Aj keď celý súbojový systém a jeho náročnosť je relatívna. V podstate môžete vyhrať aj nad silným bossom veľmi rýchlo, ak budete mať šťastie, prípadne ste naozaj šikovní. Stalo sa mi, že pri druhom pokuse som bossa tak oblbol, že ma zabil až vtedy, keď mu zostávalo skutočne minimum života. Zabiť sa mi ho ale nakoniec podarilo až po tucte ďalších pokusov. Každý boss má totiž určité slabiny, ktoré viete zistiť na základe jeho pohybov a štýlu útoku, ktorý práve vykoná.

Pri každom súboji si stačí dať pozor na to, čo protivník robí a musíte byť trpezliví, zbytočne sa neunáhliť s útokom, ktorý vás môže stáť život. Základ je tiež nestláčať zbytočne často tlačidlo pre útok, pretože hra si pokyny do istej miery pamätá a kým ich všetky nevykoná, ignoruje tie ďalšie.

Toto považujem za trochu nešťastný krok, ktorý vo vás veľakrát vyvolá pocit bezmocnosti. Keď už zistíte, že je zle a chcete odskočiť preč, postava vás ignoruje a vy v zúfalstve pozeráte na obrazovku, ako vám mizne život a zomierate. Na druhej strane ak si na to dáte pozor, viete sa úspešne vyhnúť väčšine útokov bossa, čo zase neplatí pri boji s klasickými nepriateľmi. Stačí, keď sa zle postavíte, obkľúčia vás a nech sa snažíte akokoľvek utiecť preč, máte jednoducho smolu.

Po grafickej stránke od The Surge nečakajte zázraky. Hra vyzerá obstojne a na súčasnú dobu úplne postačujúco, no žiadne grafické orgie sa tu nekonajú. Ak hráte na PC, tam, samozrejme, záleží od vašej zostavy, čo sa ale týka konzol, tam sa hra na štandardných verziách hýbe v rozlíšení 1080p pri 30 fps s občasnými menšími prepadmi. Pri PlayStation 4 Pro získate viac možností nastavenia. Keď máte doma 4K TV, hra podporuje maximálne rozlíšenie 2880x1620 pri 30 fps. Ak však máte len klasický televízor s Full HD rozlíšením, pri 1080p hra zvláda stabilných 60 fps, prípadne si dokážete zapnúť aj super-sampling pre ostrejší obraz. Čo sa týka dĺžky hry, tak to skutočne záleží od vašej šikovnosti pri zdolávaní bossov. Približne však počítajte s 20 hodinami.

The Surge je celkom vydarený pokus priblížiť sa štýlu Souls hier. Tvorcom sa podarilo vytvoriť zaujímavý svet so slušným dizajnom úrovní, ktorý sa spočiatku môže zdať mätúci, no v skutočnosti je veľmi dobre premyslený. Súbojový systém je na tom taktiež veľmi dobre, no občas vie nahnevať už spomínaná neskorá reakcia na vaše príkazy. Odhliadnuc od toho vyžadujú súboje dobrú taktiku a obozretnosť, pretože aj najmenšia chyba vás môže stáť život. Systém vylepšovania je tiež prepracovaný a ponúka množstvo možností, z ktorých je čo vyberať. Jedinou väčšou slabinou tak zostáva príbeh, ktorý pôsobí, akoby bol len do počtu a v podstate vás dopredu ťahá skôr snaha prekonať samého seba ako odkrývať pozadie udalostí.

+ naozaj vysoká obťažnosť
+ premyslený dizajn úrovní
+ kvalitný súbojový systém
+ prepracovaný spôsob úprav
+ motivácia objavovať a zbierať nové predmety

- nezaujímavý príbeh
- meniť výstroj má zmysel skôr len v úvode hry
- niekedy frustrácia

8.0

TOMÁŠ KUNÍK

DIRT 4

SPÄŤ NA ZAPRÁŠENÉ CESTY

PC, XBOX ONE, PS4 / CODEMASTERS / RACING

Pred Codemasters bola náročná úloha. Náročnejšia ako tá, pred ktorou stáli pred dvomi rokmi. Vtedy totiž museli revitalizovať svoju známu rally sériu, ktorá aktuálne nesie názov DiRT. A podarilo sa im to na výbornú. V DiRT Rally priniesli hru, ktorá si získala aj starších rally fanúšikov, ktorí si mysleli, že snáď už nikdy neokúsia poctivú rally simuláciu. Teraz ale autori pokračujú ďalej a museli vystúpiť zo svojho vlastného tieňa. A DiRT Rally vrhá naozaj veľký tieň.

V DiRT 4 sa kríži všetko možné. Musíte, bohužiaľ, zabudnúť na to, že by sa v Codemasters rozhodli pokračovať v smere nastolenom v DiRT Rally. To bude zjavne samostatná séria. No zároveň to nie je ani pokračovanie hier DiRT 3 a DiRT Showdown, ktoré už boli veľmi arkádové a s rally koreňmi už toho nemali veľa spoločného. Štvorka nastoľuje nový smer pre sériu, ktorý ale v mnohom zostáva na rázcestí a výsledkom je, že sa síce hra chce zapáčiť všetkým, no nakoniec v niečom nevyhovie nikomu. DiRT 4 to totiž opäť skúša na pomedzí medzi simuláciou a arkádou a rovnako ponúka aj herné zážitky, ktoré chcú balansovať medzi poctivým rally jazdením a trochu viac odviazaným zážitkom v prachu a špine.

NA VIZUÁL SA SŤAŽOVAŤ NEDÁ

DiRT Rally by som nazval občas sparťanské, DiRT 4 je občas nerozhodné a nie vždy je to v prospech veci. Ponuka je ale rozhodne bohatšia, aj keď opäť veľmi stroho prezentovaná. V zásade sa delí na tri základné piliere hry – singleplayer jazdenie, komunita a online. Komunitných eventov sa totiž dokážete zúčastňovať aj sami a nemusia byť nutne naviazané na online hranie. Tieto piliere sa následne delia na konkrétne režimy a možnosti, pričom sa sami časom rozhodnete, kde chcete stráviť najviac času. Všetko to začína vytvorením vlastného jazdca alebo skôr profilu, ktorý neustále levelujete, nech už jazdíte kdekoľvek.

Ak sa zameriate napríklad na pretekársku kariéru v singleplayeri, najskôr môžete byť len nájomným jazdcom. Vyberiete si konkrétne preteky a potom sa pred vami otvorí v úvode chudobná ponuka kontraktov firiem, pre ktoré môžete jazdiť. Spolu s nimi dostanete auto a aj odmenu na základe vašich výsledkov. Takto postupne zvyšujete úroveň svojho profilu, no tučnie aj vaša peňaženka, čo vám postupne umožní rozbehnúť vlastný tím, takže v budúcnosti budete mať na výber, či chcete jazdiť na základe kontraktov, alebo na vlastné triko. Obe tieto možnosti majú svoje výhody aj nevýhody. V prípade kontraktov získate menšiu kontrolu nad sponzoringom a veľká časť ziskov ide do tímu, ktorý vás najal (občas až polovica), no máte menej starostí s opravami. V prípade jazdenia vo vlastnom tíme je to presne naopak.

A opäť ako v prípade DiRT Rally aj tu musím práve manažment tímu pochváliť. Je síce pravda, že by sa za tie 2 roky autori mohli poučiť a spraviť ho v zaujímavejšej forme ako v strohom menu, ale aj tak funguje veľmi dobre. Postupne vylepšujete jednotlivé oblasti svojho tímu, ktorých je veľa. Tie vám umožňujú najímať nových a lepších ľudí, ktorí zase dokážu lacnejšie opravovať poškodenia, zdokonaľovať autá, alebo zabezpečia lepšie zmluvy so sponzormi. Ceny sú nastavené tak, aby ste tím budovali postupne a neprišli ihneď k hromade peňazí, za ktoré si okamžite nakúpite všetko. Taktiež sa musíte starať o zmluvy so sponzormi, aby ste náhodou nejazdili bez ich krytia. Osobne mám k manažmentu okrem strohosti len jednu ďalšiu výhradu – hra by vás mohla výraznejšie

motivovať jazdiť za vlastný tím.

Ak sa po úvodnom oťukávaní v sérii tutoriálov rozhodnete pre režim kariéry, hra vám predstaví vlastne svoje základne delenie na herné režimy. Tie sú naprieč jej ponukou všade štyri: rally, landrush, rallycross a classic rally. Po ich prejdení si sprístupníte ešte špeciálny šampionátový triumvirát v rally, landrush a rallycross. Všetky z týchto typov sú vám pravdepodobne známe, no ak ich náhodou nepoznáte, tak krátke vysvetlenie. V Rally prechádzate dlhšie alebo kratšie eventy poskladané z niekoľkých rýchlostných skúšok na tratiach v rôznych častiach sveta. Konkrétne sú to USA, Austrália, Španielsko, Švédsko a Wales. Nevada, Kalifornia a Baja vám predstavia svoje piesočné trate v Landrush eventoch pre buginy a trucky. Rallycross vás zavedie na trate, kde sa jazdí polovica po pevnom a polovica po nespevnenom povrchu a je to skôr kontaktný šport s autami v hlavnej úlohe. Klasické rally vás posadia za volant klasických krások.

Každá z týchto častí kariéry je rôzne dlhá. Kým Landrush celý prejdete za jeden večer, v Rally strávite podstatne viac času. Výhodou takéhoto mixu však je, že zabraňuje repetitívnosti kariéry. Ak vás totiž omrzí jazdenie v rally po niekoľkých vyhraných pohároch, jednoducho sa presuniete do rallycross a pôjdete si otĺkať plechy s ďalšími pretekármi, alebo si zajazdíte v legendách triedy B alebo kráskach ako Alpina v klasikách. Ale aj tu je to opäť na polceste. Totiž samotná hra z hľadiska tratí a prostredí neponúka až tak veľa obsahu na to, aby úplne zabránila vkrádajúcemu sa stereotypu a taktiež mi to pripadalo tak, že hra dlho váha, kým vám predstaví viac prostredí. Na také Švédsko sa v rally načakáte dlhšie, než by ste chceli.

NIE JE TO DIRT RALLY, DIRT4 CHCE BYŤ PRE KAŽDÉHO

Okrem kariéry môžete jazdiť aj rýchle preteky, kde si len nastavíte auto, trať, typ pretekov, podmienky a idete na to. DiRT 4 navyše prináša aj generátor tratí, ktorý vytvorí trate na základe niekoľkých parametrov, ktoré mu zadáte. Z nich viete vytvoriť pohár a jazdiť vlastné šampionáty. Bohužiaľ, tu úplne absentujú lokálne multiplayerové možnosti. A ak už nie split-screen, aspoň hot seat režim by v takejto hre mal byť povinnosť. Namiesto toho sa ale môžete zapojiť do online multiplayeru, kde si vyberiete, či chcete vytvoriť vlastnú miestnosť, alebo sa pripojíte do už existujúcej. Pri vytváraní vlastnej máte pod kontrolou dĺžku šampionátu, typ pretekov a ďalšie detaily.

Multiplayerové jazdenie tu ale ponúka aj zábavnejšiu formu v kompetitívnych komunitných eventoch. Tam môžete jazdiť proti ostatným hráčom priamo, keď sa pripojíte do pretekov s nimi, alebo nepriamo v sérii predpripravených pretekov, pričom tie sú denné alebo týždenné a vyhodnotia sa na základe výsledkov zapojených hráčov. Líšia sa navyše dĺžkou. Ak teda napríklad nemáte chuť na šampionát dlhý 5 pretekov, keď ste sa v tom predchádzajúcom v posledných pretekoch vybúrali, zajazdíte si len niečo kratšie, napríklad 4 kolá v bugine. Ale musíte si dať pozor na to, že v tomto režime máte vždy len jeden pokus.

Ak dostanete chuť na niečo menej náročné, môžete v DiRT Academy pokračovať v postupnom osvojovaní si jazdeckých princípov hry, alebo sa dáte na Joyride režim, kde vás čaká séria výziev skôr v štýle toho, čo si môžete pamätať z DiRT 3 a Showdown. Máte k dispozícii obrovskú plochu so skladom aj vrtuľníkom, kde musíte napríklad v istom časovom limite zničiť čo najviac polystyrénových tabúľ a podobne. Do sýtosti sa tu vybláznite napríklad pri robení doughnutov, pri skokoch a ďalších kúskoch.

+ veľa obsahu
+ veľmi dobrý zvuk
+ prístupné nováčikom
+ zábavný manažment vlastného tímu
+ komunitné zameranie multiplayeru

- nemastný-neslaný jazdný model
- chce byť naraz všetkým a nevychádza to
- slabšia grafika
- chýba lokálny multiplayer

7.5

MATÚŠ ŠTRBA

REDEEMER

BRUTÁLNA NAKLADAČKA

PC / SOBAKA STUDIO / AKČNÁ

Niekedy pomôže, keď si môžete len tak udrieť. Ideálne do boxovacieho vreca alebo protivníkov vo videohre. Redeemer v tomto smere spĺňa všetky predpoklady na to, aby ste sa zabavili a vybúrili. Ponúka nenáročný koncept a efektnú frenetickú akciu, čo kvôli svojej brutalite nie je vhodná pre deti, ale je ideálna na odreagovanie pre trochu odrastenejších hráčov, ktorí nie sú puritáni.

V komiksovo ladených vstupoch medzi jednotlivými levelmi sa dozviete, kto je Vasily, ako sa dostal do chrámu medzi mníchov, komu musí rozbiť hubu a zlomiť väzy a prečo. Každopádne je to hora svalov, podľa niekoho pokazený stroj na zabíjanie, ktorý odmietol poslušnosť a chcel nájsť pokoj. Ale to by mu ho musel dopriať výrobca kybernetických zbraní, ktorému holohlavý bitkár kedysi sám slúžil. Teraz je však situácia iná. Vasily opäť musí zabíjať, ale postavil sa proti svojmu bývalému zamestnávateľovi. A pomsta je poriadne krvavá a nemilosrdná.

Redeemer je o mlátení a zabíjaní. Nemusí vás zaujímať nič iné, len ako zdolať šestnásť úrovní nabitých kyborgmi a mutantmi. Masaker sa začína v chráme, presunie sa do základne, kde sa niečo parádne pos...pokazilo, prebojujete sa cez laboratóriá, šachty, výrobné haly, letecký hangár, až k tomu najväčšiemu darebákovi. Pred ním však vyľudníte miestnosti, ktorými budete prechádzať a napravíte frizúru niekoľkým bossom. Je to priamočiara zábava, ale skutočne poriadne drsná, a hlavne náročná. Pripravte sa na časté umieranie, po ktorom sa, našťastie, oživíte pri poslednom checkpointe. Ak však vyskočíte z hry, musíte začať posledný načatý level pekne od začiatku. Úrovne pritom nie sú nejako mimoriadne dlhé, ale niektoré pasáže pekelne ťažké, takže sa z vás bude liať pot, krv a nadávky. Okrem príbehového režimu sa budete biť aj v samostatných arénach, ktoré sa odomykajú počas progresu, a tam už sa len treba na vymedzenom priestore popasovať s desiatimi vlnami nepriateľov.

Vasily nemá žiadnu permanentnú zbraň. Základ boja tvoria jednoduché údery vyvolané jedným tlačidlom a plošné, ktorými zasiahnete viac protivníkov naraz po stlačená druhého tlačidla. Pri podržaní tlačidiel dosiahnete silnejší úder s väčšou prieraznosťou. Keď nepriateľov poriadne obúchate, neraz ich môžete doraziť finálnym úderom alebo chmatom, ktorý vám okrem ukážky efektnej vražednej sekvencie doplní trochu života. Ten správny moment je zvýraznený ikonou lebky a vtedy už viete, že je čas konať a nemali by ste túto šancu premeškať. Niektorí húževnatí protivníci sa totiž inak ani zabiť nedajú. Ak im dáte chvíľu na oddych, zakrátko sa spamätajú a znovu sú v plnom nasadení. Pravdou však je, že ich kamaráti vám nedovolia len tak niekomu zakrútiť krkom, takže si neustále treba dávať pozor, aby s vami neurobili krátky proces. Ale niekedy sa naskytne aj príležitosť využiť stelath kill a okamžite odstrániť niekoho z cesty, keď ho prekvapíte odzadu. V hre nenájdete žiadne lekárničky, doliečujú vás len spomínané špeciálne zabitia, ktoré sa nie vždy dajú uskutočniť.

Časť zdravia sa vám síce samovoľne obnovuje, keď váš život visí na vlásku (to pomáha hlavne pri bossoch), ale nikdy na tom nie ste tak dobre, aby ste mohli inkasovať priveľa rán. Dôležité je byť neustále v pohybe a využívať možnosti, ktoré vám poskytuje okolie, ale aj samotní nepriatelia. Inak je rýchlo po vás.
Prostredia, v ktorých sa pohybujete, dávajú šancu na environmentálne zabitia. To znamená, že keď pohotovo zareagujete na správnom mieste, protivníka popravíte unikátnym spôsobom. Obúchanie hlavy o stenu alebo hodenie do toxickej tekutiny je účinné, ale skutočne efektne vyzerá napichnutie svojej obete na ostne, rozpílenie na cirkulárke alebo zmasakrovanie tela vrhnutého do ventilátora. Budete si to užívať. Okrem toho môžete po nepriateľoch hádzať stoličky, sudy a rôzne prístroje zavesené na stenách.

Po nebožtíkoch bežne zostávajú ich zbrane, ktoré môžete pozbierať a použiť, ale iba krátkodobo. Palice, elektrické obušky, fakle, mačety, sekery, nože a hasáky sa rýchlo opotrebujú.

Sú účinné, ale po niekoľkých zabitiach sa jednoducho rozpadnú. Pištole, brokovnica a samopaly zas majú limitovaný počet nábojov - niekoľko guliek alebo jeden zásobník, a keďže ich neviete znovu nabiť, skrátka ich zahodíte. Ale zbraní je pri skrvavených telách bežne celá kopa, takže ich môžete brať jednu za druhou. Len sa to treba naučiť robiť rýchlo a za pohybu. A potom je tu ešte skvelá možnosť vytrhnúť protivníkovi zbraň z ruky. Tým jednak súpera odzbrojíte a súčasne mu môžete okamžite napáliť dávku do brucha. Mutantom dokážete takýmto spôsobom odtrhnúť ruku, ktorou ich potom mlátite.

Dôležité je vhodne kombinovať údery, zbrane a objekty v okolí, aby ste spacifikovali svojich prenasledovateľov, na ktorých neraz platí odlišná taktika alebo nejaká finta.

Napríklad narazíte na ozbrojencov so štítmi, ktorých sotva zraníte strelnými zbraňami. Musíte im zblízka rozbiť ochranu a aj potom ešte robia veľké problémy. Iným protivníkom treba po zabití odraziť hlavu, inak sa o chvíľu opäť postavia a bojujú ďalej. Niekedy môžete využiť to, že kyborgovia a mutanti bojujú proti sebe, takže počkáte, kým sa vzájomne oslabia. Nepripúšťajte si nikoho príliš k telu, lebo vás vojaci začnú škrtiť a kreatúry vám skočia na chrbát. Vtedy musíte rýchlo stláčať vybrané tlačidlo, kým nemáte život na nule. Útoky nepriateľov sa dajú vykryť, ale účinnejšie je pobehovanie a kotrmelce s následným výpadom na útočníka.

Na malých a veľkých bossov platia rôzne fígle. Napríklad plameňometčíka treba mlátiť, keď práve mení muníciu, čo mu ale netrvá dlho, čiže platí taktika pár úderov - ústup - vyčkať - útok. K bossom sa neraz dostanete so zvyšnými zbraňami z predošlej časti levelu, no ak po prvom pokuse skonáte, duel si spravidla zopakujete už len s tým, čo je nablízku.

A niekedy toho pri silných protivníkoch veľa nenájdete. Veľmi praktické sú značky, ktoré vám na okrajoch obrazovky zobrazujú polohu nepriateľov, ktorých zatiaľ nevidíte. Tieto symboly ukazujú nielen to, ako a ktorým smerom sa protivníci pohybujú, ale aj či majú strelnú zbraň. Môžete sa teda na nich pripraviť. Prípadne sa im vyhnete - nemusíte totiž všetkých zabiť, treba len nájsť cestu k východu. To je neraz sprevádzané spínačmi, výťahmi a dverami, ktoré sa otvoria po naskenovaní postavy.

Hru vnímate pohľadom zhora, čo vám poskytuje slušný prehľad o okolí. Príležitostne sa kamera prepne do iného pohľadu, zvyčajne keď chcú autori zvýrazniť nejaký kľúčový moment alebo zabitie. Celkovo sa na hru dobre pozerá a aj zvuková stránka je vyhovujúca, hoci hudbu začujete ojedinele. Na ovládanie môžete použiť gamepad, ale mne osobne vyhovovala klávesnica so zameriavaním myšou. Hlavne keď som si niektoré klávesy prestavil podľa vlastných preferencií.

Zamrzí príležitostné zaseknutie postavy, či už sa jedná o vás, alebo nepriateľa.

Môže vás to stáť cenný život a raz som musel reštartovať arénu, lebo sa jeden protivník zablokoval za stenou mimo hracieho priestoru. Okrem toho sa mi viac ráz stalo, že som po smrti namiesto reštartu checkpointu omylom vyskočil do menu. Tam by sa hodilo potvrdenie tohto kroku, inak nechtiac prídete o celý proces v danom leveli. Ako už totiž bolo spomenuté, hra sa ukladá len na začiatku každej úrovne, čo vzhľadom na náročnosť niektorých pasáží nie je úplne šťastné riešenie, a keď opustíte rozohranú úroveň, musíte ju potom absolvovať kompletne odznova.

Redeemer je poriadna nakladačka. Ak sa chcete s niekým pobiť, vrelo vám túto hru odporúčame. Teda ak sa nezľaknete vysokej obťažnosti. Aj napriek tomu, že sa jedná o priamočiaru akciu, do boja sa nemôžete vrhnúť bezhlavo, inak rýchlo skončíte. Odlákanie protivníkov a vystihnutie správneho momentu na útok je rovnako dôležité ako pohotové reakcie a využívanie zbraní a interaktívnych objektov v okolí. Keď to zvládnete a odpustíte autorom pár nevyvážených úrovní, niekoľko hodín si budete užívať parádny masaker. A potom môžete v pokoji meditovať...

+ parádna bitka využívajúca interaktívne objekty v okolí
+ efektné dorazenie nepriateľov mnohými spôsobmi
+ dôležité sú pohotové reakcie aj taktika
+ brutálne, ale výborné na odreagovanie

- pár prehnaných, zle vyvážených úrovní
- príležitostné zasekávanie postáv
- hra sa permanentne ukladá len na začiatku levelov a ignoruje váš progres

8.0

BRANISLAV KOHÚT

HEY! PIKMIN

PIKMINI DOCESTOVALI NA 3DS

3DS / NINTENDO / SKÁKAČKA

Kapitán Olimar je po splnenej misii na ceste domov, kde si chce užiť zaslúžený odpočinok s deťmi. Naštartuje motory, no z warpu vypadne uprostred poľa asteroidov, ktoré zničia jeho loď a stroskotá na neznámej planéte. Z lode je funkčné len kapitánske kreslo a paliva nemá ani kvapku. Našťastie opäť stroskotal na planéte plnej Pikminov, takže na ceste za vlastnou záchranou bude mať nejednu pomocnú ruku. Tentoraz to však prebehne inak, než ste zvyknutí. Je tu síce Olimar, sú tu Pikmini a spoločne tiež zbierate množstvo predmetov a porážate nepriateľov, no v úplne novom koncepte.

Hey! Pikmin v istom smere pôsobí ako reštart série. Okrem žánru a konceptu nič iné nemení, no zároveň sú si autori vedomí, že už ubehlo pár rokov od poslednej Pikmin hry a publikum ich konzol sa zmenilo. Preto si teraz musia nájsť nových fanúšikov série, ktorí sa môžu tešiť na prichádzajúcu štvorku a toto je pomerne zaujímavá príležitosť, ako im predstaviť univerzum hry a aj niektoré princípy. Z unikátnej stratégie je ale zrazu unikátna 2D platformovka. Ak ste však niekedy Pikminov hrali, stále sa tu budete cítiť ako doma.

Celá hra je o zbieraní. Zbierate odpad, zbierate Pikminov a zbierate sparklium, čo je látka, ktorá sa na tejto planéte vyskytuje v hojnom počte, no zároveň to je vaše palivo, ktoré potrebujete, aby ste sa dostali domov. Od prvých chvíľ tak vyrážate do neznámeho sveta, kde zbierate zrniečka rôznych farieb, ktoré predstavujú práve sparklium. A v zbere vám pomáhajú Pikmini, drobné rastlinné stvorenia, ktoré sa delia na 5 rôznych druhov s rozličnými vlastnosťami, vďaka čomu sa dokážete dostať aj cez rôznorodé prekážky.

Hneď v úvode zaujme netradičná stavba hry, ktorá využíva oba displeje 3DS/2DS, ale nie spôsobom, na aký ste zvyknutí. Levely sú totiž neraz horizontálne bohato členené a kým hráte na spodnom displeji, na vrchnom vidíte, čo je nad vami. Niekedy sú tam rôzne dôležité predmety, Pikmini, cestičky alebo aj nepriatelia. A pokojne sa tam môžete dostať aj vy, len tam nedokážete využívať dotykové ovládanie. Pomáha to dizajnu jednotlivých úrovní, ktoré tak môžu využívať v rámci horizontálnej stavby rôzne nápady, čo rozhodne poteší. A hlavne tam autori schovávajú rôzne zberateľné predmety, keďže sa tam občas nedá jednoducho dostať.

Vy v hre ovládate Olimara, ktorý toho ale sám osebe veľa nezvládne. Jeho pohyb ovládate circle padom a na spodnom displeji ešte nájdete dve aktívne tlačidlá. Jedno je váš jetpack, ktorý vás chvíľku udrží vo vzduchu a dokáže vás dostať na niektoré nedostupné miesta. To druhé je zase jednoduché písknutie. Ak sú ale vo vašej blízkosti Pikmini, stačí zapískať a oni čo najrýchlejšie pobežia k vám. Musíte si ale dať pozor, či tam niekde nie sú nepriatelia, lebo Pikmini samotní sa nevedia brániť. Až keď sa s nimi spojíte a pobehujú vám popod nohy, môžete ich hádzať a takto bojovať s nepriateľským hmyzom, no tiež zbierať nedostupné predmety. Pikminov jednoducho hodíte ťukaním stylusom po dotykovom displeji

Pikmin mal vždy ekologický podtext a inak to nie je ani teraz. Herné svety boli vždy plné rôzneho odpadu, respektíve vecí, ktoré by sa v prírode nemali vyskytovať. Tie ste mohli s Pikminmi zbierať a za ne ste získali energiu. Presne tak isto to funguje aj tu, pričom za takto nahromadené predmety získate poriadnu nádielku sparklia. V bežných leveloch sú roztrúsené 2-4 takéto predmety, pričom sú to cartridge s hrami (a teda odkazy na históriu Nintenda), baterky, žiarovky a iný bordel, ktorý musíte pozbierať. Ak chcete mať hru splnenú na 100%, poriadne sa nahľadáte. Skryté miestnosti a alternatívne cestičky hre nie sú cudzie.

Celkovo sa herný svet delí na 8 sektorov, ktoré predstavujú rôzne typy prostredí na planéte. Postupne sa levely stávajú náročnejšie a v každom sektore ich je 5 hlavných a ak sa vám podarí odhaliť ich, tak aj niekoľko vedľajších. Variabilita prostredí je celkom pekná a vyzerajú dobre, navyše postupne pribúdajú aj typické prekážky a vy sa pomaly začnete učiť využívať

schopnosti Pikminov. Červení sú odolní voči ohňu, žltí zas vedú elektrinu (a sú ľahkí, takže ich dohodíte ďalej), s modrými viete plávať, čierni sú extrémne tvrdí a rozbijete nimi aj diamanty. Pred koncom získate ružových, ktorí vedia lietať a pomôžu vám plachtiť vzduchom.

Každý zo sektorov navyše ponúkne aj súboj s bossom, ktorého musíte poraziť, aby ste sa dostali ďalej. Väčšinou je to „hmyzák", akých z hry poznáte, no oveľa väčší. Na každého musíte prísť s inou taktikou, pričom sa autori držali svätého pravidla troch a nepriateľa tak musíte trikrát poriadne zahádzať Pikminmi. Nepriateľ potom zmení svoju šablónu útokov a opäť musíte čakať, kým sa v jeho obrane vytvorí medzera a vtedy musíte zaútočiť. Aj z takto porazeného nepriateľa nakoniec vypadne niečo dôležité, čo vám pridá hromadu sparklia. Nazbierané predmety sa vám spolu s nepriateľmi a rôznymi typmi Pikminov ukladajú do encyklopédie, kde si o hernom svete môžete prečítať oveľa viac. No hra navyše úplne nezanevrela na strategický element. Aj keď vo veľmi orezanej podobe, stále tu je. Čím viac Pikminov prežije level pod vaším vedením, tým viac si ich privediete do parku, kde im môžete zadávať ťažobné úlohy založené na ich vlastnostiach. Žltým tak dáte ťažiť elektrinu, čiernym diamanty a podobne. Navyše všetci môžu ťažiť trávu. A takto vám pomaličky dolujú ďalšie sparklium.

Hey! Pikmin zároveň predstavuje niekoľko problémov. Hra je hlavne veľmi jednoduchá. A to nielen náročnosťou, ale aj samotným prevedením. Hrou prejdete ako nôž maslom. Zomrel som snáď len raz a aj to v siedmom sektore, keď som zistil, že vo fialovej vode sa plávať nedá. Úplne tu chýba výzva a nejaké postupné gradovanie. Hra je jednoduchšia ako posledný Yoshi pre 3DS a je vidno, že autori cielia skutočne na najmladšie publikum a aj keď sú niektoré hádanky naozaj pekne vymyslené, je to len drobné pribrzdenie vášho progresu. Zdá sa teda, že si chcú autori pre sériu podchytiť tých najmladších, ktorí o nejakú dobu môžu ísť do strategického pokračovania.

Audiovizuálne to nie je vôbec zlé. Grafika je naozaj pekná, aj keď si niekedy už naozaj poviete, že chcete vyššie rozlíšenie displeja. Vizuálna variabilita je však obrovská a ak máte radi také to tradične milé spracovanie, tu si prídete na svoje. Hudba sa pri hraní počúva príjemne, no nie je to nič zapamätateľné alebo niečo, čo by vás oslovilo na dlhšiu dobu.

Z ďalších možností hra ponúka podporu pre amiibo postavičky, ktoré vám do Parku naženú ďalších Pikminov. To síce napríklad zberateľov poteší, no nie je to žiadna funkcia, kvôli ktorej by ste museli hneď utekať do obchodu pre novú postavičku.

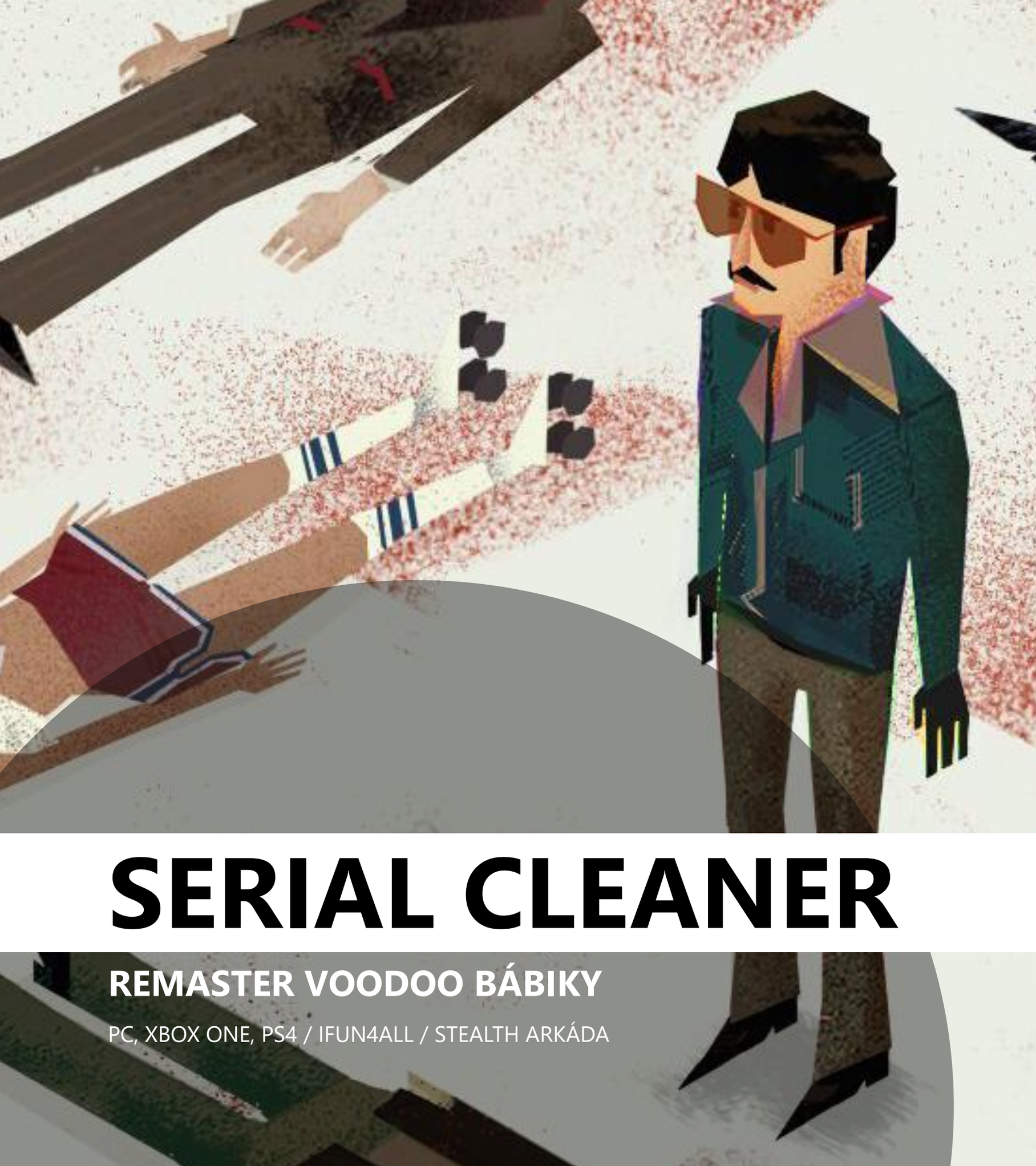
Pri Hey! Pikmin mnohé záleží na tom, aké sú vaše skúsenosti so sériou. Toto totiž rozhodne nie je hra, na ktorú fanúšikovia čakali. Ak sa medzi nich radíte, pravdepodobne si musíte dať taký bod dole. Na druhej strane je hra cielená na mladšie publikum, ktoré sa so sériou ešte nestretlo a takých hráčov má veľké šance chytiť. Ponúka množstvo levelov, intuitívnu hrateľnosť a zabavíte sa s ňou nejakých 9 hodín, ak nezbierate úplne všetko. Ak nepatríte ani do jednej z týchto skupín, zostanete niekde v polovici. Nájdete tu veci, ktoré vás oslovia, no nájdete tu aj veci, ktoré vás nepotešia.

+ slušné množstvo variabilných levelov
+ skryté úrovne a miestnosti
+ veľmi pekné
+ intuitívne

- príliš jednoduché
- žiadna výzva
- žiadna výraznejšia gradácia

7.0

MATÚŠ ŠTRBA



SERIAL CLEANER

REMASTER VOODOO BÁBIKY

PC, XBOX ONE, PS4 / IFUN4ALL / STEALTH ARKÁDA

V malom indie titule Serial Cleaner sa nám autori z iFun4All snažia ukázať, aké to je byť čističom, ktorý odstraňuje stopy po vraždách v sedemdesiatych rokoch. Ponúknu to v ľahkom a zábavnom stealth štýle, kde ako grafika tak aj štýl odľahčujú krvavú nosnú tému hry. Tvorcovia chcú ponúknuť niečo iné ako dodávajú bežné tituly a aj sa im to darí, aj keď celé to vyznieva len jednoducho.

Titul sa snaží využiť základ stealth hier a zabaliť to do retro, ale pekne štylizovanej 2D grafiky. Ponúka ako príbehový mód, tak aj samostatné bonusové scenáre a ku všetkému ešte pridáva výzvy. Je to na tento štýl hry slušná ponuka, ktorá pár hodín, respektíve pár dní dokáže zabaviť.

V príbehovom móde budete s postavou teenagera žijúceho u matky čakať na úlohy od mafiánov. Budete sa pohybovať po dome, komunikovať s mamou, pozerať televízor, a nakoniec dvíhať telefóny. Tie vždy aktivujú misiu a môžete sa vydať na miesto činu. Tam už uvidíte rozsah problémov, ktoré mafiáni spôsobili. Či už to bude v domoch, kanceláriách alebo v prírode, vždy budete mať niekoľko mŕtvol, ktorých sa treba zbaviť, dôkazy, ktoré musíte zozbierať a krv, ktorá musí zmiznúť. Navyše sú už na mieste činu policajti, ktorým sa musíte vyhýbať.

V misiách očakávajte pomalý postup mimo dohľadu policajtov, zbieranie mŕtvol a ich postupné odnášanie k autu. Dopĺňa to snaha dostať sa ku všetkým dôkazom a vysávačom popritom vysávať krv. K tomu ešte môže byť využité otváranie dverí, presúvanie vozidiel alebo krabíc. Dá sa aj skrývať na rôznych miestach. To je však všetko. Nečakajte puzzle prvky alebo hlbšiu taktiku, je to len ľahká arkádová hrateľnosť so snahou dávať si pozor a rýchlo a nenápadne sa pohybovať. Policajtov totiž nemôžete nijako odlákať ani im pripraviť pasce, len sa im jednoducho musíte vyhýbať a schovávať sa.

Ak vás policajti zbadajú, hneď po za vami bežia a ak sa nestíhate skryť, dostanú vás. Vtedy sa celý level začína od začiatku. Niekedy je to otravné, aj keď levely trvajú do tých piatich minút. Aby to nebolo pri každom reštarte rovnaké, veci v misiách sa vždy náhodne generujú a ako dôkazy, tak aj mŕtvoly budú inde. Niekedy tak môžu byť misie ľahšie, inokedy ťažšie.

Ak by ste si to chceli sťažiť, pred misiou si môžete upraviť ďalšie nastavenia a napríklad vypnúť indikátor pohľadu policajtov alebo svoj špeciálny zmysel cleaner sense. Prípadne si môžete spustiť arkádovú hru, kde sa budete snažiť odstrániť čo najviac mŕtvol zo scény za určitý čas.

Príbehový mód prejdete za také tri-štyri hodiny čistého času, ale zrejme aj s kopou nervov a reštartovania misii. Neraz si misie radšej odložíte na ďalší deň. Spolu je tam dvadsiatka príbehových misii, ktoré sú ešte poprepájané nudnými scénami doma s mamou. Zábavnejšie sú bonusové scény, ktorých je desať a môžete ich odomknúť nájdením filmových kotúčov v teréne. Ak ich získate, odomkne sa vám misia inšpirovaná niektorým z filmov. Názvy sú upravené pre hru, ale väčšinou filmy ľahko identifikujete. Napríklad sú tam Enter the Cleaner, Taxi Cleaner alebo votrelecká misia In Space, No One Can Hear You Clean.

Graficky je hra pekná, vidieť zaujímavý art štýl, ktorý sem pekne pasuje, dobre pôsobia ako postavy, tak aj krvavosť. S rýchlosťou nebudete problém aj keď na Steame som videl dosť problémov s padaním hry, čo je zvláštne vzhľadom na jednoduchý engine. Možno to súvisí funkciou Real World Data, ktorá je zapracovaná v hre ale vyzerá to tak, že len mení čas v leveli, a teda strieda deň a noc. Autori to zrejme pridávali len ako bonus, ale skôr sa mali zamerať na hĺbku hry, hrateľnosť a ďalšie vylepšenia.

Čo mohli autori zlepšiť, sú animácie. Mohli byť plynulejšie a menej hranaté. Síce to hre výrazne nevadí, ale tiež potvrdzuje jej jednoduchosť. Vyvažuje to pekná hudba v štýle sedemdesiatych rokov, aj keď hlasy a dabing v hre nečakajte, všetky rozhovory prichádzajú len v podobe textov.

Celkovo je Serial Cleaner pekná hra, má dobrý nápad, ale možno až príliš jednoducho spracovaný. Hĺbka hry je niekde na úrovni flashoviek, ale napriek tomu sa pri nej dá zabaviť. Vizuál a krvavé scény nachvíľu potešia, ale stále mi v hre chýbalo niečo viac - viac náročnosti, viac taktiky alebo aj viac možností. Ale za tých 12 € to nemusí byť zlá kúpa, ak sa chcete zabaviť v jednoduchom stealth štýle.

+ decentný stealth systém
+ niektoré náročné úlohy
+ bonusové misie podľa filmov

- príliš orientované na šikovnosť, chýba možnosť hlbšej taktiky
- príbehové scény sú otravné

6.0

PETER DRAGULA

ARIZONA SUNSHINE

ZOMBIE VR TITUL DORAZIL NA PS VR

PS4 PS VR / VERTIGO GAMES / AKČNÁ

Vždy som chcel do recenzie napísať recept. Ako ten tradičný test, či čitatelia čítajú aj viac ako hodnotenie a možno ešte plus/mínus body. Podľa diskusií to tak totiž často nevyzerá a bolo by zaujímavé sledovať, koľko ľudí by si ho všimlo. A dnes mám veľmi dobrú príležitosť. Dnes sa totiž pozrieme na hru, na ktorú dostanete chuť už len čo začujete jej názov. Volá sa totiž Arizona Sunshine a ak si chcete doma namiešať Arizona Sunshine, budete potrebovať jeden diel rumu, jeden diel studenej kávy a jeden diel vanilkovej zmrzliny. Ak na miešanie príliš nie ste a radšej strieľate zombíkov do hlavy, je tu pre vás Arizona Sunshine od Vertigo Games.

Hru som si prvý raz vyskúšal snáď na začiatku roku 2016, možno aj skôr. Vtedy to bol jeden z najväčších titulov vo vývoji pre virtuálnu realitu. Postupne sa ale vývoj v tejto oblasti rozbehol a podobných produktov je tu dnes hŕba, pričom si vo VR už dokážete zahrať aj väčšie tituly. Akčný ťahák pre virtuálnu realitu tak zrazu potreboval viac, aby presvedčil hráčov pri už nie takej malej konkurencii a teraz sa musí pasovať s ďalšou. Po minuloročnom vydaní pre Oculus Rift a HTC Vive totiž hra prišla aj na PlayStation VR, kde je ponuka tiež už celkom životaschopná a len v akčnom žánri nedávno vyšiel napríklad Farpoint.

Arizona Sunshine si však jasne vymedzuje svoje publikum už samotnou témou. Aj keď to z názvu možno nevyplýva, hra vás vrhne do sveta plného nemŕtvych, kde sa musíte poriadne obracať, aby ste vyviazli živí. Nemá vám kto pomôcť, okrem prozreteľne porozhadzovaných zbraní a nábojov, ktoré počas svojej púte naprieč údolím v Arizone nájdete. Ocitnete sa v postave síce bezmenného, no poriadne ukecaného hrdinu, ktorý si neodpustí štipľavé poznámky a nešetrí ani nadávkami. Zjavne sa niekto snažil nabudiť atmosféru filmového Deadpoola. Dabing postavy je celkom dobrý, horšie však je, že práve tie neustále poznámky a rozprávanie samého so sebou vám už od polovice hry pôjdu hore krkom. Čiastočne aj preto, že sa niektoré hlášky začnú opakovať.

Kým menu a jeho ponuka vás zoberie do obytného prívesu, kde si vyskúšate pohyb a orientáciu, priamo príbeh hry vás už zavedie do jaskyne, v ktorej náš hrdina žije.

Idylku plnú spacákov a jednoduchých zásob naruší prikotúľaná hlava, ktorá však ešte stále žije. Siahate tak po zbraní a ukončíte jej trápenie. A práve cestou von pri hľadaní zvyšku tela sa začína hra.

Hneď v úvode si tiež všimnete niekoľko pekných nápadov, no tiež niekoľko prvkov, pri ktorých začnete tušiť, že toto vás bude o 2 hodiny strašne otravovať. V prípade Arizona Sunshine sa veľká porcia herného zážitku odvíja od toho, kde a ako hru hráte.
S brokovnicou v ruke je to pekne krvavé rošambo, no hra si neraz vyžaduje, aby ste strieľali niečo vo veľkej diaľke, čo na PS VR vyzerá, bohužiaľ, dosť zle. Totiž v diaľke sa len hmýri zhluk pixelov, ktorý pravdepodobne predstavuje postavu, ktorej by ste mali trafiť do hlavy, ak chcete šetriť náboje. A hrať hru s PS Move ovládačmi je otravné peklo. Dôvodov je hneď niekoľko. Určite ste čakali, že technické limity budú medzi nimi a tak to aj je. Kamera nemá veľký zorný uhol a pri takejto hre by ste potrebovali snímanie pohybu v 360°, čo vám spolu s ovládačmi neposkytne.

S Move ovládačmi môžete mať v každej ruke jednu zbraň, prípadne baterku, granát, alebo nejaký predmet. Každou tak mierite nezávisle a šikovne je vymyslený inventár. Máte totiž svoj zbrojný opasok. Dve zbrane máte v rukách, dve po stranách a menenie prebieha tak, že jednoducho siahnete do opasku. Aj nabíjanie zbraní prebieha podobne, kedy tlačidlom vyhodíte zásobník a nasadíte nový. Rovnako tiež vyberáte granáty a celé to pôsobí organicky a zábavne. Krížom je však pohyb, či už je to vás pohyb po svete, alebo pohyb vašej postavy.

Rozhliadať sa môžete headsetom, pokojne sa môžete aj otočiť, no vtedy kamera nevidí ovládače. Na otáčanie tu tak slúžia tlačidlá, ktoré vás otočia vždy o 60°, čo nie je práve najpresnejšie. Ani najpohodlnejšie.

Chodenie po svete taktiež neprebieha tak, ako ste z FPS na konzolách zvyknutí. Po svete sa totiž teleportujete. Niekde zamierite jedným z Move ovládačov, stlačíte tlačidlo a zrazu ste tam, už sa musíte len správne otočiť. A toto všetko sú skôr prekážky medzi vami a zábavou, čo je obrovská škoda. S Move sa to ale asi lepšie vymyslieť nedalo.

Síce som nemal možnosť vyskúšať si hranie s Aim ovládačom, no s ním je údajne hra najlepšia. Vtedy využívate rovnakú schému ako s DualShockom, kedy máte len jednu obojručnú zbraň a mierite prednou rukou a strieľate zadnou. Hra vtedy už s DualShockom pôsobí oveľa príjemnejšie, aj keď stále môžete naraziť na nejaké menšie nepríjemnosti, stále sa teleportujete a stále sa musíte točiť. Avšak výrazne viac využívate analógy (aj na Aim ovládači), čo je samo osebe oveľa pohodlnejšie. Navyše sa takto v hre dostanete aj k iným zbraniam. Osobne si myslím, že práve o nich je hra. Zbraní je tu naozaj veľa, pričom sú zväčša rozdelené do 4 typov a v rámci každého typu nájdete rozdielne kúsky. Majú však v rámci rovnakého typu spoločný druh nábojov, čo výrazne zjednodušuje manažment. Celkovo tak do rúk dostanete naozaj slušnú ponuku, za ktorej celé odhalenie hra dokonca ponúka trofej. Vhodné je zbrane kombinovať a vždy mať v rukách také, aby sa vám nestalo, že vám raz dôjdu náboje. S brokovnicou je to najväčšia zábava, no siahnete si aj na snajperku a guľomet. Najčastejšie však budete držať klasické pištole v niekoľkých podobách. A kým akcia baví, samotná hrateľnosť pôsobí dosť schematicky. Nie tak, aby vám to vyslovene prekážalo, no nakoniec budete radi, že hra zaberie len nejaké 3-4 hodiny v príbehovom režime.

Prechádzate úzkymi cestičkami, dostanete sa na otvorené priestranstvo, ktoré vyčistíte, no zrazu sa nemôžete dostať ďalej. Potrebujete kľúč či niečo podobné, tak sa vyberiete hľadať, čo spustí hordu nemŕtvych, ktorým sa musíte brániť. Prežijete a idete ďalej. To je spestrené hľadaním naozaj štýlových masiek, ktorými môžete trochu upraviť svoj vzhľad, no tiež musíte sledovať svoje zdravie a dopĺňať ho jedlom. Naozaj akurát na tie 4 hodiny. Zachraňujú to však rôzne prostredia, či je to kaňon, baňa, alebo opustená základňa.

Ak by sa vám kampaň málila, máte možnosť hrať ju vo dvojici online, rozohrať ju v Apocalyptic režime a čeliť poriadnej výzve. Druhým veľkým režimom je však Horda, ktorú si môžete zahrať až s trojicou ďalších hráčov online. Pravidlá určite poznáte, pohybujete sa po (v prípade tejto hry veľmi) malom území, kde máte len základné vybavenie a postupne čelíte silnejším vlnám nepriateľov z každej strany. Horda celkom slušne predlžuje hrateľnosť a dokáže ešte zabaviť po prejdení príbehu. A keď už za hru dáte vysokých 39,99 €, pridáva hre aspoň nejakú ďalšiu hodnotu.

Nie je to o tom, že by sme boli prejedení zombíkmi. Dokonca to nie je ani o tom, že by VR koncept nefungoval. Arizona Sunshine má problémy úplne inde. Kým gunplay zabaví a zbraní je tu veľká hromada, za vysokú cenu toho nakoniec dostanete relatívne málo. Navyše sa zábava vo veľkom odvíja od toho, s čím hru vlastne hráte. Vlka samotára na tie 4 hodiny kampane a nejakú tú ďalšiu hodinku hordy zabaví, no oplatí sa do nej ísť hlavne tým, ktorí dopredu budú vedieť, že hru budú mať s kým hrať dlhodobo. A a ideálne majú poruke ešte Aim ovládač pre PS VR, aby sa netrápili s nemotorným otáčaním,

+ zábavná akcia
+ množstvo zbraní
+ pekné a rôznorodé prostredia
+ vie ponúknuť naozaj slušnú výzvu
+ online hranie v kampani aj Horde

- ťarbavé ovládanie s PS Move ovládačmi
- otáčanie, teleportovanie
- vysoká cena
- schematické misie
- menej obsahu

5.5

MATÚŠ ŠTRBA

HOMEBOUND

DOSTANETE SA Z PADAJÚCEJ VESMÍRNEJ STANICE?

PC VR / QUIXEL / SIMULÁCIA

Ponuka virtuálnej reality sa postupne zapĺňa rozmanitým obsahom a jedným z titulov je aj Homebound, čo je simulácia pádu vesmírnej stanice. Je to aj pekný prídavok k simulácii ISS, ktorý má Oculus v Store. Zatiaľ čo tam sa po stanici prechádzate, v Homebound sa dostáva do krízovej situácie a padá k Zemi.

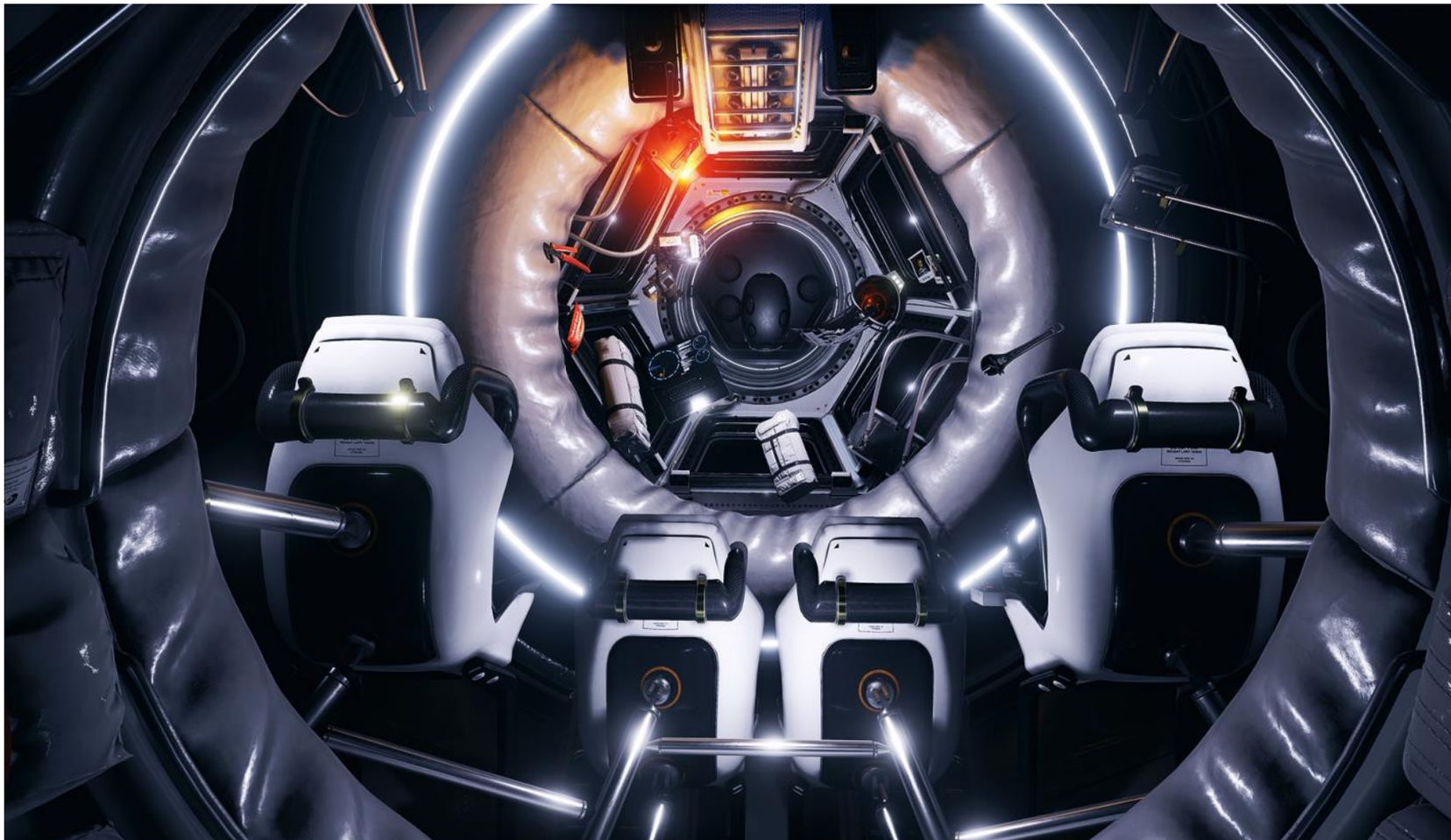
V hre sa ocitnete v koži astronauta na malej vesmírnej stanici. Užívate si nulovú gravitáciu a plníte základné úlohy potrebné k behu základne. Budete tak napríklad ťahať rôzne páky, aktivovať systémy, zbierať diskety po stanici, ale to len dovtedy, kým nenastane krízová situácia. Stanicou otrasie, niektoré časti explodujú, všetko začne horieť a konštrukcia sa rúti k Zemi. Vtedy vám už neostáva nič iné, ako sa chopiť navigačných systémov a snažiť sa, ak nie zabrániť katastrofe, tak aspoň prežiť a bezpečne sa dostať na rodnú planétu. A to je asi tak všetko.

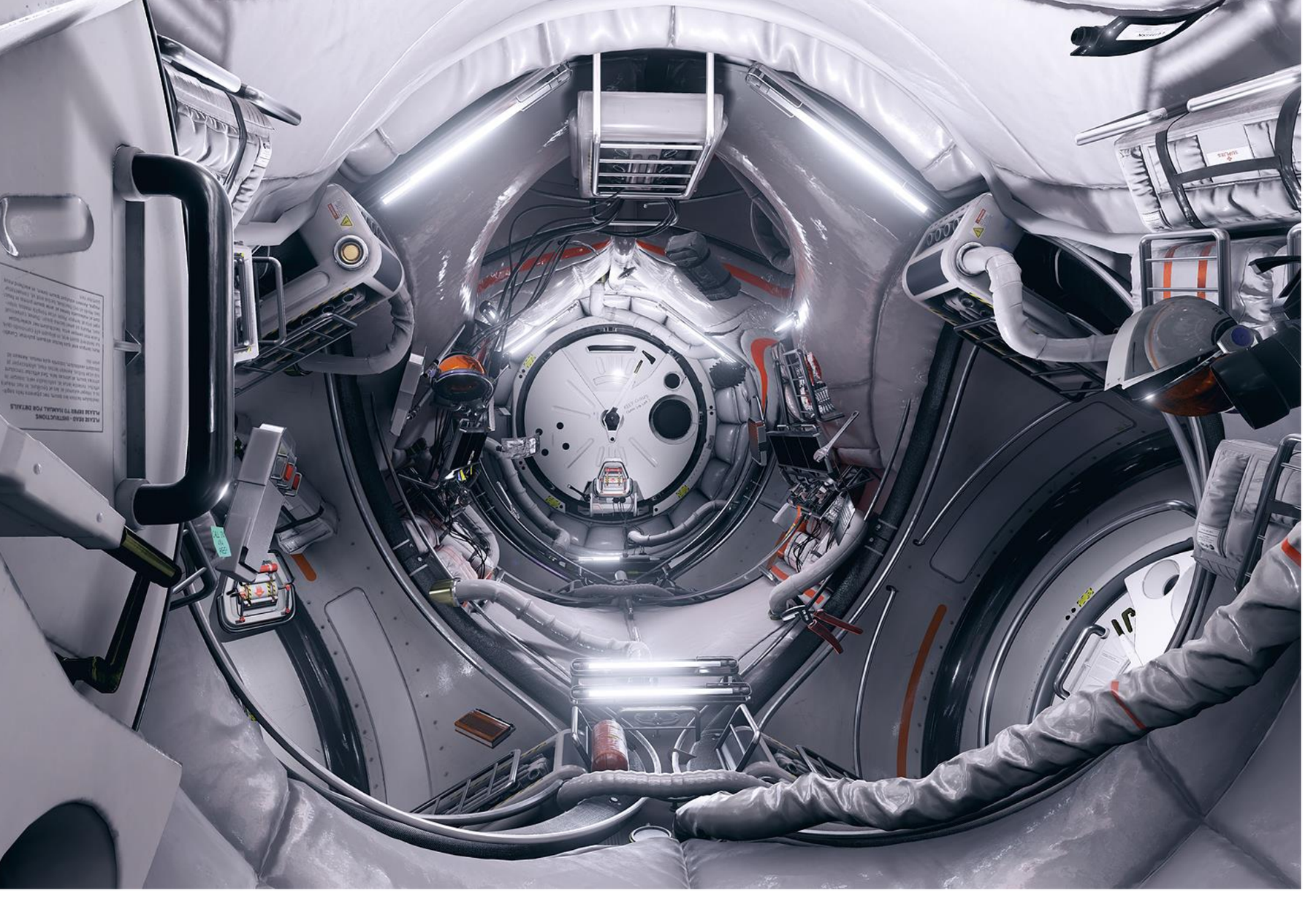
Nie je to plnohodnotná hra, je to skôr zážitok, ktorého hlavnou výhodou je, že si to celé môžete užiť vo virtuálnej realite. Autori sa snažia priblížiť atmosféru, keď nastane ohrozenie vo vesmíre, kde sa musíte spoliehať len sami na seba. Žiaľ, atmosféra je jedna vec, samotné spracovanie druhá a tu autori zlyhali - ako technicky, tak aj hrateľne. Chceli vytvoriť pôsobivý zážitok, ale nedotiahli to.

Homebound ponúkne pekne prepracovanú vesmíru stanicu, síce menšiu, len s pár modulmi, po ktorých sa budete v nulovej gravitácii presúvať, ale pôsobivú. Vizuálne je to jedna z najkrajších vecí vo VR, kde autori pekne vystihli materiály, dodali kvalitné textúry, odlesky, ako aj celé spracovanie intenzity následných explózii, rozpadania sa stanice, výletov do vesmíru, až po pôsobivý prelet atmosférou až na Zem. Vidieť, že tu boli autori doma, už menej doma boli v naštudovaní si základov VR.

Celá tá pekná grafika a štýl pohybu má svoju daň v podobe nevoľnosti, ktorá vás môže zastihnúť. Je to veľmi ťažké na spracovanie v hlave, alebo autori niečo pokazili a skutočne to síce môže byť najkrajšia grafika, ale zároveň aj najhorší zážitok vo VR, aký som mal (tesne za ním bol Minecraft). Aby to bolo lepšie, je dôležité pohybovať sa pomaly, nepreháňať to s rýchlosťou otáčania a v zásade neotáčať gamepadom a aj hlavou naraz.

Autori navyše neodstránili chyby v hre. Pohyb je nedotiahnutý, chytanie vecí je niekedy krkolomné a rovnako sú tu aj prechody cez steny, vďaka ktorým si môžete spraviť neplánovaný výlet do vesmíru. Našťastie sa môžete vždy rovnakou cestou vrátiť späť na stanicu a pokračovať v hre.





Je to škoda, lebo vám tak ostáva ísť len podľa vopred pripraveného plánu a nesnažiť sa byť príliš aktívnym. Musíte odhadovať, čo autori chcú, aby ste spravili, kam sa máte dostať a hlavne rozmýšľať, či práve to, čo robíte, robiť máte. Niekedy je to skutočne zvláštne, keďže základné inštrukcie síce vždy sú, ale nie sú jasné a celé to je popri tých výbuchoch chaotické. A chvíľu potrvá, kým prídete na to, čo stlačiť, zatiahnuť, kam to celé navigovať.

Celý pád stanice prežijete približne za 20 minút aj s obdivovaním okolia. Následne ešte budete môcť preskúmavať stanicu vo Free Roam móde a poťahať všetky páčky a zozbierať poletujúce diskety, alebo aj zlepšovať svoj čas v hlavnom móde hry a skúsiť sa dostať na Zem čo najrýchlejšie. Možno hľadať aj iné cesty, aj keď neviem, či ešte nejaké sú. Je veľká škoda, že to autori po hernej stránke neposunuli ďalej a nedotiahli. Dala sa z toho spraviť pekná survival hra vo vesmíre a nemusela byť nevyhnutne vo VR režime, ktorý je tu kameňom úrazu.

Keď to zhrnieme, Homebound je zaujímavý projekt, ale menej zaujímavá hra. Respektíve viac ako hra je to interaktívny VR zážitok. Technicky je však nedotiahnutý a nezdá sa, že by autori pokračovali v podpore patchmi. K dokonalosti tomu ešte chýba veľa a je to škoda, lebo to mohla byť ukážková VR záležitosť.

V každom prípade sa hra dá pri jednom hraní užiť, ale len ak ju zoberiete v nejakej zľave za pár eur, viac nie. Ak však budete chcieť kvalitnejší vesmírny zážitok, lepšie je zapnúť si ISS simuláciu, alebo potom kúpiť niečo väčšie, ako napríklad už starší Adr1ft, prípadne počkať na práve prichádzajúce Lone Echo, ktoré tiež vyzerá na

+ dobrá atmosféra s pocitom ohrozenia
+ pôsobivé vizuálne spracovanie

- veľmi pravdepodobne vám bude z hry zle
- krátke a chaotické
- veľa chýb

4.0

PETER DRAGULA

INNER CHAINS

VSTÚPTE DO BIOMECHANICKÉHO SVETA

PC / TELEPATHS TREE / AKČNÁ

Sú hry, ktoré na papieri vyzerajú dobre, a tak sa na ne tešíte. Predstavujú originálny svet, sľubujú neobvyklý príbeh a zaujímavú hernú náplň. Aj vďaka tomu projekt od poľského štúdia Telepath Tree uspel v kampani na Kickstarteri a získal finančnú podporu od fanúšikov. Môže za to aj pozadie autorov. Tí boli predtým súčasťou štúdií, ktoré pracovali na hrách, ako Bulletstorm, Zaklínač, Dying Light, Gears of War a ďalšie. Keď hra nakoniec vyšla, fanúšikov čakalo nemilé prekvapenie. Je slabá, nezáživná a navyše plná technických problémov. Väčšina hráčov ju dokázala dohrať až viac ako mesiac po vydaní vďaka druhému opravnému balíčku.

V Inner Chains je všetko inak, ako sme zvyknutí z reálneho sveta. V budúcnosti ľudstvo ovládne vlastná planéta. Konečne prevezme trón od nenásytných ľudí a začne nastoľovať podivnú diktatúru. Ľudstvo, samozrejme, úplne nevymizne, len sa rozdelí do rôznych kást a iba jedna jediná trieda dokáže využívať prírodu pre svoj vlastný prospech, a tým pádom zotročovať aj ostatných ľudí. Jednoducho svet, v ktorom by ste nechceli žiť. Navyše si príroda privlastnila technológiu vytvorenú človekom, takže vznikli biologické stroje. V podstate sa dá povedať, že svet v Inner Chains je podobný tomu v Terminátorovi.

V úlohe anonymného hrdinu navyše nerozumiete používanej reči a musíte sa učiť nový jazyk. Objavovanie nových písmen je lákadlom, ktoré vás bude hnať vpred. Na začiatku nebudete rozumieť ničomu, neskôr už budete rozumieť príbehu o čosi viac. V štyroch úrovniach budete objavovať, prežívať a najmä umierať. Počítajte s ojedinelými úložnými bodmi, a tým pádom s neskonalou frustráciou. Titul je náročný. Navyše o umelej inteligencií sa tu príliš rozprávať nedá. Umierať sa bude kvôli vlastným chybám, spomalenému ovládaniu, príliš veľkému množstvu protivníkov. To všetko v spolupráci s technickým spracovaním, ktoré ani po dvoch opravných balíčkoch nie je také, aké by sme si predstavovali.

Po vydaní sme si dali nútenú pauzu, pretože sa hra nedala dohrať. Na určenom mieste chýbala zbraň a bez nej sa nedalo ďalej dostať. Neboli sme pritom jediní

smoliari, tento problém malo viacero hráčov. Odporúčanie od vývojárov bolo počkať na opravu. Čakali sme viac ako dva týždne. To vôbec nie je dobrá vizitka. Treba ale povedať, že po poslednej záplate je hra oveľa lepšia. Na vysokých detailoch beží plynulejšie, pribudli nové súčasti, ako sú nové animácie, zvuky. Aj čakanie na spúšťanie hry sa skracuje. Hlavne sa neobjavuje toľko technických problémov. Hra ale vyzerá stále škaredo – akoby z inej doby. Aj vďaka vývojárom odkazuje na slávu Painkillera, ale v žiadnom bode ju nepripomína - až na svet, zbrane a nepriateľov. To je ale všetko. Tempo hry príliš pomalé a skostnatené.

Autori sa snažili vytvoriť niečo, čo nevychádza z ich duše. Keby vytvorili frenetickú FPS, pevne verím, že by sa to podarilo. Lenže Inner Chains stále nevie, čím chce byť. Tvári sa ako horor, pričom sme sa ani raz nezľakli, nedusila nás ťaživá atmosféra, vôbec sme sa nebáli. Ani ako survival príliš nefunguje – nič tu v podstate nezbierate, netvoríte, umierate len vďaka vysokej náročnosti. Nepriateľov by ste spočítali na rukách starého drevorubača a počet úrovní zodpovedá lenivosti autorov a nízkemu rozpočtu. Dĺžka hry je pritom nadpriemerná – vyše desať hodín. Úrovne sú aspoň rozsiahle, treba ich objavovať a otvárať rôzne cesty. Neraz budete dezorientovaní a vôbec nebudete vedieť, čo máte robiť.

Systém sa tu hľadá len ťažko a viem si predstaviť hráča, ktorý bude zápasiť s frustráciou a chuťou hru vypnúť.

Pri hraní vás môže udržať zvedavosť, ako to celé skončí. Dostanete sa na vytúžené miesto s názvom Posledná nádej? Veď musíte zachrániť aspoň vlastnú kožu, keď je už ľudstvo úplne v háji a nastal nový svetový poriadok. Nečakajte dobre prerozprávaný príbeh, viac sa o ňom dozviete na internetovej stránke hry. Hra je predovšetkým o úniku z pekla a o jeho poznávaní. Dozviete sa, ako sa žije v temnej post-apokalyptickej budúcnosti. Lenže stále mi nejde do hlavy, prečo sa postava, ktorú ovládate, pohybuje tak neskutočne pomaly.

Pri postupe oceníte trojicu zbraní. Jedna vytvára elektrické výboje. Je to najslabšia zbraň s peknými efektmi. Potom je tu plameňomet a zbraň z kostí BoneGun. Tá je originálna a požiera živé bytosti a musíte byť obozretní aj v pri jej používaní. Ak vám táto trojica nestačí, ešte stále môžete používať vlastné päste. Tie sú skutočne len núdzovým riešením a uplatnia sa v počiatočných hodinách hrania.

Ako sme už naznačili v úvode, ani grafická stránka hry nie je ničím výnimočná. Škaredé farby, ktoré sa snažia byť temné, striedajú nepodarené animácie protivníkov. Technické spracovanie je zastaralé. Navyše je hra veľmi náročná na výkon počítača a zle optimalizovaná. Dobre vyzerá aspoň streľba zo zbraní a svetelné efekty. Ozvučenie je obstojné a vôbec ničím neruší, hudobný sprievod je tiež atraktívny. Príjemnou súčasťou hry je profesionálna čeština od Comgadu. Tá tu vzhľadom na obmedzenú konverzáciu nevyhnutná nie je, ale aj tak poteší.

Hra Inner Chains nedopadla dobre. Vývojári napriek svojim bohatým skúsenostiam z minulosti nezvládli elementárne veci. Možno sa vrhli na príliš náročný projekt a mali nízky rozpočet, ale to ich reputácií príliš nepomôže, nech už sú dôvody zlyhania akékoľvek. O hre môžete uvažovať v prípade výraznejšej akciovej zľavy - po dvoch opravných balíčkoch to už nie je až taká tragédia a snáď sa dá dohrať na každom počítači. Zázraky nečakajte, ale ak nebudete príliš nároční, možno vás nevšedný svet predsa len osloví.

+ zaujímavé prostredie
+ pozadie príbehu
+ prvok objavovania

- technické problémy
- stereotyp
- nezaujímavá herná náplň
- slabá grafika
- príliš pomalé tempo

4.0

POSSOL

HARDWARE

TEST: HYPERFIREX MYŠ A FURY S PODLOŽKA

HyperX expanduje v oblasti herných periférií a po headsetoch a klávesnici sa pustil aj do hernej myši a náležite k nej pridáva aj podložku. Konkrétne teraz ide o Pulsefire Gaming Mouse a FuryS Progaming podložku, ktorá prichádza hneď v niekoľkých veľkostiach.

Znamená to, že HyperX vás už vybaví kompletnou hernou zostavou. Hoci výber ešte nemá široký, len dve klávesnice, jednu myš a jednu podložku, je vidieť, že sa snaží ukradnúť si časť trhu. Prináša kvalitné veci zamerané na jednoduché zapojenie a instantné hranie, väčšinou aj s dobre nastavenou cenou. Teraz sa pozrieme na to, či sa to podarilo aj v prípade novej myši.

HyperX Pulsefire Gaming Mouse

HyperX túto jar priniesol svoju prvú optickú myš - Pulsefire. Je to herná myš postavená na jednoduchosti a rýchlosti. Nepotrebuje žiadny doplnkový softvér, žiadne nastavovania, ani neponúka dúhové farby. Namiesto nich ponúka červené podsvietenie HyperX loga vzadu a rovnako červené podsvietenie kolieska myši. Dopĺňa to podsvieteným tlačidlom na zmenu DPI, ktoré má rôzne farby. Farba sa mení z bielej, cez červenú, žltú, až po modrú podľa nastavenia DPI na 400/800/1600/3200. Je to síce pekný svetelný efekt, ale ak máte radi monotematické svetlá a konkrétne tu červené, tak to nebude presne pre vás, hlavne keď červená je na jednom z pomalších nastavení. Je na 800 DPI, pričom ideálne budete zrejme väčšinou používať 1600 DPI.

Myš používa senzor Pixart PMW3310, ktorý sa radí k strednej triede senzorov a má maximum 5000 DPI. Je možno škoda, že HyperX nevyužil aj to maximum, ale nakoniec viac ako 3200 DPI v tomto jednoduchom štýle herných myší ani nie je potrebných, hráčom to bude určite postačovať.

Myš je síce navrhnutá a mierne naklonená pre pravákov, ale ani ľaváci by nemali mať problém. V každom prípade dobre padne do ruky. Na bokoch má gumené zdrsnené povrchy pre lepší grip, napravo sú ešte dve tlačidlá prednastavené na back a forward. Hlavné tlačidlá sú mierne tvrdšie, sú zreteľne počuteľné a možno až s príliš dlhou dráhou. Osobne som zvyknutý na kratšie a jemnejšie tlačidlá, hlavne preto, lebo sú rýchlejšie, ale možno vám sadnú tieto. Dôležité je, že všetky tlačidlá sú postavené na Omron swichoch, a teda vydržia.

Samotná váha myši je v strednej triede s 95 gramami, takže nie je ani veľmi ľahká, ani ťažká. Je postavená na dvoch veľkých klzných plochách, ktoré zaručujú plynulý posuv. Celé to je navrhnuté na rýchly a dynamický pohyb s cielením na FPS hry. Sťažovať sa tam určite nebudete. Keďže je myš káblová, čakajte aj látkou potiahnutý a síce tenký, ale formovateľný tvrdší kábel. Znamená to, že sa vám kábel nebude krútiť, ako sa mu chce, ale vy si ho môžete sformovať a napevno natočiť, ako potrebujete.

Keď to zhrnieme, Pulsefire je decentná herná myš zameraná na jednoduchosť. Jej problémom je, že ju HyperX cenovo zle nasadil. Ocenil ju na 59 eur, v tejto kategórii však už dostanete lepšie myši s viacerými funkciami od konkurencie. Je prekvapivé, že HyperX určil takúto sumu, keďže pri ostatných perifériách sa snaží ísť s cenou nižšie ako konkurencia.

HyperX FuryS Progaming

Myš sme skúšali rovno s HyperX FuryS Progaming podložkou, konkrétne s najväčšou XL verziou. Osobne som skúšal takúto veľkosť prvýkrát a veľmi dobre mi sadla. Položíte na ňu klávesnicu alebo notebook a ešte máte miesto na oboch stranách. Je to pohodlné a dizajnovo to vyzerá pekne.

Navyše HyperX sa s podložkou pohral, nie je to len guma s nalepenou látkou. Podložka má hlavnú gumenú vrstvu obšitú látkou ako z vrchnej, tak aj spodnej strany, pričom na spodnej strane sú ešte tisíce malých gumených krúžkov zaisťujúcich stabilitu podložky. Určite ňou len tak nepohnete. A aby to nevyzeralo lacno, okraje podložky sú pekne obšité. Vyzerá to tak celé kvalitnejšie, a zároveň sa boky nebudú párať.

Samotnú vrchnú časť tvorí jemná látka, po ktorej myš pekne kĺže. Zároveň je guma mäkka a je tak príjemná na dotyk a položené ruky alebo zápästia. Zatiaľ však neviem povedať, ako pohodlne sa dá čistiť, čo je veľmi dôležitá vec pri podložke. Malé povrchové nečistoty idú však dole ľahko a nezasekávajú sa v tkanine.

Podložku HyperX sa dodáva v štyroch veľkostiach, a to S, M, L a XL. Veľkosť S je malá s rozmermi 29x24 cm určená čisto na myš a vhodná pre malé stoly, M je 36 x 30 cm, ak už potrebujete väčší pohyb a je vhodnejšia aj pre nižšie DPI. Následne L je už masívnejšia s veľkosťou 45x40, a tam už pohodlne uložíte aj ruku. Nakoniec XL je dvojnásobne veľká podložka s rozmermi 90x42 cm. Ponúka dostatočnú veľkosť na celú využívanú plochu okolo klávesnice a myši. Hrúbkou sú menšie podložky 3 mm, väčšie idú do 4 mm. Každá je v rovnakom vyhotovení, a teda aj ak máte radi menšie podložky, budete určite spokojní. Najväčšia XL podložka stojí 36 eur a môžem povedať, že za tú kvalitu je to primeraná cena.

TEST: CREATIVE SOUND BLASTERX KRATOS S5

Na Sectore sme už otestovali viacero produktov od Creative, a to od zvukových kariet, cez viaceré typy slúchadiel, až po sústavy reproduktorov. Do rúk sa nám dostali naj aj štýlové reproduktory Creative s názvom Sound BlasterX Kratos S5. Ak vám je tento názov povedomý, pravdepodobne ste čítali náš test Creative BlasterX Kratos S3. Máme tu teda novší model reproduktorov, ktoré sme testovali naposledy. To, že ide o niečo viac exkluzívne vybavenie, zistíte už pri pohľade na cenu, no tú dajme takto na úvod bokom.

Kratos S5 sa celkovým spracovaním snažia ťahať k produktom vyššej cenovej kategórie, no stále ide iba o stereo zostavu so subwooferom. Oproti S3 nabrali na váhe, a to presne o kilo a pol navyše. Ich celková váha (satelity, subwoofer) sa rovná 5kg, sú výrazne väčšie a samozrejme aj vybavenejšie. Čo týka však dizajnu, ten sa zmenil skôr iba v detailoch - spredu satelity ozdobujú štyri skrutky a najnovšie sa ani na jednom satelite nenachádza tlačidlo pre zapnutie/vypnutie a zmenu hlasitosti. Táto funkčná časť sa presunula mimo a po novom musíte Sound BlasterX Kratos S5 ovládať pomocou separátneho, no stále káblom prepojeného ovládača. Ten je však veľmi dobre spracovaný, estetický, je podsvietený a hlavne vďaka dlhšiemu káblu si ho môžete položiť kamkoľvek. Napríklad niekde na kraj stola, vďaka čomu budete mať ovládanie vždy po ruke. Zostava je vytvorená kombináciou drevených a plastových prvkov.

Šikovný ovládač je pritom len jeden z bonusov tejto vyššej rady reproduktorov od Creative. Čím sa tento konkrétny model pýši v rámci dizajnu je luxusné podsvietenie oboch satelitov. To sa nachádza na spodnej strane. Ide pritom o sériu LED diód, ktoré vynikajú farebnou škálou, kedže podľa oficiálnych papierov dokážu zobraziť až 16 miliónov farieb. Tento systém Creative nazýva Aurora Reactive System a môžete ho úplne ovládať pomocou už známych ovládačov Blasterx Acoustic Engine Pro. Priamo v nich sa nachádza niekoľko prednastavených profilov, podľa ktorých LED podsvietenie pracuje.

Žiaľ, všetky fungujú úplne podľa predpisov, čiže si môžete nastaviť buď vlny, pulzovanie a podobne, sami si môžete meniť rýchlosť/tempo, no žiadny profil nie je nastavený tak, aby reagoval na hudbu a LEDky teda blikali podľa hudby. Vytvoriť si môžete aj vlastné profily, no tiež s obmedzeniami štýlu - obmedzenia nie sú jedine v prípade škály farieb, kedže máte k dispozícii celú RGB škálu a môžete si zvoliť ľubovoľnú farbu.

Zmenou v porovnaní s Kratos S3 prešlo aj pripojenie slúchadiel. V nižšej verzii sa dali pripojiť pomocou klasického 3,5mm jacku, ktorý ich robil kompatibilný prakticky so všetkou technikou, ktorá tento 3,5mm výstup obsahovala. Kratos S5 prešli na USB, čím síce orezali kompatibilné zariadenia, no zároveň odbremenili potencionálnych majiteľov od nutnosti vlastniť kvalitnejšiu zvukovú kartu. Síce sa v Hi-Res komunite stále berie analóg za jeden z najkvalitnejších prenosov hudby, aby ste podobnú kvalitu dosiahli, musíte mať skutočne kvalitnú techniku. Pri USB pripojení je však kvalita zvuku skôr závislá od konečného zariadenia, no a Kratos S5 podporujú zvuk o rozlíšení maximálne 24bit/96kHz. Navyše, Creative sa opäť chváli podporou 7.1 kanálového zvuku, no ten je pochopiteľne len virtuálny.

Z pohľadu ďalších technických vlastností sa Kratos S5 dočkal aj ďalších vylepšení. Sound BlasterX Kratos S5 ponúkajú o niečo vyšší hudobný výkon ako ich predchodca. Kvôli veľkosti je toto zvýšenie zrejmé, no v číslach až o tak markantný rozdiel nie je - Kratos S5 má hudobný výkon satelitov 12W na každý (Kratos S3 - 11W), pričom subwoofer 36W (Kratos S3 - 24W). Čistý RMS výkon tejto zostavy je teda 60W, čo je o 14W viac ako v prípade Kratos S3. Čo sa týka kvality reprodukcie zvuku, Sound BlasterX Kratos S5 v rámci svojej triedy ponúka naozaj slušnú kvalitu, v celom rozsahu zo satelitov vychádza čistý zvuk bez výraznejšieho skreslenia, ktoré by dokázal bežný používateľ zachytiť. To je výraznejšie pozorovať len vtedy, ak reproduktory poriadne prevetráte na hlasitosti blízkej maximu. Ak by ste chceli frekvenčný rozsah v číslach, tak reproduktory zvládajú frekvencie od 55Hz do 20kHz. Pre náročnejších je tu opäť aplikácia Blasterx Acoustic Engine Pro, pomocou ktorej si viete nastavovať ekvalizér podľa vašich požiadaviek či využiť niektorý z prednastavených profilov pre určitý typ hier.

Sound BlasterX Kratos S5 sú určite zaujímavý kúsok hardvéru pre každého hráča. Za cenu 150€, za ktoré tieto reproduktory bežne kúpite, získate audio zostavu postačujúcu pre tých hráčov, ktorým stačí dvojkanálový zvuk, no chcú o niečo viac, ako zvuk z reproduktorov laptotu či lacných reproduktorov za pár eur. Poteší separátne ovládanie hlasitosti a efektné podsvietenie.

ATARI PREDSTAVILO ATARIBOX

Atari síce ešte nepredstavilo hardvér, ktorý vopchá do svojho Atariboxu, ale už tu máme jeho dizajn. Ten bude v dvoch vyhotoveniach, jeden so skleneným predným panelom, druhý s dreveným, pripomínajúcim Atari 2600.

Samotný hardvér bude postavený na PC komponentoch, s tým že Ataribox nebude mať mechaniku, ale podporu na SD karty, nebude chýbať HDMI port a štyri USB porty. Akú konfiguráciu vyberú zatiaľ nevedia a nechcú nič dopredu sľubovať, ale môžeme odhadovať že použijú niektoré APU, či už AMD alebo Intel.

Atari síce plánuje v konzole ponúkať klasický obsah, ale budú ho dopĺňať aj o nový obsah. Ten však zatiaľ nešpecifikovali. Rovnako ešte nespomínajú ani dátum vydania alebo cenu.

NOVÉ MYŠI OD STEELSERIES

SteelSeries v myšiach pekne ide a práve predstavilo dva nové kúsky do svojej série. Oba s novou TrueMove3 senzorom sľubujúcim skutočné 1 ku 1 sledovanie pohybu pre čo najlepšie hranie hier.

Samotný TrueMove3 bude 12000 CPI, 350 IPS optický senzor, ktorý postavili spolu s PixArtom. Ponúkne ultra-low-latency a rapid-response sledovanie, ktoré ako hovoria, ponúkne najprirodzenejší a najpresnejší pohyb. Myš ponúkne 1 ku 1 tracking pri 100 až 3500 CPI, čo doteraz nedokázala žiadna myš. K tomu od 3500 do 12000 CPI ponúka novú redukciu chvenia, aby ponúklo prirodzený pohyb bez zvýženia odozvy. Ich vlastný Truemove 3 SROM pritom dramaticky znižuje odozvu a zvyšuje presnosť.

Sensei 310

Ponúkne 8 programovateľný tlačidiel a bude to prvá myš, ktorá pridá čisto silikónové bočné úchyty, doplní to mechanickými switchmi, ktoré zaistia 50 miliónov kliknutí.

Rival 310

Rival ponúkne prakticky to isté len v ergonomickom dizajne pre pravú ruku, ktorým je Rival séria známa. Rozdiel bude ešte v tlačidlách, ktorých bude šesť a bude k tomu kábel z nízkym odporom a bez gumy. Vhodná bude na ešporty.

Obe myši budú stáť 69.99 a už sú dostupné na SteelSeries stránke

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

VALERIAN
A MESTO TISÍCICH PLANÉT

Réžia: Luc Besson. Hrajú: Dane DeHaan, Cara Delevingne, Clive Owen, Rihanna, Ethan Hawke, Herbie Hancock

Luc Besson. Zázračné dieťa francúzskeho filmu, ktoré stálo pri zrode hnutia Cinema du Look a preslávilo sa snímkami ako Brutálna Nikita, Leon a Piaty element. Po roku 2000 nepriniesol kritickej obci príliš veľa radosti a tak sa s ním už akosi prestalo počítať. Teraz sa však chopil srdcovej látky, legendárneho frankofónneho komiksu Valerian a Laureline, Pierra Christina a Jean-Clauda Mézièresa.

Len produkcia filmu s názvom Valerian a mesto tisícich planét zhltla 200 miliónov dolárov a tak sa očakávali francúzske Hviezdne vojny a zároveň nadviazanie na úspešný Piaty element. Besson však stál hneď pred dvomi problémami. Jednak potreboval nejakým spôsobom predstaviť celé komplexné univerzum i hlavné postavy a zároveň priniesť témy zaujímavé pre dnešných divákov.

Valerian a Laureline sú špeciálni vládni agenti v ľudských teritóriách, ktorí kontrolujú dodržiavanie poriadku naprieč vesmírom. Valerian sa snaží získať srdce Laureline, ale keďže je známy svojim sukničkárstvom, dostáva košom. Na základe rozkazu veliteľa sú obaja prevelení na misiu do mesta Alfa, ktoré sa neznáme sily snažia rozložiť zvnútra.

Najdôležitejším kľúčovým slovom celého filmu by podľa mňa mal byť "internet", a hneď za ním "virtuálna realita" a "videohry". Celé, nesmierne bohaté univerzum i galaktické mesto sú koncpiované ako jeden obrovský kyberpriestor. Ten je v podstate završením globalizácie. Nie medzinárodnej, ani medzikontinentálnej, ale rovno medzigalaktickej. V akomsi hlavnom meste, novodobom Babylone menom Alfa, prebieha medzi jednotlivými rasami permanentné zdieľanie ideí a myšlienok (a je na to aj permanentne upozorňované).

Internet pripomenie aj možnosť prechádzať bez väčších problémov rôznymi podnebnými pásmami, podvodnými, vzdušnými, suchozemskými i vesmírnymi priestormi a rovnako aj možnosť dorozumievania sa pomocou "vreckového" tlmočníka či umelá inteligencia vesmírnej lode, akási vyspelejšia Siri. Primárnym problémom postáv sa pre zmenu stáva akýsi "vírus" narastajúci priamo v srdci veľkomesta.

Čo sa týka VR, tak tá je hneď pri úvodnej akcii niekoľko krát priamo zobrazená - či už prostredníctvom "manipulácie" nepriateľským vojakom alebo v následnej dlhej sekvencii vstupu do "veľkého trhu", kde si všetky postavy nasadia špeciálne okuliare. Štylizácia akcie pre zmenu pripomenie second person, či first person videohru.

Spoločne s tým sa menia aj hlavné postavy. Valerian a Laureline sú oproti komiksu omnoho mladší, čo lepšie sedí do zobrazovaného "VR" sveta. Obe nezávislé postavy mladých ľudí tu teda stelesňujú mladú "počítačovú" generáciu, ktorá sa musí vysporiadať so starými poriadkami. Ich predstaviteľmi sú vláda, ktorá príznačne utajuje dokumenty, Veliteľ, s ktorým prichádza aj fašizácia spoločnosti, a zaužívané genderove role. Postavy sa tak musia postaviť absencii humanizmu, keďže pre Veliteľa a vládu je dôležitejší "status quo" a stav ekonomiky, ako zánik planéty či životy nejakých primitívnych utečencov. To jednoznačne koreluje so stavom spoločnosti v západných demokraciách, kde je konflikt medzi liberalizmom a konzervativizmom a s tým súvisiaci problém utečencov predovšetkým generačný. V prípade utečencov je paralela s realitou takisto zrejmá - zničili sme im ich krajinu, oni na poškodenej lodi prebrázdili pol vesmíru a teraz ich označujeme za akýsi "vírus" vo vnútri mesta.

Čo sa týka mužsko-ženských vzťahov, môžeme vo filme badať snahu o emancipáciu žien. Valerian nedôveruje schopnostiam Laureline a má pocit, že ju musí neustále zachraňovať a poúčať. Zároveň na ňu, ako typický sukničkár, skúša rôzne mačovské triky a snaží sa ju získať do svojej "zbierky". Laureline je citovo vyspelejšia a navyše mu niekoľko krát zachránila život. Valerian tak musí dospieť a naučiť sa jej dôverovať. Snímka tak pomerne otvorene hlása slobodu pred pravidlami, humanitu pred rastom za každú cenu, lásku a emócie pred hrubou silou a potrebu ženskej emancipácie. Až potiaľto by sa teda mohlo zdať, že snímka šliape presne ako stroj švajčiarskej výroby, hoci je jasné, že sa tieto myšlienky nebudú páčiť pomerne veľkému množstvu Slovákov. Tak to však nie je. Problémom je predovšetkým to, že príliš nefunguje ako dráma. V porovnaní so Star Warsom, kde postavy prežívali emócie o rozmeroch antickej tragédie, pôsobí Valerian a mesto tisícich planét len ako bezstarostné laškovanie. Akoby niekto z deja odstránil celú tú líniu s Anakinom a Lukom Skywalkerom a nechal tam len vzťah Han Sola a princeznej Lei. Eskapické zážitky, cynické hlášky a pubertálne povrchný vzťah to ako-tak utiahli, ale rozhodne tu chýbalo niečo emocionálne silnejšie a sofistikovanejšie. Problém je tiež v tom, že k ostatným postavám, napríklad ku generálovi Okto Barovi a jeho asistentovi, sme si ani nemohli vybudovať vzťah. Pri záverečnej prestrelke tak niekedy absentovala citová zaangažovanosť. A pokiaľ očakávate, že v zápletke pôjde o osud celej galaxie či aspoň mesta tak budete takisto sklamaný. Nič vážne sa nedeje.

Film z tohto pohľadu pôsobí ako nejaká banálna a nepríliš dôležitá epizódka, náhodne vybratá z komiksu. Žáner space opera pritom sľuboval omnoho veľkolepejšie emócie a grandióznejšie intergalaktické nebezpečenstvá. Valerian a mesto tisícich planét tak zostalo niekde na polceste. Bessonovi sa síce podarilo príbeh aktualizovať pre súčasných divákov a celé to univerzum je pestré a bohaté, ale postavy a zápletka sú zúfalo všedné a nerozvinuté.

MARCEL ŠEDO

6.0

BABY DRIVER

PERFEKTNÝ VODIČ, PERFEKTNÁ LÚPEŽ

Réžia: Edgar Wright. Scenár: Edgar Wright. Hrajú: Ansel Elgort, Jon Bernthal, Jon Hamm, Eiza González, Micah Howard...

Tak sa nám letná sezóna 2017 začína slušne vyfarbovať a po vyčerpaných pokračovaniach i remakoch prišli svieže látky, solídne trojky a výborné kúsky znamenitých režisérov. Baby Driver je chuťovka od Edgara Wrighta, ktorý pred 10 rokmi vyrazil dych mnohým pri Jednotke príliš rýchleho nasadenia a s akčnou látkou nemá problém. Tak si predstavte ako môže vyzerať akčný film, ktorý je natočený do rytmu hudby – postavy strieľajú, jazdia či sekajú hlášky v rytme parádne vybraných songov.

Baby má asi dvadsať a je perfektný vodič pre každú lúpež. V jeho ušiach neustále driemu slúchadlá, v nich rezká muzika, do ktorej šoféruje pri hocijakom úteku a pred sebou plán, že zvládne pár fušiek a potom začne žiť úplne inak. Za sebou má neznámu minulosť a šéfa Doca, ktorý mu vždy dohodí top kšeft. Navyše teraz stretne krásnu Deboru túžiacu vydať sa na cestu na aute, ktoré nemá, s plánom, čo nemá tiež. No situácia sa zvrtne a hoci má Doc výbornú taktiku nebrať do akcie rovnakých kumpánov, teraz pravidlo poruší a to vedie k nečakaným výsledkom.

Odzbrojí vás už prvá scéna. Začína pred bankou ako vystrihnutou z iných amerických kriminálok a nie je ani tak zaujímavé ako prebieha lúpež, ale útek zo scény. Baby s iPodom brilantne manévruje medzi autíčkami vo veľkomeste a po zaparkovaní ide zobrať štyri kávy. Scéna výletu z garáže do kaviarne je snímaná na jeden záber s úžasným hudobným sprievodom. Trio perfektná akcia-výborná hudba-top kamera vás zahreje, prihodí pár dobrých postáv a máte sa na čo tešiť. No je toho oveľa, oveľa viac.

Napríklad samotná postava hrdinu. Ansel Elgort je vynikajúco obsadený. Dokonale zvláda mimiku, pohyby, má excelentné momenty, neverbálna komunikácia mu ide. A zapadne do všetkých scén, takže dokáže nahrávať každému parťákovi či šéfovi. Život sa mu odohráva s ľahkosťou, hoci jeho osud váži asi tonu. S väčším nadhľadom hrá snáď iba Kevin Spacey. Jeho Doc mu umožňuje prednášať dlhšie monológy i odrážať pichľavé repliky v priblblých tímoch.

No aj Jon Hamm sa napokon vykryštalizuje ako slušný kriminálnik a Jamie Foxx? Od jeho kreácie Deana MF Jonesa v Šéfoch na zabitie prichádza ďalší magor, ktorý najprv koná a potom rozmýšľa. Jeho vety majú šancu stať sa kultovými.

Edgar Wright si napísal aj scenár, takže jednotlivé scény má vhodne vypointované a vetičky strihá do akcie, prípravy či improvizácii postáv, keď sa niečo akosi nepodarí. Ako sa mu darí mapovať vravu kriminálnikov, tak zrazu dokáže prešaltovať na prosté až okúzľujúce zoznamovanie Babyho a Debory. A v hociktorom momente im namieša song – či priamo do dialógov alebo len tak, v medziscénke, kde sa partia baví o niečom inom a Baby si púšťa ďalší setlist. Čo samozrejme znamená, že Baby Driver má vynikajúco poskladaný soundtrack, kde je 43 piesní parádne roztrúsených do 112 minút stopáže.

No soundtracku nestačí iba skvelá selekcia. Niektoré akčné scény priamo ťažia z toho ako pieseň znie a do nej je mixovaná napríklad streľba. Výber songov sa maximálne hodí do kontextu a priamo z neho sršia verbálne odkazy k menám postáv. A Wright luxusne vkladá jednotlivé, akčné i neakčné scény do piesní. Symbióza obrazu a hudby dostáva nový kabát a na veľkom plátne výborne vyznie. Nehovoriac o ladnom snímaní kamery: šikovný Bill Pope známy z Matrix a Spider-Manov dáva mestu i akcii ešte lepší štýl. Má rád dlhé jazdy, krásne celky a občas švenkne na pekný detail.

Scenár pritom kondenzuje to najlepšie z brandže zlodejíčkov, autíčkarov a pochybných identít. Každý je svojím spôsobom uletený (ak nie priamo magor), ešte aj pri Debora (výborná Lily James) neviete, či je jej postava už paródiou alebo ešte len normálnou babou z bistra. Tento ekosystém funguje a má štýl. Pri režii Edgar Wright potvrdí, že ľahko doručí všetky scény – akčné, napínavé i humorné.

Ak chcete svižný film s dobrou režiou, novinka od Wrighta vás milo prekvapí. Na prvý raz sa sleduje úžasne, na druhý si už vychutnáte niektoré drobné detaily a zo žánra vyťaží maximum.

MICHAL KOREC

9.0

DUNKIRK

NOLANOV POHĽAD NA DRUHÚ SVETOVÚ VOJNU

Réžia: Christopher Nolan. Scenár: Christopher Nolan. Hrajú: Fionn Whitehead, Damien Bonnard...

Pri filmoch Christophera Nolana si môžete byť istí, že budú výborné a pri ich hodnotení sa často naháňa iba výsledná číslovka na konci. Jednoducho povedané, všetci ideme do kina a čakáme či to bude opäť 10/10. Ak nie, prečo? Dunkirk posôbí inak ako čakáme, vzďaľuje sa bežnej narácii vojnových filmov, no ponúka úchvatný zážitok na veľkom plátne bez 3D, 4DX a iných efektov. Nolan vás nechce zdržiavať blbosťami, vtiahne vás klasickými filmovými technikami, kamerou, hudbou a vypľuje ohlušených späť.

Prečo má Dunkirk iba 106 minút? Sám Nolan hovorí, že väčšiu stopáž pre rozpovedanie príbehu, resp. zmapovanie udalostí evakuácie za 9 dní ani nepotrebuje. Scenár si napísal tentokrát bez brata Jonathana či iných pomocníkov a pracuje s relatívne úsporným materiálom, ktorému vtisol iný prístup. Klasickú lineárnu či chronologickú líniu od začiatku triešti na tri samostatné, vzájomne ich prelína, čím dosahuje odlišný efekt u divákov.

Niektoré momenty sa miešajú a objavujú vo viacerých, iné sú exkluzívne a už nechajú na seba dlhšie čakať. Nolan ich rozpráva paralelne, v prvých minútach prezradí, že sa ponoríme do línií na zemi, na vode i vo vzduchu. Každá má odlišné trvanie, tempo i postavy. Po videní sa natískajú otázky, ako to funguje: pozornosť máte rozbitú ako vojaci, zo 106 minút si odnášate virvar, miestami nechápete, čo sa odohralo.

Dlhé scény sa umárate hľadaním styčných bodov, oporných postáv, lietadiel a lodí. Prehľadnosť vojny je ošemetná – Nolan zdanlivo jednoduchú operáciu motá líniami a tvorí chaos pri každom nálete či bombardovaní. Aj z čakania na loď sa dá vytvoriť majestátny napínavý film.

Za finálne vyznenie môže aj režisérova známa chladná nátura i atmosféra – a tento raz ju vytiahol už na maximum. Žiadny chrabrý kapitán, putujúca jednotka a vojaci znechutení hrôzami vojny spomínajúci na domov či náručie partnerky. Nolan nielenže vyšmaril typické archetypy, ani sa neunúva nahradiť ich aspoň nejakými hrdinami, ktorým by sme virtuálne priali prežiť.

Hŕstka vojakov medzi celými davmi, civilná posádka lode či pár pilotov s maskou na tvári sa priamo prieči filmovým pravidlám – čo je popri rozbitom scenári ďalší krok byť iný. Nolanovi vyšlo v tom smere i potlačenie veľkých mien do menších úloh či obsadenie úloh hercami-klonmi: strapatý chalan je takmer každý, pár z nich sa nikdy nepredstaví ani menom a aj v titulkoch sú uvedení ako chvejúci sa či nehovoriaci vojak. Určite sa vám budú mýliť prvú polhodinu a potom orientáciu zrejme vzdáte v domnienke, že áno, aj to je cieľ Nolanovho pohľadu na neistotu v celej operácii.

Potom vás ani neprekvapí, že neprichádza silný dej, ale skôr fragmentovaná rekonštrukcia udalostí pár dní, kde sa nemáte na čo upnúť. Žiadny prehľad o dianí, na druhej strane silný pocit ako sa cítili vojaci počas operácie – pobehujúci, stratení, hľadajúci, nevedomky snažiaci sa prežiť.

Bez deja, hrdinov a jasného rozprávania ostali tri línie s častým striedaním. V každej desaťminútovke nové postavy či známi v inom bode operácie. Odlišný časový rámec je výborný, akurát na prvé pozretie bojujete s orientáciou a prispôsobujete očakávania. Je tu aj istá gradácia, no nečakajte ani tradične finále.

A predsa je Dunkirk jeden z najlepších vojnových filmov a takmer majstrovský kúsok. Nolan natočil strhujúci film, kde sa bojíte či trháte v sedadle častejšie ako na nervydrásajúcom horore. Scény napätia a úzkosti zvláda brilantne – od úvodnej sekvencie, ktorá vás dostáva na titulnú pláž. Cez plané nádeje dostať sa do bezpečia aspoň na chvíľu, keď sa zrejme budú musieť pustiť postavy na útek preč. Momenty klaustrofóbie, strachu, cieľu v nedohľadne. Keď príde nálet Nemcov nad pláž, obete sa rátajú náhodne: ty prežiješ, traja vedľa teba asi nie. Zachráni sa ten, čo má šťastie alebo vhodne stojí. Občas si pomôžeš.

Akčné scény sú vynikajúce najmä vo vzduchu. Tom Hardy ako pilot nás sprevádza trablami i úspechmi v kokpite, jeho roztrasenou optikou sledujeme jednotlivé ciele a občas i dobré zásahy. Kamera sa točí neustále a Hoyte Van Hoytema dokazuje, že v Interstellar sa skôr zahrieval na väčší projekt. Napokon vás tu ohluší na zemi, na vode i vo vzduchu Hans Zimmer, ktorý skutočne zložil niečo čo ste nepočuli; v jeho podaní splynula zvuková a hudobná stopa do neutíchajúceho (ne)rytmického tlkotu, ktorý vypáli kinám dieru do zeme.

To je práve jeden z dôvodov, prečo odchádzate ohlušení z kina ako z bojiska, no je to taký sugestívny zážitok, že by ste mali okamžite hľadať najhlučnejšiu sálu vo vašom okolí. Je jasné, že Nolan ako fanúšik IMAX doručí najlepšiu verziu filmu práve tu – totálne využil jeho formáty i zvuk.

Oscarová sezóna má jasný prvý príspevok a o pol roka sem príde šesť-sedem nominácií, na to berte jed. Možno bude chýbať Najlepší film či režisér, no bola by to škoda. Hoci to nie je ďalšia 10/10 pre Nolana, stále núka lepší zážitok ako 90% filmov, ktoré vidíte v komerčných kinách. Úplne iný film z druhej svetovej vojny v roku 2017? Už len, či aj preto sa ho oplatí vidieť.

MICHAL KOREC

9.0

SPIDERMAN
NÁVRAT DOMOV

Réžia: Jon Watts. Hrajú: Tom Holland, Michael Keaton, Robert Downey Jr., Marisa Tomei, Jon Favreau, Gwyneth Paltrow...

Niektorí z vás si všimli, že posledné dva roky skloňujem pri filmoch od Marvela výčitku seriálovosti. Kedysi boli letné blockbustre samostatné jednotky, na ktoré ste mohli ísť bez znalosti iných filmov a užili ste si ich naplno (Skala, Twister, Face-Off). Dnes je situácia ťažšia, každé štúdio chce stávky na istotu a živiť univerzum čo najdlhšie. Sony má iba Spider-Mana a zas ho reštartuje, tentokrát s väčšou pomocou. Pri Homecoming sa láme môj postoj k celému Marvelu – a hodnotenie značí, že nádej stále žije, hoci s malými výčitkami.

Zabudnite na minulé série, no oprášte znalosti z vlaňajšieho Kapitána Ameriku, kde Peter Parker zažil debut a nový film naň nadväzuje. Bojoval po boku Avengerov a už sa vrátil na školu, kde ho čakajú povinné predmety, poškuľovanie po spolužiačkach a nekonečné čakanie na ďalšiu akciu. Spríjemňuje si ho malými pomocami pre občanov New Yorku a verí, že tá šanca príde. Počas jednej noci naďabí na nekalý kšeft so zbraňami vedúcimi k pofidérnemu obchodníkovi Toomesovi a jeho alter egu Vulture. Bude trvať, kým si nad oblohou New Yorku zmerajú sily, a všetko vedie k silným konfrontáciám, na ktoré ho ešte nepripravil ani bdejúci Tony Stark, ktorý vidí v mladíkovi potenciál a chce ho chrániť.

Nový Spider-Man patrí skutočne súčasnej generácii. Už to nie je uvedomelý Tobey Maguire, ktorý sa potáca medzi povinnosťami v škole/práci a redakcii. Má pätnásť, je druhák na strednej a zažíva veľký sen naživo. Nedokáže potlačiť mladícky entuziazmus, ktorým prechádzajú aktuálni pubertiaci žijúci na YouTube. Svedčí o tom druhá scéna filmu, kde si Peter točí udalosti z berlínskej mastenice na letisku zo svojho pohľadu. Je to presne niečo, čo by urobil dnešný pätnásťročný chalan a nie inak svedomitý študent, ktorého herec hral pred tromi rokmi v oscarových Pravidlách muštárne.

Tom Holland naplno zosobňuje „Spider-Mana z YouTube" pre roztržitú generáciu, čo sleduje smartfón stokrát denne a má nainštalovaných päť messengerov, lebo nesmie stratiť kontakt so svetom. Je nesústredený, čaká na top šancu presadiť sa – a scenáristi z toho vynikajúco ťažia pre dve tretiny filmu, čím formujú charakter nového Spider-Mana. Vnútri bije správne srdce, no je nedočkavé. Homecoming plní podstatu „origin" filmu – spoznávame mladíka, jeho prostredie (i novú sexi tetu May) a neskôr aj prvého zloducha.

Štandardné rozdelenie na dve časti – pôvod a prvá konfrontácia funguje stopercentne. Máme nového kamoša Neda, absolútne zosobnenie geeka, čo chce nahrávať hrdinovi (hoci to s fandením asi preháňa) a črtajú sa tu aj slečny, pri ktorých síce po klasickej Mary Jane niet ani stopy (no buďte pozorní), ale je tu aspoň objekt záujmu z vyššieho záujmu (a politicky korektný). V praxi absentuje klasická romanca a ostáva skôr letmé nadbiehanie, no aj to napokon pasuje do kontextu mladšieho protagonistu. Akurát už nemusíme absolvovať povinné uhryznutie pavúkom a úplne prvé lekcie, čo je fajn. Ísť do úplného prológu po tretí raz za 15 rokov by bolo trošku príliš, takže výmena za mladícke patálie určite zabrala.

Sústredenie sa na pôvod a okolie hrdinu sčasti uberá priestor záporákovi. Michael Keaton a Vulture ostávajú výbornou voľbou (alegória k Birdmanovi je neskutočná v Hollywoode), lebo scenár necháva spočiatku obe línie voľne plynúť, až pri nevhodnom skrížení sa začínajú do seba doslova narážať. Vulture patrí do kategórie „zloduch z nutnosti a cnosti", nemusí si vyrovnávať účty s celým mestom či systémom, cielene si vyberá nepriateľov, čo mu prekážajú. Jeho motivácia je zakotvená v prológu, zrod jasne pomenovaný i dôvod konfrontácie. Keaton ho hrá znamenito v civilnej i záporáckej polohe.

Akčné scény v stopáži neprevážia, sú vhodne vybrané. Niektoré krátke, iné dlhšie, postupne gradované slúžiac účelu – či chcú ukázať pár schopností Spideyho v novej podobe alebo ho poslať na záchranu či väčšie finále. Preletov cez mesto sme si užili veľa, no scéna vo Washingtone pri memoriáli patrí medzi nové míľniky série a vychutnáte si ju. Aj prepolená loď z ukážky vyzerá vo finálnom strihu výborne.

A napokon je tu pozícia Spideyho v Marvel Cinematic Universe, kde cítiť „marvelizáciu", no našťastie v menšej miere ako pri Disneyho blockbustroch. Vypožičanie Iron Mana funguje, dobrý mentor sérii chýbal a Tony Stark sa ho zhostí výborne. Väčšou devízou je Happy, Jon Favreaua dodá ľahký vtip, aj lojalitu. Captain America sa stal komickou figúrkou pre dokrútky – a

MICHAL KOREC

8.0

VOJNA O PLANÉTU OPÍC

OVLÁDNU OPICE PLANÉTU?

Réžia: Matt Reeves. Scenár: Mark Bomback, Matt Reeves. Hrajú: Andy Serkis, Woody Harrelson...

Nová séria Planéty opíc má veľký potenciál. O tom vieme už od prvej časti, ktorá priniesla fantastické akčné scény, inteligentnú zápletku i vynikajúce finále. Dvojka sa sčasti spomalila, potemnela a hoci sa posunula ďalej, sčasti trpela typickými príznakmi prostrednej časti trilógie – niečo už začalo, všetko ešte nekončí. Takže Vojna o planétu opíc môže všetko uzavrieť, dramaticky pracovať s postavami, aj celým náčrtom deja a ukázať nám, kto napokon vyhrá boj o planétu Zem. A budete prekvapení ako!

Situácia sa na Zemi sa za posledných 15 rokov zmenila. Vírus postihol väčšinu populácie, opice sú silnejšie a múdrejšie ako kedykoľvek predtým. Caesar s rodinou sa schováva v lesoch a ich situácia je po minulých udalostiach zlá. Proti nim navyše stojí plukovník McCullough s túžbou zlikvidovať šéfa opíc. Keď sa mu nepodarí posledná misia, Caesar sa rozhodne odísť so všetkými na iné miesto, no sám v sebe dusí pocit pomsty za vlastnú tragédiu. Vydáva sa teda v malej skupine za údajnou pozíciou plukovníka a v skutočnosti ich stret speje k oveľa väčšiemu vyústeniu.

Štúdio Fox dokáže neraz postaviť na hlavu koncept letného blockbustru a zavŕšenie Caesarovej cesty je ešte výraznejší krok. Hoci sa mi repete režiséra Matta Reevesa najprv nezdalo, beriem pochybnosti späť, po čiastočne neistej dvojke ukazuje geniálne ťahy a osobitý pohľad na Planétu opíc dovádza do nečakaného hitu. Isto ste už čítali pár kritík o tom, že nové Opice sú depresívny, pomalý a netypický letný film. Všetko platí, je neuveriteľné sledovať dve hodiny dvadsať ako sa môže taká vízia zhmotniť.

Vojna o planétu opíc obsahuje kvantum „neblockbusterových" vecí v inak veľkom letnom filme. Je tu toľko hlbokých myšlienok a alegórií, že neviete kam skôr vrhnúť zrak. Zámerne pomalé tempo vám umožní súčasne premýšľať, do akého štádia sa Zem dostala a ako môže celý konflikt dopadnúť. Nič nie je jasné, niektoré dejové zvraty sú výborne pripravené a ak sa tešíte na hodinovú akčnú vojnu či podobné trikové sekvencie, kroťte svoj apetít. Akcia síce príde a je zručne natočená, ale nehrá prím.

Finiš trilógie má dve silné polovice. Prvá pripomína western, kde putuje malá skupina neutešenou zimnou prírodou a objavuje prežívajúcich v súčasnom svete. Obsahuje brilantne natočený minikonflikt s depresívnym vyústením, ktoré pripomína vlastne malé nedorozumenie a v skutočnosti obohatí partiu o novú osôbku, čo sa bude starať o ďalšie malé, sugestívne momenty. Tento film si u vás rezervuje pár momentov, kedy vám vyženie slzy na kraji a donúti vás zamyslieť sa, komu fandiť a kto má prežiť. Mnohé scény sa vyznačujú nečakanou mierou intimity, fantastickou, často neverbálnou komunikáciou.

Druhá polovica ešte viac zhutnie a mení sa na kombináciu vojnových a väzenských filmov. Miešajú sa myšlienky z Apokalypsy i druhej svetovej vojny. Koncentračné tábory, odkazy na holokaust, malá postavička vo víre temnej nenávisti, bojovej vravy a štipky nádeje. Je to bezútešná sekvencia, kedy vás Reeves drží v klaustrofobickom objatí tábora a donúti vás čakať na vyústenie. Dlhé zábery na tvrdosť oboch rás, jednotlivé osudy opíc a občas aj ľudí a geniálne triky, kedy pochopíte, ako ďaleko sa dostali súčasné možnosti. Už netreba rozlišovať medzi ľuďmi a opicami, ale preniknúť do hĺbky charakterov.

Samotný Caesar je vynikajúca postava v celej trilógii, no v tejto časti mu maximálne veríte vnútornú rozpoltenosť poznačenú čerstvou tragédiou. Z vycvičeného šikovníka cez bojového lídra sa stala obeť udalostí hnaná vlastnými túžbami a emóciami. Andy Serkis podáva brilantný výkon a v tomto smere je nad mieru jasné, že vyčnieva aj nad Woody Harrelsonom, ktorý je slušný maniak, no iba ďalší tvrdý filmový generál. Spôsob vyústenia jeho postavy je nečakaný, rovnako aj nová myšlienka vývoja rasy.

Tých 140 minút Vojny o planétu opíc si nemôžete užiť klasickým štýlom letného blockbustra. Musíte si sadnúť, zamyslieť sa, zapojiť vyššiu mieru empatie. Torzo ľudstva bojuje klasicky, opice sa snažia vzdorovať osudu i potenciálnemu otroctvu, obe strany sú vyčerpané. Rasy stúpajú i klesajú v nádeji, film naplno využíva vysoko kvalitné triky, mnohé dialógy sa vedú posunkovou rečou a všade sa rozprestiera skľučujúci pocit. Je to blockbuster naruby a facka vyčerpaným sériám, ktoré sa boja prekročiť svoj tieň a skúsiť ponúknuť divákovi niečo odlišné. Nie ľahký, ale nadmieru kvalitný finiš!

MICHAL KOREC

9.0

RAZED