

Klišé, ja viem. Skrátka, nemohol som si to odpustiť. No Man's Sky sa nedá nazvať ináč ako fail. Hype, ktorý Sony a Sean Murray okolo svojej hry vytvorili, znamenal tak vysoké očakávania, že tie sa mohli iba ťažko splniť...  
...A to bez ohľadu na to, že Sean Murray ohľadom vlastností hry očividne klamal, a tak sa radšej na Twitteri poriadne hlboko zahrabal.

Vysoko preferovaný No Man's Sky je ďalšou „survival“ nudou. Okolo celej hry sa vytvoril umelý hype, ktorý mal enormný vplyv na predaje. Azda jedinou zaujímavou vecou sú šíalení fanboji, ktorí sa autorovi vyhrážali smrťou. Preto sa hovorí, že je jedna vec hru vytvoriť a druhú predať.

Preto máme dnes hry, ktoré sú priam umelo pretláčané do povedomia hráčov a vďaka tomu majú vysoké predaje, ktoré nezodpovedajú kvalitám, alebo zaujímavé hry, o ktorých nikto nevie.

Malá rada všetkým hráčom: buďte trpezliví a kritickí. Trpezliví s predobjednávkami, Počkajte si radšej na pár recenzií, ktoré ukážu pravú kvalitu danej hry, a kritickí pri ukázkach hry vytváraných nadšenými tvorcami. Keby sa tieto dve pravidlá všeobecne dodržali, na svete by bolo oveľa menej sklamaných ľudí.

Dosť už však o No Man's Lie. Máte pred sebou nové číslo magazínu Generation, v ktorom nájdete recenzie na veľa naozaj kvalitných hier a hardvéru.

Tak hor sa do čítania!

DOMINIK FARKAŠ  
šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

# EDITORIAL

## REDAKCIA

**Šéfredaktor** / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

**Zástupca šéfredaktora** / Patrik Barto

**Webadmin** / Richard Lonščák,

Juraj Lux

**Jazykové redaktorky** / Zdenka

Schwarzová, Simona Beňová,

Klára Šindelářová, Nikola Janková,

Mária Danihelová, Andrea Cingelová

**Odborná redakcia** / Branislav Brna,

Domínik Farkaš, Adam Schwarz,

Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Mário

Lorenc, Tomáš Kleinmann, Miroslav

Konkoľ, Eduard Čuba, Richard

Mako, Matúš Slamka, Veronika

Cholastová, Adam Zelenay,

Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček,

Lukáš Libica, Juraj Vlha, Monika

Záborská, Františka Gibalová,

Radoslava Uškertová, Katka

Hužvárová, Ivana Vrabľová, Maroš

Hodor, Marcel Ilavský, Daniel Paulíni,

Stanislav Jakúbek

# OBSAH

GAMESCOM 2016

SEASONS AFTER FALL

ROZHOVOR  
S MIROSLAVOM  
KRATOCHVÍLOM

DEUS EX:  
MANKIND DIVIDED

**4-5**

**6-7**

**8-9**

**10-11**

WORLD OF  
WARCRAFT: LEGION

WE HAPPY FEW

NO MAN'S SKY

**12-15**  
**16-17**  
**18-19**



# GAMESCOM 2016

*Tak ako má Amerika svoju E3 alebo Taiwan Computex, Nemecko sa môže pochváliť svojou vlastnou mega akciou, na ktorej sa stretávajú herní a počítačovní nadšenci, ktorí sa môžu dostať do kontaktu s tým najnovším a najlepším, čo softvéroví a hardvéroví výrobcovia ponúkajú. Táto akcia sa volá Gamescom a zastúpenie Gamesite.sk na nej nemohlo, hoci len na jeden deň, chýbať.*

Gamescom má už dlhoročnú tradíciu a osobne som sa veľmi tešil, že si na vlastnej koži vyskúšam, ako vyzerá poriadna hráčka akcia v zahraničí. Na Slovensku síce výstavy aj festivaly máme, ale ich veľkosť sa s podobnými akciami nedá porovnávať. Najväčšie herné štúdiá, najlepšie značky počítačov a doplnkov, ale aj veľké mená herného šoubiznisu. Samozrejme, nemôžu chýbať youtuberi, komentátori či hráči. To všetko sa na tejto akcii dá zažiť v priebehu štyroch dní. A môžem osobne potvrdiť, že na poriadne prežitie a prepátranie tohoto podujatia samotný deň nestačí.

Krátky let z viedenského letiska do Kolína, presadnutie na taxík, pár krokov a už som v spoločnosti môjho sprievodcu zo spoločnosti Gigabyte stál pred bránami výstavníka. Našťastie neboli to brány pre bežných návštevníkov, pretože akokoľvek mám rád ľudskú spoločnosť, tisícky ľudí sú na mňa

niekedy jednoducho veľa. Do priestorov sme sa dostali našťastie ešte takpovediac skoro ráno, takže som si mohol prvú halu prezrieť bez davu ľudí.

O to viac ma potešilo a prekvapilo, ako sa obrovské priestory prepojených hál aj vonkajšie námestíčka určené na oddych od všade prítomných obrazoviek rýchlo plnili ľuďmi. Najskôr som sa snažil prezrieť prvú halu, v ktorej vystavovali svoje produkty spoločnosti ako Gigabyte, HP, EVGA a plno ďalších. Celkovo bolo pre bežných návštevníkov dostupných hál asi 6, niektoré s viacerými poschodiami. Preto sa naozaj hodila mapka, ktorú som obdržal pri vstupe a ktorá ma viackrát nasmerovala správnym smerom, keď som sa zas a znovu stratil. Každé stratenie orientácie sa našťastie nieslo v príjemnom duchu objaviteľstva, keď mi až oči prechádzali zo všetkých nových titulov, hardvéru a sprievodného programu,

ktorý k nim ponúkali rozličné spoločnosti. Od herných postáv v životnej veľkosti až po živé herné postavy. Od malých počítačov až po obrovské skrine osadené dvoma a viacerými najmodernejšími grafickými kartami a od developerov malých hier pre úzky okruh fanúšikov až po tie najočakávanejšie AAA tituly. Za každým rohom čakalo niečo nové. A zapálenosť herných fanúšikov sa odrážala najmä na dlhých radách, ktoré sa tvorili pred takmer každým herným stánkom, stanom, stanovišťom. Podľa vybavenia sa dali aj spoznať ostrelení veteráni, ktorí si už Gamescom zažili. Tí boli totiž vybavení rozkladacími stoličkami, dostatkom tekutín a preto aj dobrou náladou. Menej šťastní už boli nepripravení záujemcovia o hranie, ktorí si museli niekedy až niekoľkohodinový rad doslova vystáť. To ale nekazilo celkovú atmosféru, ktorá sa vo všetkých priestoroch pohybovala na stupnici od skvelej až po euforickú. Ako



som už spomínal, na Gamescom si takmer každý nájde niečo blízke jeho srdcu, či už sú to hry od spoločností ako Ubisoft, Blizzard, Wargaming, 2K a rady ďalších, počítače a komponenty od tých najzvučnejších mien skloňovaných s kvalitou, alebo sprievodný program, ktorý vrel pri takmer každom pódium a z ktorého sa takmer každému ušiel reklamný predmet ako tričko, taška alebo iné čačky a hračky.

Pohľad na návštevníka ovešaného dvoma obrovskými papierovými taškami plnými maličkosťí bol úplne bežný úkaz a po prvých piatich som sa k nim takmer nevedomky pridal. Takže pri rozhovoroch o najnovších tituloch s pracovníkmi štúdií alebo o hardvéri so zástupcami spoločností, ktorí sa nenápadne premieľali davom, aby raz tu, raz tam, poradili, usmernili a poskytli všetky informácie, začal zbierať malé pozornosti, ktoré pekne podfarbujú snahu všetkých vystavovateľov ukázať všetky kvality svojich produktov. Až po prežití Gamescomu, naživo a nefalšovane, chápem, prečo takéto akcie existujú. Pretože výrobcovia a herné štúdiá majú možnosť oslovit potenciálnych lojálnych fanúšikov a zákazníkov, zatiaľ čo návštevníci si na vlastné oči, prsty v niektorých prípadoch aj nos (naráž-

ka na Nosulus Rift) vyskúšajú všetko, čo ich len môže zaujímať a ak si nie sú ničím istí, v každom stánku či sekcii sa nachádzajú zodpovední ľudia, ktorí radi poskytnú všetky informácie, ktoré majú. A to v každom prípade a okamžite aj v plynulej angličtine, akonáhle sa osba ako ja, ktorá vie po nemecky iba pár slov ako schmetterling alebo krankenwagen, zatvári mierne nechápavo. Na Slovensku sa máme stále čo učiť, aj keď pochybujem, že v našich končinách by sa uživila akcia takýchto rozmerov.

Ale keď je jediná výčitka, ktorú by som na toto podujatie mal, že jeden deň je na pochodenie a zoznámenie sa so všetkým dôležitým žalostne málo, tak to môže znamenať iba perfektnú organizáciu zo strany usporiadateľa. Ak ste aspoň trochu vlašným fanúšikom hier, konzol alebo počítačov a hardvéru a budete mať nabudúci rok čas a možnosť zastaviť sa na pár dní v Kolíne, určite tak urobte, pretože tento zážitok môžem úprimne odporúčať každému. Ďakujeme spoločnosti Gigabyte za možnosť zúčastniť sa na tomto podujatí zúčastniť a samotný doprovod. Zvyšok fotiek z Gamescomu si môžete pozrieť v galérii na Gamesite.sk.





# SEASONS AFTER FALL

*CHCEM LETO! ... A BOLO LETO.*

*Kombinácia 2D plošinovky, logickej hry a umeleckého spracovania. Keď dodáme, že ide o indie hru, asi budete skeptickí.*

*Stop, nesúďte tak rýchlo!*

Prvé, čo vás zaujme, je nepochybne audiovizuálny kabát, ktorý hra dostala. Už intro, v ktorom mladý lišiak nevinne, hravo hopakajúci po lúke zrazu zbadá čosi zvláštne, čo pritiahne jeho zvedavosť, dáva na známosť, že spôsob, akým je grafika poňatá, bude vyvolávať emócie. Pôsobí totiž dojmom ručnej maľby (nie kresby, ale maľby).

Animácia spolu s hudbou, obrazovými aj zvukovými efektmi, ktorým dominujú sláčiky, vytvárajú zvláštnu a jedinečnú atmosféru. Mohli by ste si myslieť, že ide o hru pre deti, no z tohto omylu budete časom isto vyvedení. Asi by sa im hra páčila, ale...

Seasons after Fall od hráčov vyžaduje veľkú dávku fantázie a kreatívno-logického myslenia. Hneď na začiatku sa budete zrejme čudovať, čo sa to vlastne na vašom monitore odohráva. Ste mladé semeno (tak vás všetci oslovujú, žiadne dvojzmysly), čiže čosi ako lesný duch, začiatočník. Ženský hlas podobného ducha vás začne sprevá-

dzať hrou vo chvíli, keď si už budete myslieť, že tvorcovia užívali pri dizajnovaní hry nejaké omamné látky, alebo len vaša fantázia na toto skrátka nestačí.

Lišiak príbehne zistí, čo sa to na lúke deje. Vy, mladý duch, ho posadnete a budete ovládať jeho telo. Dostanete informáciu, že musíte vykonať Rituál ročných období. Na tento účel musíte navštíviť a získať na svoju stranu duchov každého obdobia, ktorí žijú na rôznych miestach v lese. Tak sa vydáte na cestu, beháte prostredím a zisťujete, že máte schopnosť meniť ročné obdobie podľa svojej vôle. Po nejakom čase sa dokonca dozviete, že možno nie ste tým, čím si myslíte, že ste...

Aspekt zmeny ročných období je najdôležitejší a najzábavnejší. Navštevovaním duchov jari, leta, jesene a zimy získavate do svojho repertoára zmien ďalšie obdobia. Každé je čímsi špecifické a pomáha vám v ďalšom pohybe prostredím. Napríklad ak

potrebujete vyskočiť z vody na pevninu, zmeníte obdobie na zimu, voda zamrzne a vy sa od nej odrazíte. Potrebujete vyskočiť na gigantickú hubu, aby ste sa dostali vyššie, tak zmeníte obdobie na jeseň, kedy huba rozvinie svoj klobúk a vy môžete pokračovať vo svojom dobrodružstve. Svojím spôsobom si vlastne žijete „thug life“. Prekážky neexistujú ani počasie vás nezastaví, naopak, využijete ho a idete si za svojim cieľom. Časom sa naučíte, čo ktoré obdobie prináša a s postupom v hre vám pomaly pribúdajú ďalšie možnosti a kombinácie.

Zo začiatku tieto mechanizmy budete využívať ľahko a lesom budete prechádzať ako nôž maslom. Neskôr však začnú byť logické hádanky ťažšie a ťažšie. Problém je, že občas nebudete vedieť, kam máte ísť a čo sa od vás vyžaduje. Do tých istých miest sa totiž vraciate pomerne často a hra váš pohyb obmedzuje len málo. My sme mali napríklad problém s logickou hádankou, pri ktorej bolo treba zhromaždiť šesť čohosi,



čo pripomína svätováňsku mušku. No hra nám nedala najavo, že mušiek má byť šesť. A tak sme bezcieľne behali po lese a hľadali riešenie. Niekoľko by to možno aj odradilo, no nás hra bavila natoľko, že sme jej to odpustili.

### VERDIKT

Seasons after Fall je dielo fascinujúce úžasným technickým spracovaním. Má unikátnu atmosféru a musíte mať bohatú fantáziu, aby ste sa naučili, ako využiť schopnosť

zmeny ročných období. O to väčší je pocit spokojnosti a zábavy, keď hádanku vyriešite. Príbeh vás nevyzve z topánok, no postačí. Občas sa však vyskytnú zdĺhavé pasáže, v ktorých hopkáte lesom a neviete, či je udaný smer správny, dokonca možno ani neviete, čo sa od vás očakáva.

Našťastie to však nie je príčasto, väčšinou to budete vedieť hneď, a tak môžeme konštatovať, že sme si s hrou užili hlavne zaujímavé a zábavné chvíle. Nie je určená pre špecifické publikum, no podľa nás sa najviac

hodí hráčom, ktorí radi oddychujú pri logických hádankách a sú fanúšikmi umelecky spracovaných hier plných mágie a záhad.

Peter Vnuk



Platforma: PC  
Žáner: logická plošinovka  
Výrobca: Swing Swing Submarine  
Zapožičal: F.H.I.

#### PLUSY A MÍNUSY

- + úžasné audiovizuálne spracovanie
- + unikátna polorozprávková atmosféra
- + nekonvenčné logické problémy
- + potrénuje fantáziu a logické myslenie
- občas zdĺhavé pasáže
- nie vždy je jasné, čo hra od vás vyžaduje





# ROZHOVOR S MIROSLAVOM KRATOCHVÍLOM

*GS: Ahoj, doteraz sme väčšinou z vášho tímu spovedali Karola. Skús nám pre zmenu povedať niečo o sebe: kto si, akú funkciu v tíme zastávaš, čo všetko máš na starosti...*

Moje meno je Miroslav Kratochvíl a som jedným z hlavných organizátorov a zakladateľov Y-Games. V tíme mám na starosti hlavne marketing, dohadovanie partnerstiev, technické a materiálne zabezpečenie. Asi najviac ma však baví vymýšľanie programových novinek a celkovo organizovanie akcie ako takej.

*GS: Skús nám teda načrtnúť najbližší event, ktorý bude už začiatkom októbra. Započul som niečo o zmene názvu eventu. Na čo sa teda môžu návštevníci tešiť, čím by ste ich chceli prilákať?*

Po dohode s tímom sme sa rozhodli podujatie opäť pozdvihnúť na trošku vyššiu úroveň a prvýkrát predstavíme Majstrovstvá Slovenskej republiky v elektronických športoch, ktoré sa budú konať 01. a 02.10.2016 na Fakulte informatiky a informačných technológií STU v Bratislave. Ak všetko pôjde podľa predstáv, radi by sme

organizovali 1x ročne Y-Games a 1x ročne MSR. Návštevníci a hráči sa na najbližšom turnaji môžu tešiť na vyšší prizepool (viac ako 7500€), lepšie ceny od partnerov, známejších hosti, bohatší program, vylepšene herné zóny a nový systém turnaja. Taktiež sme sa zamerali na kvalitnejší food court a nový tovar v secret shop s našim oficiálnym merchom. Všetky informácie o programe postupne zverejňujeme na našej fanpage a v oficiálnej udalosti. Medzi konkrétne novinky oproti predchádzajúcej akcii patrí rozšírenie výstavnej zóny, offline turnaj v hre Killer Instinct (XBOX) a NHL. Možnosť vykúšať si hry s virtuálnou realitou a mnohé ďalšie.

*GS: Naposledy boli veľké problémy s konektivitou a to už sme v poslednom rozhovore s Karolom preberali. Máte už túto otázku doriešenú? Pripravuje sa všetko tak, aby k podobnej situácii nedošlo?*

Väčšina návštevníkov mala našťastie pochopenie pre našu neľahkú situáciu a vedeli, že ako organizátori sme nemali absolútny dosah na správu siete. Jediné, čo sme mohli v danom momente robiť, bolo

čakať, kým pracovníci poskytovateľa sietí znova nahodia. Teraz už vieme, že tesne pred turnajom bol zakúpený nový router, ktorý zrejme nebol dostatočne otestovaný a pripravený na takú vysokú záťaž. Momentálne však prebiehajú rokovania s poskytovateľom a s najlepšimi firmami na trhu, ktoré by sa radi stali garantom siete a zabezpečili ju na 100%. Uvedomujeme si, že správne nastavená sieť je úplný základ na takejto akcii a robíme všetko preto, aby sa situácia neopakovala.

*GS: Naposledy, keď som spovedal Karola, mi hovoril o cca 100 organizátoroch a pomocníkoch, ktorí zastrešujú celý event. Mení sa na tom niečo? Pribudne ľudí alebo práve naopak? Ako fungujete ako tím?*

V tíme sú traja hlavní organizátori, 14 členov organizačného tímu, s ktorými máme pravidelné schôdze a sú neopísateľným prínosom a samozrejme naši dobrovoľníci, ktorí nám pomáhajú priamo na akcii. Dobrovoľníkov bolo minulý rok 60 a stále to nestačilo. Takmer každý turnaj sa k nám pridávajú ďalší členovia, ktorí nám chcú pomôcť. My sme radi za každého nového





člena, pretože práce je čoraz viac a stále máme čo zlepšovať. Každý turnaj sa snažíme pripraviť niečo nové a najviac nás teší, keď to návštevníci ocenia. Sme, samozrejme, vďační aj za konštruktívnu kritiku, ktorá nás posúva vpred.

*GS: Presuňme sa k turnajom. Na aké turnaje sa môžu návštevníci a súťažiaci tešiť? Pri budnú k 6-tim doterajším hrám ďalšie alebo ostávajú pri len pri týchto?*

S oficiálnym pridaním ďalších hier do turnaja nás limituje kapacita univerzity, keďže každá voľná miestnosť na škole je už obsadená. :) S veľkou pravdepodobnosťou budeme musieť objednať veľkokapacitný stan, ktorý bude umiestnený na parkovisku pred školou.

*GS: Y-GAMES (pôvodný názov) nebol len o turnajoch, ale aj o COSPLAY-i, o ktorý sa starala Hanka s Katkou. Bude COSPLAY a súťaž s ním spojená aj naďalej súčasťou tohto eventu? Na čo sa môže tešiť výherca alebo je to zatiaľ tajomstvom?*

Áno, samozrejme. Hanka s Katkou odvádzajú naozaj skvelú prácu a diváci to oce-

ňujú vysokou návštevnosťou. Na minulom turnaji sa nám podarilo vybaviť priamy postup do CWM v Portugalsku. Výhercovi sme preplácali letenku, ubytovanie a vďaka postupu mal rôzne výhody.

*GS: Event bude znova rozdelený do dvoch dní 1 – 2.10.2016. Stačia tieto dva dni alebo by ste chceli, aby bol event aspoň o deň dlhší?*

Toto je večnou témou našich stretnutí s tímom, ale momentálne nie je reálne, aby sa turnaj konal tri dni. Aj keď by to bolo v mnohých smeroch pohodlnejšie, okolnosti nám to nedovoľujú.

*GS: Samotné podujatie bude znova v priestoroch Bratislavskej FIIT. Sú tieto priestory pre vás ešte postačujúce? Neuvažovali ste o zmene?*

Jedným z našich vysnívaných cieľov je raz vypredať Inchebu, ale nemáme hlavy v oblakoch a uvedomujeme si, že sú s tým spojené vysoké náklady a riziká. Určite by to však zatriktívnilo a sprehľadnilo celý turnaj. Momentálne na škole bojujeme o takmer každý m2 voľnej plochy. Čo je však horšie, ak sa čoskoro nepresunieme, tak nebudeme môcť prijímať nových hráčov a vystavovateľov.

*GS: Mobilná aplikácia Pokémon GO je posledných pár týždňoch veľkým lákadlom na hráčov a fanúšikov*

*hry. Nepremýšľali ste o zapojení tejto komunity do samotného eventu?*

Ja osobne si tento fenomén moc “nejdem”, ale vidím pozitívum v tom, že ľudí aspoň občas vytiahne von. Komunikácia so zástupcami Nintendo prebieha, ale na tento turnaj to pravdepodobne ešte nestihneme. Veríme, že na ďalšom turnaji pre nich pripravíme nejaké prekvapenie.

*GS: Mne už dochádzajú otázky. Máš niečo, na čo som sa nepýtal, ale rád by si to spomenul?*

Je toho dosť, čo som nespomenul, ale takmer všetky veci ohľadne programu sú v štádiu riešenia a nerád by som ich zakríkol. :) Môžem však zaručiť, že sa návštevníci a hráči môžu tešiť na oveľa lepšiu úroveň s akou sa stretli doteraz.

*GS: Čo by si rád odkázal našim čitateľom? (Gamesite.sk a magazín Generation)*

Rád by som sa im poďakoval, že si našli čas na čítanie a dúfam, že sa s nimi uvidím už 1. – 2.10 2016. Ďakujem za rozhovor a už teraz sa tešíme na samotnú akciu! Držíme palce, nech sa vydarí!

za redakciu Zdeno “Hiro” Moudrý





# DEUS EX MANKIND DIVIDED

## UPROSTRED ROZDELENEJ SPOLOČNOSTI

*Po dlhých rokoch čakania prichádza Adam Jensen so svojimi mechanickými augmentáciami opäť na scénu. Eidos Montreal sa na druhej strane bude snažiť dokázať, že Thief bol menej podareným projektom a nie tre dom a že Human Revolution nasadil latku naozaj poriadne vysoko. Mankind Divided tak na svojich pleciach nesie veľkú ťarchu zodpovednosti, no hre sa darí nasledovať svojho predchodcu.*

Dej hry sa odvíja od jedného z koncov v Human Revolution. Nie je teda možné si zvoliť taký začiatok hry, ktorý ste si pri hraní predchádzajúceho dielu zvolili. Hra sa posunula do roku 2028, keď následkom fatálneho zlyhania biotechnicky vylepšených ľudí počas tzv. Panchea incidentu bola v rámci Interpolu vytvorená tajná zásahová jednotka Task Force 29. Jej súčasťou je aj hrdina Adam Jensen. Primárnou úlohou tejto jednotky je infiltrácia a narušenie operácie teroristov v Dubaji. Je asi zrejmé, že nič nejde podľa plánu, a tak sa Adam ocitá v Prahe.

Jeho úlohou je odhaliť konšpiráciu, ktorá zasahuje nielen okolitý svet, ale aj samotnú organizáciu. Na všetko je sám, nevie, komu veriť, čo je súčasťou možností voľby, ktoré vám autori vkladajú do rúk. To, komu budete dôverovať a ako pristúpíte k riešeniu problémov, je iba na vás a všetky herné mechanizmy sú tomu podriadené. V Prahe,

ktorá pôsobí ako centrum príbehu a miesto na plnenie vedľajších misií, je cítiť silnú nenávisť voči biotechnicky vylepšeným ľuďom. To je totiž priamy dôsledok toho, čo sa stalo v Panchei. Samostatné prostriedky na dopravu, samostatné rady pre vylepšených ľudí a buzerovanie zo strany miestnych úradov sú len čerešničkou na torte. Nehovoriac o ľuďoch, ktorých názorna augmentovaných ľudí je vo väčšine prípadov vyslovene negatívny.

Celá Praha je vytvorená dostatočne dobre, aby sa hráčom z východnej Európy vyslovene neznechutila. Avšak dabing má kolísavú úroveň, čo bolo síce očakávané, no vo výsledku je to škoda. Väčšina Čechov znie ako nepodarený pokus o ruský prízvuk, čo kazí výsledný dojem. Je to škoda, pretože zmysel pre detail v prostredí je výborný a hub je prepracovaný do najtmavších kútov, do ktorých máte prístup. Celkovo za celý leveldizajn si autori zaslúžia veľký palec hore.

V kombinácii s možnosťou zvoliť si vlastný postup to bol dosť komplexný problém a ten bolo treba vyriešiť. Výsledkom je absolútna voľnosť. Ak chcete, môžete byť duchom, ktorého nie je vidieť ani počuť. Alebo sa môžete zamerať na hackovanie (prostredníctvom výbornej hackovacej minihry) a v kombinácii s omračovaním ovládať veci okolo seba. Alebo si cestu von môžete prestrieľať, čo je oproti Human Revolution konečne možné. Augmentácií je dostatok, stačí si len vybrať a namixovať herný štýl podľa vlastných preferencií. Dokonca aj likvidácia nepriateľov sa dá vykonávať rôznymi spôsobmi a prostredníctvom rozličných mechanických augmentácií.

Prostredie a leveldizajn sú zabalené do výborných misií, ktoré posúvajú zaujímavý príbeh dopredu a taktiež ponúkajú hromadu vedľajších misií. Tie výborne ilustrujú svet, v ktorom sa Adam Jensen nachádza a ponúkajú výbornú variabilitu činností, čo nielen



motivuje hráčov pri ich plnení, ale taktiež napomáha pri výbornom vykreslení sveta či motivácií obyvateľov. Bohužiaľ, hlavný príbeh, akokoľvek sľubne rozbehnutý, končí nečakane skoro a dosť predvídateľne. To je veľmi veľká škoda, pretože príbeh mal byť jednou z najsilnejších stránok hry. A aj keď sa autorom darí držať hráčov v neistote, dáva im iba indície, a to všetko preto, aby hráči mali možnosť slobodného rozhodnutia. Avšak neskôr to vyzerá tak, akoby sa na všetko vykašľali a ponúknu len lineárne dianie, na konci ktorého stojí záverečný boss. A tým sa príbeh končí. Ani herná doba

nepatrí medzi silné stránky. Za sedemnáť hodín splníte všetky misie a uvidíte všetko, čo si pre vás autori pripravili. To nie je príliš chvályhodné.

## VERDIKT

Deus Ex Mankind Divided je dôstojným pokračovaním Human Revolution. Ak by som ho mal porovnať s predchádzajúcim dielom, Mankind je z hľadiska príbehu a množstva obsahu na tom horšie. Naopak, čo sa týka hrateľnosti a ponúkaných možností, je hra viditeľným pokrokom. Ani

náhle ukončený príbeh však nič nemení na tom, že hrateľnosť je hra vrcholom vo svojom žánri a nebyť zbytočných chýb, hra by určite bola jedným z kandidátov na hru roka

*Dominik Farkaš*



Platforma: Xbox One  
Žáner: RPG  
Výrobca: Eidos Montreal  
Zapožičal: Cenega

### PLUSY A MÍNUSY

- + hrateľnosť
- + komplexný leveledizajn
- + art dizajn a soundtrack
- + zmysel pre detail a atmosféra
- animácie a mimika pri rozhovoroch
- náhle ukončený a predvídateľný príbeh
- technické problémy na konzolách





# WORLD OF WARCRAFT LEGION

## UPROSTRED ROZDELENEJ SPOLOČNOSTI

*Kto z vás by nepoznal starý dobrý World of Warcraft? Hra, ktorá je s nami už niekoľko rokov a ktorá za tú dobu vôbec nezostarla. Ba naopak, hráči zostarli pri nej. Od roku 2004 sa pri nej vystriedalo niekoľko generácií hráčov či hráčok. Znie to až neuveriteľne, keď sa zamyslíte nad tým, že MMORPG, ktoré má 12 rokov, sa stále predáva a trhá r bríčky v predajoch, nehovoriac o tom, že má hráčom neustále čo ponúknuť. Vývojári z Blizzardu sú majstrami v tvorbe príbehov a svet, ktorý sa im podaril za tie roky pomocou hry Warcraft vytvoriť, je neskutočne veľký a spletitý a ne jeden spisovateľ by takéto veľdielo závidel. Ďalšie rozšírenie Legion opäť ukazuje kvalitu, ktorú celé toto univerzum ponúka.*

Nové rozšírenie prichádza, samozrejme, aj s novým príbehom, ktorý naozaj stojí za to. Nebojte sa, nečaká nás žiadna alternatívna realita, ako to bolo v predchádzajúcom rozšírení. Varyan Wrynn sa postavil na čelo aliancie a spoločne s hordou sa vydajú na boj proti zlej plamennej légii, ktorá opäť napadla Azeroth. V prípade, ak ste hrali pre-patch, viete, ako to ďalej dopadne a pre tých, ktorí ho nehrali, poviem len, že tragicky.

Plamenná légia na čele s Gul'danom nabera sílu a obyvateľom sveta Azerothu ostane jedinú – oslobodiť Demon Hunterov, ktorí sú ako jediní schopní úplne zničiť démonov. Áno, presne tých Demon Hunterov, ktorí majú v sebe trochu z démona a trochu

zo svojej pôvodnej osobnosti. Žiaľ, je to asi jediná možnosť, ako plamennú légii opäť poraziť. Do hry teda konečne dorazila nová trieda – Demon Hunter. Dlho očakávaná a dávnejšie predstavená trieda začína celkom zaujímavým príbehom, ešte v časoch najobľúbenejšieho rozšírenia – The Burning Crusade. Tu zisťujeme, že viac či menej Demon Hunteri na čele s Illidanom neboli až takými zloduchmi a v podstate bojovali rovnako proti zlu ako ostatní. Žiaľ, aliancia a horda mala s Demon Hunterami vtedy iné zamýšľanie a počas zabitia Illidana všetkých zvyšných Demon Hunterov uväznili a „zmrazila“. Čo ale Imp nechcel, plamenná légia sa vrátila späť a jedinou možnosťou, ako vyrovnať proti nej síly, je všetkých Demon Hunterov vypustiť z ich nedobrovoľnej

„hibernácie“ a spojiť sa spoločne proti tomu najväčšiemu zlu, ktoré teraz svetu hrozí.

## ČO VŠETKO DEMON HUNTER DOKÁŽE?

Pokiaľ chcete hrať za novú triedu, Demon Hunter, budete si môcť vybrať iba z rasy Blood elfov, alebo Night elfov. Demon Hunter so sebou prináša aj veľké množstvo nových prvkov. Medzi najzaujímavejší patrí dvojskok a s ním spojené tzv. Glideovanie (plachtenie vo vzduchu). Táto nová trieda má krídla, vďaka ktorým síce lietať nedokáže, ale dokáže plachtiť, ako napríklad rogallo. Konečne sa už nebudete musieť báť toho, že spadnete z výšky nazem a zomriete.



te. Mimochodom, tento prvok vyzerá, ako by bol tak trochu „vypožičaný“ z hry Guild Wars 2. Našťastie táto inšpirácia nevyšla na zmar a priniesla do sveta Warcraftu veľmi príjemné osvieženie.

Demon Hunter nespotrebováva manu, a dokonca ani energiu. Jeho schopnosti mívajú tzv. fury (zúrivosť), ktorá je veľmi podobná napríklad rage (zlosť), daná Warriorovi. Ďalším skvelým prvkom je schopnosť Fel Rush, ktorá má dve nabitia a vďaka ktorej sa môžete premiestniť o pár metrov dopredu neuveriteľnou rýchlosťou a navyše svojho nepriateľa značne zraní. Tento prvok môže byť pomerne veľkou výhodou v režime Player vs. Player (PvP), kde svojho protivníka takýmito skokmi úplne zmätiete. Demon Hunter má v sebe trochu z démona, a preto sa z času na čas pomocou schopnosti Metamorphosis dokáže premeniť na démonickú bytosť. Táto schopnosť mu dodá obrovskú silu nielen k útokom, ale aj k obrane. Osobne si myslím, že Demon Hunter je momentálne na tom až veľmi dobre a jediná trieda, ktorá sa mu v PvP ako-tak vyrovná, je Rogue. Či to tak ostane aj naďalej, alebo sa v nejakej aktualizácii dočkáme „nerfnutia“ tejto triedy a vyrovnania síl v battlegroundoch, uvidíme až neskôr.

## NOVÝ SYSTÉM ZBRANÍ JE PREKVAPIVO DOBRÝ

V okamihu, ako sa dostanete do rozšírenia Legion a prejdete si základný príbeh vašej triedy a špecializácie, dostanete zbraň, ktorá s vami ostane po celú zvyšnú dobu vášho hrania. Samozrejme, iba ak to v ďalšom rozšírení vývojári nezmenia. Každá trieda a každé zameranie triedy (DPS, heal či tank



má svoju vlastnú zbraň. Túto zbraň si postupom času v hre levelujete získavaním bodov, ktoré hráči získajú za rôzne úlohy alebo zabitím tzv. „World Bossov“. Tí sú na mape označení hviezdíčkou a pokiaľ máte šťastie, padne vám k tomu aj nejaká dobrá vec ako bonus. Body artefaktov si následne v Order Hall vašej triedy môžete premeniť na rôzne vylepšenia. Svoju zbraň si postupom času môžete upravovať, čo sa týka farieb a tvaru a ďalšie možnosti sa odomy-

kajú časom plnením napríklad príbehových úloh, alebo hraním PvP zápasov.

Nová PvP sezóna v Legione so sebou prináša aj veľa zmien týkajúcich sa celého systému. Hneď ako hráči dosiahnu úroveň 110, odomkne sa im ďalší strom s honor talentami, podobný tomu klasickému. Takto si hráči môžu odomkať po úrovniach rôzne nové vlastnosti, z ktorých niektoré sú vhodné skôr do battlegroundov a iné nájdu väčšie využitie napríklad v arénach.

Po tom, čo dosiahnu úroveň 50, môžu obetovať celý strom doteraz dosiahnutých úrovní za tzv. prestíž a ako odmenu dostanú napríklad kozmetickú úpravu svojej postavy. Samozrejme, všetky úrovne, na ktorých doteraz ťažko pracovali, si budú musieť odmakať znova.

Do hry pribudli nové arény (Black Rook Hold a Ashaman's Fall) a nový WPvP (Dalaran Underbelly). Čo však poteší hráčov asi najviac, je, že odteraz bude viac závisieť na hráčskej šikovnosti ako na tom, čo má na sebe oblečené. „PvP Gear“ totižto už nebude hrať takú dôležitú úlohu, ako to bolo doposiaľ. Vývojári konečne počúvli hlasy hráčov a mne osobne sa táto zmena veľmi páči. Konečne sa síly v battlegroundoch a arénach vyrovnajú a bude viac

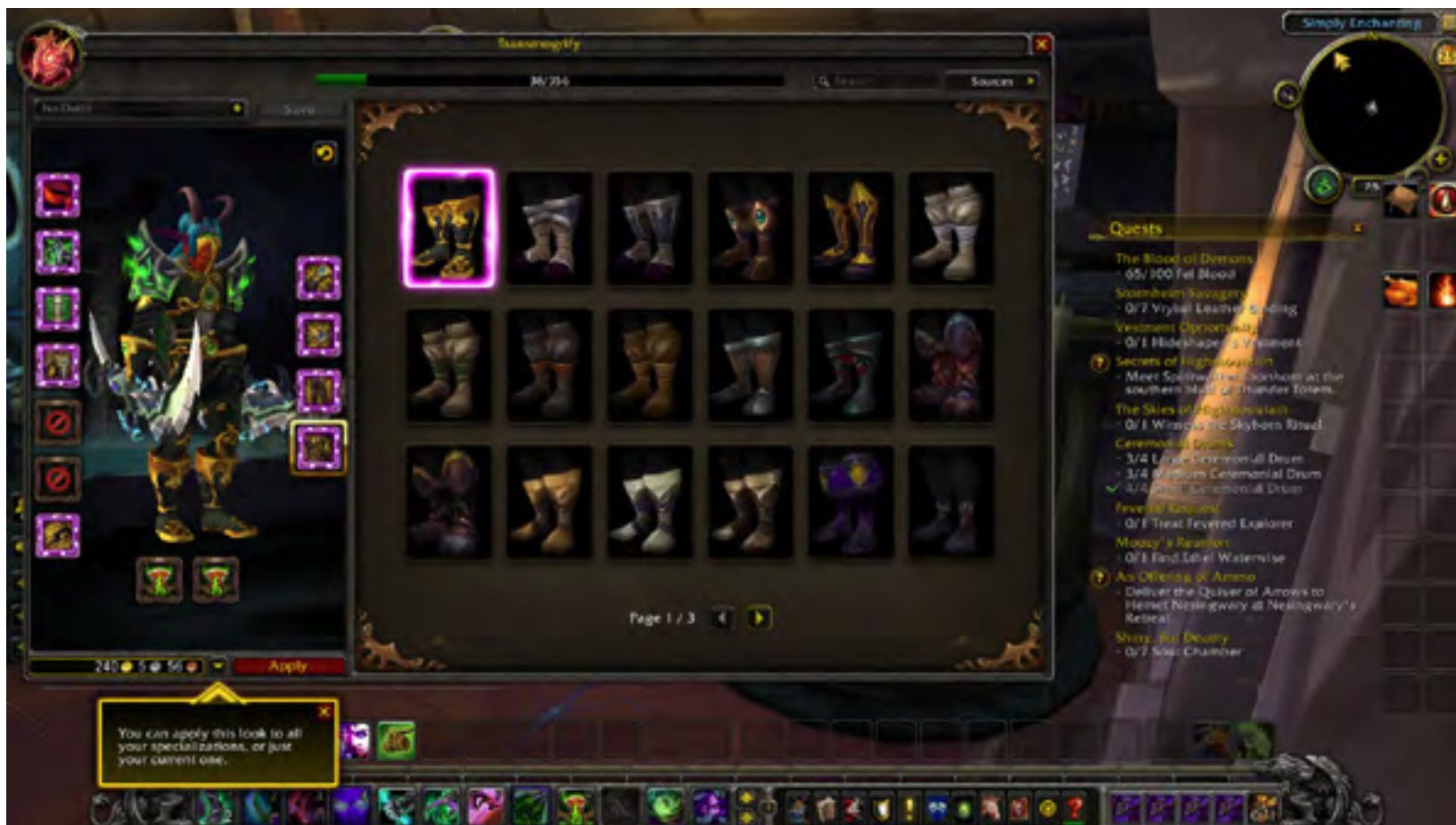
záležať na tom, ako hráči vedia hru hrať a nie na tom, ako dlho ju hrajú. Každá trieda (Warrior, Death Knight, Paladin atď.) má svoj vlastné miesto, kde sa stretáva. Ak ste teda napríklad Rogue (zlodej), budete mať tajné miesto v Dalarane, kde sa stretávajú všetci zlodeji sveta.

Toto miesto je, samozrejme, prísne tajné a ako sa v jednom rozhovore budete môcť dozvedieť, svetu už dlhšie vládne toto tajuplné združenie. Práve oni stáli pri všetkých dôležitých udalostiach, pri páde ríš, pri zrode aj zániku kráľov.

Takýmto spôsobom vám dajú tvorcovia hry pocit, že práve vaša trieda postavy je dôležitá a vy ako šampióni ste dôležití pre celé dianie vo svete Warcraftu. A navyše, na konci príbehu svojej triedy budete odmenení veľmi významným titulom, ako napríklad Archdruid (Druid), Deathlord (Death Knight) či Master Assassin (Rogue). Čo poteší možno niektorých hráčov, je, že Garrison síce v hre ostal, no udržiavať ho pri živote nemá už zmysel a poslúži vám iba počas levelovania vašej postavy v predchádzajúcom rozšírení. Misie, ktoré ste poznali vo Warlords of Draenor sa v Legion nená-

padne pretransformovali do misií v Order Halls, kde to všetko funguje na podobnom princípe, len s menšími zmenami. Aj tentoraz posielate svojich spoločníkov na rôzne misie a úlohy, ktoré vám prinesú niečo navyše.

No počet takýchto hrdinov sa značne zredukoval a nahradia ho akési anonymné jednotky, na ktoré si zadáte požiadavku, tie sa za určitý čas vyrobia, no majú obmedzený počet misií, na ktorých sa môžu zúčastniť. Napríklad ich môžete spolu s vašim spoločníkom poslať na misie, no po dvoch mi-



siách vám nadobro zmiznú a vy si budete musieť vyrobiť ďalšie jednotky.

## MAPA SA VÁM ODTERAZ PRISPÔSOBÍ

Začať odteraz môžu hráči na ktoromkoľvek mieste na novej mape. Hra, nepriatelia a všetko navôkol sa odteraz prispôsobuje hráčovým úrovniam. To so sebou prináša niekoľko výhod, ale, samozrejme, aj nevýhod. Veľkou výhodou je to, že je mapa odteraz oveľa živšia a hráči sú

pomerne dobre rozdelení po celej mape. Medzi nevýhodu môžeme zaradiť napríklad to, že ak hráte na PvP serveri, môžete so svojou „čerstvou 100-kou“ naraziť na skúsenosťami ostrieľaného hráča s úrovňou 110. A pokiaľ sa rozhodne, že mu prekážete, máte po chlebe.

Na druhú stranu, pokiaľ sa vám to nepáči, našťastie, máte stále možnosť hrať na PvE (či Role-play) serveroch. Po dokončení príbehu a najvyššieho levelu sa po mape Broken Isles začnú objavovať tzv. World Questy. Každý deň tieto úlohy robíte pre

určitú frakciu, a tak si zbierate reputáciu a zároveň si môžete zarobiť peniaze a získať nejaký zaujímavý predmet. A ako bonus pre skálnych fanúšikov čaká aj end-game v Suramare, ktorý môžete poznať ešte z hry Warcraft III. Najlepšie na celom rozšírení Legion je, že obsahuje prenádherne miesta a zákutia, ktoré musia ulahodiť každému oku. Dostanete sa do nádhernej prírody vo Val'sharah či do krajiny Vrykulov – do Stormheimu, a dokonca sa konečne dostaneme aj do bájneho Emerald Dream.

Každý hráč, či už Orc, Elf, Tauren alebo

Troll, si tu nájde miesto, ktoré si zamiluje a do ktorého sa bude neustále rád vracat.

To, na čo sa mnohí hráči v novom datadisku najviac tešili, je nový systém transmogrifikácií. Oproti predchádzajúcemu systému sa dočkal veľmi významných zmien. Po novom sú transmogrifikácie viazané na účet – teda už nie výlučne na vašu jediná postavu. Samozrejme, pokiaľ váš Paladin nosí „plate armor“, nebudete mu ho môcť transmogrifikovať na „cloth“ a podobne, a rovnako ak s Paladinom nájdete napríklad „staff“ neuloží sa vám do galérie.

No v prípade, ak ste si už nejaký pekný „plate armor“ v raide našli s vašim Paladinom, môže si ho transmogrifikovať aj váš Warrior. S tým prišla aj pozitívna zmena a to tá, že Paladin či Warrior môžu už od prvých levelov nosiť plátové brnenie (a nie „mail“ a neskôr až plátové, ako tomu bolo doteraz). Rovnako sa to dotklo aj všetkých ostatných podobných tried. Ďalej si budeme môcť transmogrifikovať aj tabard, či „shirts“ (tričká) a shoulders (ramenná zbroj) sa môže po novom skryť. Veľmi dobrou novou vymoženosťou je, že si môžeme vytvárať akési outfity a tie následne ukladať.

Najlepšie na celom rozšírení Legion je, že obsahuje prenádherne miesta a zákutia, ktoré musia ulahodiť každému oku. Dostanete sa do nádhernej prírody vo Val'sharah či do krajiny Vrykulov – do Stormheimu, a dokonca sa konečne dostaneme aj do bájneho Emerald Dream. Každý hráč, či už

Orc, Elf, Tauren alebo Troll, si tu nájde miesto, ktoré si zamiluje a do ktorého sa bude neustále rád vracat.

## NOVÝ DATADISK PRICHÁDZA S NOVÝMI POŽIADAVKAMI

Mnohí z vás si určite všimli, že nový datadisk oproti svojmu predchodcovi prišiel s novými hardvérovými požiadavkami. Aj keď sa toho graficky až tak veľa nezmenilo, je poznať, že Legion je na tom o čosi lepšie. Pri hraní Warlords of Draenor vám stačil procesor Intel Core 2 Duo E6600, grafická karta Nvidia 8800GT (alebo Intel HD 3000) a 2GB RAM. No ak prechádzate na nové rozšírenie, pripravte sa na trochu väčší skok v požiadavkách ako doteraz. Minimálny procesor je Intel Core 2 Duo E8500, Nvidia GT 440 (alebo Intel HD 5000) a 2GB RAM. Samozrejme, Legion pustíte aj na slabšom hardvéri, no hra vás za to „odmení“ veľmi slabými FPS aj na najmenších detailoch.

### VERDIKT

World of Warcraft: Legion je nádherným návratom ku koreňom hry. Ak ste milovníkom rozšírení ako The Burning Crusade či Wrath of the Lich King, Legion budete doslova milovať. Nehovoriac o novom povolání Demon Hunter, ktoré si zamiluje snáď každý – či už ste v Aliancii alebo hrávate za Hordu. Po trošku slabšom datadisku, akým bol Warlords of Draenor, prichádza rozšírenie, ktoré vás naozaj poteší. Ak ešte

stále váhate, či do nového príbehu Legionu ísť, alebo nie, nerozhodujte sa dlho. Legion priniesol do sveta Warcraftu nádherné oživenie, veľa novinek a perfektný príbeh, ktorý obsahuje množstvo zvrátov, prekvapení, veselých a najmä smutných scén a do toho všetkého mu sekunduje nádherný vizuál lokácií, ktoré nútia hráčov preskúmať celý svet ešte hlbšie ako doteraz.

*Eubomír Čelár*



Platforma: Xbox One  
Žáner: RPG  
Výrobca: Eidos Montreal  
Zapožičal: Cenega

#### PLUSY A MÍNUSY

- + hratelnosť
- + komplexný leveledizajn
- + art dizajn a soundtrack
- + zmysel pre detail a atmosféra
- animácie a mimika pri rozhovoroch
- náhle ukončený a predvídateľný príbeh
- technické problémy na konzolách





# WE HAPPY FEW

*„KTO OVLÁDA PRÍTOMNOSŤ, OVLÁDA MINULOSŤ – KTO OVLÁDA MINULOSŤ, OVLÁDA BUDÚCNOŠŤ“ (GEORGE ORWELL)*

*Predstavte si minulosť, ktorá by vyzerala úplne inak, ako ju poznáme. Anglicko by po druhej svetovej vojne nestalo na strane víťazov, ale vojnu s Nemeckom by drvivo prehralo. Prestavte si svet, kde proti sebe stojí západný svet proti komunizmu a všade panuje neustály strach z vojny. Predstavte si svet, kde je všetko také depresívne, že vláda nakázala ľuďom užívať pilulky šťastia, vďaka ktorým na všetok smútok a depresiu ihneď zabudli, no celkovo to skreslí ich predstavu o reálnom svete. Vitajte vo svete WE HAPPY FEW.*

## **KEĎ SA POVIE EARLY ACCESS**

Ihneď, ako bola hra We Happy Few oznámená, ani v duchu by mi nenapadlo, že pôjde o hru s predbežným prístupom (Early access). Po pozretí prvých záberov z hry som čakal lineárnu akciu, ktorá by ako z oka vypadla sérii Bioshock. Viem, že veľa ľuďom príde zle, keď započujú slovné spojenie „Early Access“, no za seba musím povedať, že predbežnému prístupu celkom fandím. A pri tejto hre tomu nebude vôbec inak. Takýto typ distribúcie má síce niekoľko úskalí a problémov (napríklad keď hra oficiálne vyjde, nikoho to už nezaujíma a najväčší boom je pri alfe či bete hry), no za veľkú výhodu považujem komunikáciu vývojárov s hráčmi a naopak. A hra We Happy Few je ukázkovým príkladom toho, ako sa to má správne robiť. Vývojári počúvajú hlasy svojich hráčov, a tak ak sa vám nejaký

prvok hry nezdá, pokojne napíšte do fóra a pomôžte tak tvorcom hru vybalansovať.

Nepáči sa vám mierka striedania dňa a noci? Dajte to vedieť, nech je hra čo najviac vybalansovaná. O tom, že to nie sú len plané reči, nasvedčuje napríklad aj jeden z posledných komunitných aktualizácií z 12. augusta, keď sa na žiadosti hráčov toho zmenilo celkom veľa.

## **ČO V TEJTO CHVÍLI HRA PONÚKA?**

We Happy Few sa zatiaľ nachádza iba vo forme predbežného prístupu v alfa verzii. K dispozícii máte podľa slov autorov iba prológ a úvodnú pasáž z hry. Hneď na začiatku sa vás hra spýta, či chcete v hre „perma-smrť“, teda ak sa vám raz podarí zomrieť, celú hru začínate od úplného za-

čiatku. Tento režim je naozaj pekne ťažký a pokiaľ neviete o hre vôbec nič, netreba na neho ani len pomyslieť.

Príbeh je zasadený do retro-futuristického sveta v anglickom meste Wellington. Obyvatelia sú závislí na pilulkách Joy. Tie všetkým prinášajú radosť a odbúravajú depresiu, ktorá vo svete panuje. Vy sa zhostíte postavy Arthura Hastingsa a pracujete ako cenzor novín a cenzurujete smutné správy, ktoré bez vašej drahocennej práce mohli ešte viac depresívnemu obyvateľstvu ublížiť. No jedného dňa si prečítate jednu správu a tá vám pripomenie vašu nešťastnú udalosť z minulosti. A v tom momente sa to celé zosype. Dáte si ďalšiu pilulku Joy, aby ste na túto spomienku zabudli, alebo so svojou drogovou závislosťou skončíte raz a navždy (alebo aspoň na chvíľku)? Po tejto udalosti si, žiaľ,





vaša kolegyňa všimne, že s vami nie je niččo v poriadku a nazve vás „downerom“. Takto sa vo svete We Happy Few nazývajú ľudia, ktorí si svoju dávku Joy piluliek nedali či na nich neúčinkuje. A takých tu veru radi nemajú! Hneď si po vás príde polícia a vyhodí vás na predmestie, kam takí ako vy patria. A tu sa začína vaša prvá úloha – dostať sa z tohto prekliateho miesta čo najrýchlejšie preč.

### AKÝM DOJMOM WE HAPPY FEW ZATIAĽ PÔSOBI?

V prvom rade treba opäť podotknúť, že hra je v predbežnom prístupe a v alfa verzii, a

preto ju zatiaľ nemožno vôbec hodnotiť. Celkové hodnotenie sa určité dozvieme v recenzii hneď ako bude hra dostupná v plnej verzii. We Happy Few ponúka zatiaľ zhruba iba tretinu z toho, čo vývojári v plnej verzii sľubujú. Dočkáme sa troch rôznych charaktarov a tým pádom troch rozličných príbehov, ktoré budú medzi sebou istým spôsobom prepletené a prinesú nám trojnásobnú zábavu. Ako môže byť z textu jasné, momentálne je k dispozícii iba jeden charakter a zvyšné dva pribudnú až neskôr. V prípade, ak máte radi hry, ktoré sa ponášajú na Bioshock, „orwellovskú“ tematiku či holdujete survival hrám a nevádi vám, že sa We Happy Few každou aktualizáciou mení, ne-

treba pri kúpe vôbec váhať. Cena hry sa na Steame pohybuje na hodnote 27,99€, takže to vašej peňaženke takmer vôbec neublíži. Kiežby sa tak vývojári istej nemenovanej vesmírnej hry inšpirovali práve takýmto prístupom k tvorbe. Teraz ma, prosím, ospravedlňte, čaká na mňa mestečko Wellington a s Joy tabletkou vyzerá o čosi lepšie!

Lubomír Čelár

## GONE ON HOLIDAY

Arthur Hastings, of Somerset St., Apple Holm, has gone on holiday to recuperate from an unfortunate blow to the head

Born on August 12, 1934, Arthur Ernest Hastings was a star pupil at Writhlington School, winning the Radstock Prize for his essay, "Into the Bright Future." Most recently, he has served as a Redactor at the Department of Archives, Printing & Recycling under

Friends, and loved to play lawn tennis.

He leaves behind an uncle, Norton Keynes, 55, of St. George Holm. We all wish him well on his holiday, and look forward to his return.





# NO MAN'S SKY

## ĎALŠÍ SIMULÁTOR CHODENIA?

*No Man's Sky netreba hráčom zvlášť predstavovať. Od jeho prvého odhalenia sa okolo hry nieslo také množstvo hypu, zlej informovanosti, sľubov a aj klamstiev o tom, že sa do vlastných vyjadrení a opojenia z hry zamotali aj samotní vývojári z Hello Games. Ako to však v poslednom čase pri hrách býva, sľuby sa sľubujú...*

Nekonečný vesmír, nekonečné možnosti, všetko náhodne generované, unikátny vesmír pre každého hráča, vesmírne bitky, multiplayerový aspekt, nádherná grafika, krásne prostredia a obyvatelia nikde nekončiacej, nehostinnej čiernoty. Toto je len zlomok sľubov, vyjadrení a možností, ktorými mala hra disponovať. A práve to, čo malo urobiť hrou najviac pútavou, sa maličkému štúdiu, ktoré hru takýchto rozmerov doteraz ešte nevydalo, sa celé zamotalo a bol problém so samotným spracovaním.

Na nesplnené sľuby sú už v dnešnej dobe hráči viac-menej zvyknutí a vedia, že sebavedomé slová vývojárov treba brať s rezervou. Čo v prípade, keď sa štúdio ocitne v sieti klamstiev a poloprávď? Žiadne možnosti testovať hru do jej vydania totiž nepridávajú na dôveryhodnosti!

Aj napriek všetkému doteraz spomenutému, hra nevyzerá po prvom zapnutí až tak katastrofálne. Na prvý pohľad si každý hneď všimne, že nádherná grafika z prezen-  
tačných videí sa nekoná. Grafické spraco-

vanie je hneď na prvý pohľad naozaj veľmi odlišné od toho, čo nám bolo prezentované, no je stále prijateľné a po čase si naň zvyknete. No vás čaká preskúvanie vesmíru. Aspoň to si, predpokladám, vývojári priali, aby ste si mysleli. Ocitáte sa na planéte nikoho, vaša loď havarovala, systémy podpory života zlyhávajú a začína sa boj o holý život. Čo skôr robiť? Loď horí, planéta je nehostinná a váš oblek zlyháva. Nablízku je strom, skúsím ho vyťažiť. Hurá, som zachránený! Vitajte v No Man's Sky! Práve ste mali možnosť okúsiť jednu pätinu hry, lebo na viac ako na ťaženie stromov a iných zdrojov z okolia sa v najbližších 50 hodinách nezmôhnete. Takže sa vám podarilo dať pomocou stromu dokopy oblek, gratulujem. Teraz je načase vydať sa na prieskum okolitého prostredia a čo najrýchlejšie dať dokopy loď. Planéta je obrovská, preskúmať ju celú by pravdepodobne trvalo niekoľko dní. A podobných, alebo aj väčších planét je na vašej ceste tisíce až milióny. Na ceste kam? No predsa do stredu vesmíru. To je, koniec koncov, váš cieľ a zmysel cesty. Urobíte prvých pár krôčikov od lode, pomaly

ju už nevidíte a snažíte sa nájsť niečo, čo by vám mohlo na vašej ceste pomôcť. Nič sa nebojte, stromov je po ceste dosť a z ich pomocou opravíte celú loď. Trochu vám v tom pomôže aj pár rastlín a nejaký ten kov. Za každým kopcom sa naskytuje nový horizont na preskúmanie. Všade, kam sa obzriete, sa týči nejaký objekt, ktorý vás zaujme, a vy nevíete, kam sa vydať skôr. No ste čím ďalej od lode. Pripadáte si ako skutočný dobrodruh a objaviteľ novej planéty, kde sa za každým rohom skrýva niečo nepoznané a každý kamenný útvar, strom či živočích je jedinečný. O tomto všetkom vás No Man's Sky naozaj presvedčí a bude vás v tomto krásnom opojení, o ktorom mala celá hra byť, držať niekoľko hodín...

... Až kým nedôjdete na tretiu planétu a pochopíte, že keď budete musieť vyťažiť asi milióny strom, vyhodíte ovládač von oknom! Zasa vám došlo palivo a vy musíte ísť na ďalší ťažobný záťah na najbližšiu planétu? Absolútne sa vám do toho nechce, no veľmi nemáte na výber. V tomto momente ste už videli asi tak 95 percent z hry, pocho-



pili ste, že náhodne generované prostredie je vlastne more planét, ktoré zatiaľ stále máte chuť objavovať a preskúmať. Komu by sa ale chcelo objavovať tú istú základňu za každým kopcom? Planéty sú pritom často pusté, nič sa na nich nedeje a pripadáte si ako vo vesmíre duchov. Možno by to tak vo vesmíre malo vyzerať, ale určite nie v hre, ktorej princíp má byť založený práve na preskúmaní. No čo ak nie je čo skúmať? Holé kopce, nudný mimozemšťania a semtam nejaký ten ohavný živočích nemajú absolútne nič spoločné s nádhernými obrazmi svetov, ktoré nám boli prezentované vývojármi.

V celej kauze okolo No Man's Sky nie je najviac poľutovaniahodné to, ako hra dopadla, no to, ako k vývoju pristupovalo samotné indie štúdio, ktoré na svojom hernom konte nemá zatiaľ pripísané nič výnimočné. Klamstvá, polopravdy, zahováranie jasných otázok, poskytovanie recenzentských kópií tesne pred vydaním alebo v deň vydania a fakt, že žiadne herné médium nemalo šancu hru pred jej vydaním hrať, sú len potvrdením, že štúdio Hello Games už v priebehu vývoja zistilo pravdu o ich neschopnosti zvládnuť všetko, čo na seba zobrali. A odvtedy sa snažili celú hráčsku komunitu vrá-

## VERDIKT

tane novinárov nechať v sladkom opojení a neznalosti, že sa dočkajú hry, na ktorú čakali od jej prvého odhalenia. Nie je divu, že predobjednávky na hru sa len tak sypali. No počnúc dňom vydania hry sa vracali v podobe refundov, kritiky, hnevu a nespokojnosti, no hlavne sklamania z hry, na ktorú sa všetci tak tešili. Chcelo to len trochu skromnosti, inú cenovú nálepku, menej sľubov a z No Man's Sky mohol byť príjemný, oddychový indie titul.

*Richard Mako*



Platforma: PS4  
 Žáner: sci-fi, simulátor  
 Výrobca: Hello Games  
 Zapožičal: Sony

### PLUSY A MÍNUSY

- + oddychová atmosféra
- + objavovanie svetov
- + zaujímavé svety a prostredia
- nenaplnené sľuby
- mŕtvy vesmír
- chabé mechanizmy
- dokola to isté



**msi**

# ROZDRŤ KLIŠÉ VÝKONU DESKTOPU



HERNÉ NOTEBOOKY MSI SÉRIE GT/GS/GE

**>KÚP IHNEĎ!**

NAJNOVŠIE PROCESORY  
6. GENERÁCIE INTEL® CORE™ I7

INTEL INSIDE®.  
ZNAMENÁ VÝNIMOČNÝ VÝKON

