SECTOR

#112

METRO EXODUS

FAR CRY NEW DAWN, CRACKDOWN 3
ACE COMBAT 7, ANTHEM, RESIDENT EVIL 2
DEVIL MAY CRY 5, DIRT RALLY 2.0

OBSAH

DOJMY

DOJMY Z DAYS GONE
INTERVIEW O DAYS GONE
DOJMY Z THE DIVISON 2
INTERVIEW O THE DIVISION
DREAMS

RECENZIE

METRO EXODUS
ACE COMBAT 7
RESIDENT EVIL 2 REMAKE
DEVIL MAY CRY 5
FAR CRY NEW DAWN
ANTHEM
KINGDOM HEARTS III
DIRT RALLY 2.0
TRIALS RISING
DAY Z
CRACKDOWN 3
JUMP FORCE

SECTOR MAGAZÍN - ŠÉFREDAKTOR Peter Dragula REDAKCIA Matúš Štrba, Branislav Kohút, Michal Korec, Juraj Malíček, Ján Kordoš, Tomáš Kuník, Táňa Matúšová, Ondrej Džurdženík www.sector.sk

HARDVÉR

SAMSUNG QLED 8K
SPARTAN GEAR CYCLOPS
CORSAIR HARPOON RGB
STEELSERIES RIVAL 710
FLASHBACK BLAST

MOBILY

ASUS ROG PHONE
SAMSUNG GALAXY A7
SAMSUNG GALAXY A9
ONE PLUS 6T

FILMY

CAPTAIN MARVEL
VŠETKO NAJHORŠIE 2
AKO VYCVIČIŤ DRAKA 3
ALITA BOJOVÝ ANJEL
RALPH BÚRA INTERNET
LEGO PRÍBEH 2
GLASS

PREVIEW

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

YOSHI'S CRAFTED WORLD

3

Dobrodružstvo čaká! Objavte ručne vyrobený svet plný tajomstiev.

Vstúpte do zákulisia! Nájdete Poochy Pups na spodnej strane úrovní.

Zdieľajte zábavu! Hrajte sami alebo objavujte spolu s kamarátom ako duo.

KAŽDÝ POTREBUJE TROŠKU YOSHIHO VO SVOJOM ŽIVOTE!

VYSKÚŠAJTE DEMO ZDARMA V Nintendo eShop

(PREDÁVANÉ SAMOSTATNE)

CONQUEST ENTERTAINMENT

29. MARCA

www.nintendo.sk

© 2019 Nintendo

TOMÁŠ KUNÍK

DAYS GONE

OTVORENÝ ZOMBIE SVET

PS4
BEND STUDIOS
AKČNÁ ADVENTÚRA

O vývojároch z Bend Studio sme pravidelne počúvali ešte na prelome milénia, kedy nás naplno zásobovali hrami zo série Syphon Filter. Posledný diel vydali na konzolách ešte v roku 2004 a potom sa pustili na dlhú cestu vývoja handheldových hier. Naposledy tu zabodovali so sériou Uncharted, no krátko po vydaní posledného dielu sa vrhli na vývoj ďalšej veľkej hry, už pre novú generáciu PlayStation. Svoj projekt po prvýkrát predstavili na E3 v roku 2016, a to s pôsobivým trailerom. Days Gone si rýchlo získal dostatočnú pozornosť hráčov, pričom s pribúdajúcim časom sa začal formovať do veľmi zaujímavého titulu. Hra je aktuálne po miernom odklade bezmála mesiac od vydania, a tak nastal ten pravý čas, keď sa môže naplno odhaliť.

Štúdio nám len počas minulého mesiaca prinieslo dvojicu videí, v ktorých je bližšie načrtnutý príbeh hlavnej postavy, no taktiež sa zamerali na súboje a nehostinné prostredie. Ak sledujete náš Instagram, už viete, že sme koncom minulého týždňa mohli s hrou stráviť nejaký čas. Priamo hraním sme strávili približne dve hodiny, no na akcii bol prítomný aj jeden z vývojárov Days Gone, Emmanuel Roth, s ktorým sme spravili krátky rozhovor. Ten vám prinesieme v textovej forme už čoskoro. V tomto článku nám však ide o zážitok z hrania, a tak sa poďme v niekoľkých odstavcoch venovať našim dojmom.

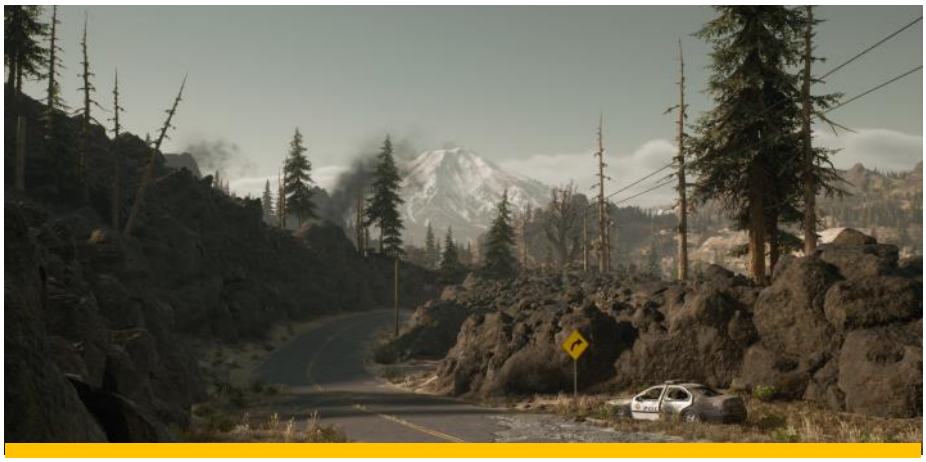
Ešte pred spustením hry nám bolo povedané, že to, čo v niekoľko-hodinovej ukážke uvidíme, nemusí byť priamo začiatok. Do rúk sme tak dostali istú pasáž príbehu, ktorá nám však ukázala ako otvorenú časť, tak aj uzatvorenejší koridor. Aj napriek tomu je však nutné podotknúť, že Days Gone je prezentovaný výhradne ako akcia v otvorenom svete. Nakoľko pri takýchto skorých ukážkach nejde prakticky nikdy o plnohodnotnú verziu hry, nedajú sa robiť závery kvôli prípadným technickým, ale aj iným problémom. Preto radšej hneď začnem mojim jediným, vyslovene negatívnym zážitkom, ktorým som za celý čas hrania Days Gone mal - veľmi dlhé nahrávacie časy. Tie boli naozaj výrazné ako po spustení hry z menu PS4, tak aj následne pri jej spúšťaní z menu hry. Prirovnal by som to k loadingom v sérii Uncharted, keď sa hra na začiatku načítavala neštandardne dlho, no samotný gameplay už bol prerušovaný minimálne.

Prvé minúty strávené s hrou sa teda niesli v štýle uzatvoreného koridoru. V koži Deacona sme vydali na krátku cestu - prieskum po Oregone, pochopiteľne, na motorke. V tejto časti hry sme sa mohli zoznámiť so základnými mechanikami, ako je streľba, výroba predmetov, súboj s „freakermi" zblízka či skúmanie okolitého prostredia. Hneď na začiatku nás tak autori začali pripravovať na možnosti, ktoré mal o pár minút ponúknuť otvorený svet. Od prvého kontaktu som mal z hry dobrý pocit, prestrihové scény pôsobili vierohodne a postavám som ich problémy a obavy veril. Nasledovali prvé interakcie a tam sa môj pozitívny dojem začal ešte viac prehlbovať. Prostredie Oregonu je veľmi dobre spracované, ponúka ako otvorené pustatiny, tak aj lesy či osídlené tábory. Nechýba ani rôzne počasie, a tak sa budete musieť pripraviť na jazdu v bahnitejšom teréne.

Keď už som načrtol jazdu, v prvých minútach v uzatvorenom prostredí som mal dosť veľký problém udržať motorku na ceste. Ovládanie bolo z nejakého dôvodu príliš citlivé, no po prechode do otvoreného sveta som už tento problém nemal. Buď som si teda zvykol, alebo sa tento neduh jednoducho napravil. V rámci príbehových misií som sa dostal do rôznych situácii, kedy som napríklad prepadol nepriateľský tábor, vyčistil menšiu skupinu nebezpečných prívržencov iných skupín alebo sa vydal po náhradnú súčiastku do svojej motorky na benzínovú pumpu plnú nepriateľov. V každom momente hra pôsobila absolútne plynule, hrateľnosť bola príjemná, a to aj napriek na úvod komplikovanému ovládaniu.To je však v skutočnosti veľmi dobre spracované a veľmi rýchlo sa viete orientovať ako vo vašom inventári, tak aj pri výrobe predmetov.

V rýchlom výbere sa môžete uzdraviť, prípadne zvoliť hlavnú alebo sekundárnu zbraň, pričom stlačením jedného tlačidla sa môžete analógom pohybovať medzi predmetmi v inventári. Zároveň tu viete priamo vytvárať molotovov kokteil, lekárničky alebo šípy. Hra je preplnená rôznymi typmi zbraní, ktoré môžete použiť, a tak pri bojoch máte z čoho vyberať. V Days Gone nechýbajú ani RPG prvky. Svojmu hrdinovi tak môžete vylepšovať schopnosti, a to na troch úrovniach, medzi ktorými je napríklad boj nablízko - či práve naopak, práca so strelnými zbraňami na diaľku. Všetky vylepšenia si štandardne odomykáte za body získané hraním. Tieto možnosti však nájdete už priamo v menu hry, ktoré je taktiež veľmi jednoducho prístupné. Potiahnutím do jedného zo štyroch smerov na dotykovej ploche ovládača vám na obrazovke vyskočí mapa, aktuálna príbehová linka či už spomínané možnosti úprav.

Dôležitou súčasťou Days Gone je však príbeh, na ktorý sa autori taktiež spoliehajú. Nejde len o lacný či obyčajný doplnok hry, ale niečo, na čom titul skutočne stavia. Tento zámer tu naozaj cítiť a každou ďalšou prestrihovou scénou si ma získal o niečo viac. Aj napriek tomu, že som v hre mohol stráviť len krátky čas, s každou ďalšou minútou ma bavila stále viac. Úprimne, neviem, čím to je, no pravdepodobne veľmi rozmanitým postupom. Každá jedna misia znamenala inú výzvu v inom prostredí. Ako dlho sa to hre podarí udržať v plnej verzii a čo ešte dokáže ponúknuť, je otázne, no už sa neviem dočkať chvíle, keď sa do Oregonu budem môcť vrátiť.



TOMÁŠ KUNÍK

EMMANUEL ROTH

POROZPRÁVAL O DAYS GONE

Minulý týždeň sme vám priniesli článok s našimi dojmami z hrania Days Gone. Tie boli prevažne pozitívne, nakoľko čas strávený s hrou nás dokázal navnadiť na plnú verziu hry a zároveň aj zdvihol naše očakávania. Navyše Bend Studio prišlo so svojou vlastnou veľkou hrou už poriadne dávno, a tak sme na jeho dobrodružstvo o to viac zvedaví. Ako o samotnej akcii, tak aj o tomto rozhovore sme vás informovali na našom Instagrame, kde sme vám zároveň dali možnosť spísať vaše námety na otázky. Odpovede nám poskytol senior animátor hry, Emmanuel Roth.

Na PlayStation platformách hrá v zombie žánri prvé husle séria The Last of Us. Ako sa chcete od nej odlíšiť a čím sa naopak inšpirovať?

The Last of Us je určite dobrá hra, páči sa mi, keď nás porovnávate. Lichotí nám, keď nás dávate na rovnaký level. My však chceme priniesť unikátny príbeh, za ktorým stojí len Bend Studio. Keď sme dokončili Uncharted, vedeli sme, že chceme vytvoriť vlastnú značku, akčnú hru postavenú na príbehu. Prvá vec, ktorá nás odlišuje, je otvorený svet, pre nás je to niečo, čo nás robí unikátnymi, nakoľko tvorí príbeh. Máme tento brutálny svet, dosadili sme doň každý jeden prvok, ktorý sme mohli. Aby bol hráč stotožnený s tým, že musí byť šikovný, aby prežil. Samotné prostredie je pre nás unikátne napríklad tým, že ide o high desert (púšť vo vyššej nadmorskej výške, pozn. red.) Oregonu.

Je to v podstate región, ktorý máme hneď „za domom", poznáme ho, myslíme si, že je krásny a chceme vám ukázať bohaté detaily tohto sveta. Ale taktiež aj to, aký je nebezpečný vďaka zmenám drsného počasia. Pre hráčov to znamená zmenu zážitku. Budú sa musieť vedieť adaptovať. Taktiež máme rôzne frakcie, ktoré sú unikátne. Myslím, že to, čo sa v Bend Studio snažíme spraviť, je vytvoriť svet s veľmi brutálnym a veľmi silným príbehom v epickom dobrodružstve, ktoré vám chceme vyrozprávať.

Myslím, že ste túto otázku v podstate zodpovedali už teraz, no tento rok tu máme niekoľko výraznejších zombie titulov v zabehnutých značkách – RE2 dostal remake, čoskoro vyjde World War Z, ktorý vychádza zo známej knihy. V čom vidíte svoje šance aj v porovnaní s takýmito titulmi?

Áno, no môžem to viac rozviesť. Jeden aspekt, ktorý som zabudol spomenúť, je hlavná postava - Deacon St. John. Je to unikátna postava. Bol motorkár, člen motorkárskeho gangu, no ešte predtým pôsobil v armáde, takže ide o silnú osobnosť. Musel sa však prispôsobiť, prestal sa koncentrovať na svoju lásku, dosť ho to zničilo, zmenilo pohľad na svet. Teraz musí nájsť dôvod, prečo sa vôbec má snažiť prežiť, dôvod prečo žiť ďalej v tomto svete. Aj to, že bol motorkár, bol veľký kamarát s Boozerom, je niečo veľmi dôležité.

Hráčovi taktiež môže priblížiť motorkársky život kvôli jeho vzťahu k motorke. Deacon je dosť previazaný so svojou motorkou, pričom vy ako hráč máte možnosť nielen s ňou jazdiť po zničenej ceste, no taktiež sa o ňu budete musieť starať. Budete ju musieť tankovať, vylepšovať, spraviť ju rýchlejšou, lepšou. Príbeh je veľmi dôležitou časťou hry. Môžete nám o ňom prezradiť niečo viac? Slovami a možno aj v číslach. V číslach... hlavný príbeh nazývame zlatou cestou, predpokladáme, že hráči by ju mali prejsť za približne 30 hodín. Môže to byť, samozrejme, aj menej alebo viac . V závislosti od toho, ako hru hráte. Do tohto času však nie sú započítané vedľajšie úlohy, vedľajšie misie, ktoré tu na vás čakajú. Chceme, aby hráč pochopil, že je pre neho veľmi dôležité, aby naplno prežil to, čo Days Gone ponúka. Aby sa prešiel po svete, skúmal ho, angažoval sa, získaval zdroje, ktorých nie je veľa. Jedna z možností je čistenie hniezd, čo síce nie je povinné, ale ak to spravíte, znížite populáciu v danom regióne a zároveň si odomknete možnosť pre rýchle cestovanie. Povedal by som, že vo svete funguje niečo ako veľké hospodárstvo, ktoré rôznymi spôsobmi formuje svet a vplýva na hráča.

Aké to bolo opäť pracovať na takej veľkej hre, ktorá púta veľkú pozornosť a hráči majú veľké očakávania?

Je to veľké. Spravili sme niekoľko veľkých hier na Vita, spravili sme nejaké veci, na ktoré sme veľmi hrdí, no pracovať na tejto bola výzva. Každý jeden aspekt sme sa snažili dotiahnuť na maximum. Keď sme pracovali na prostredí, aby vyzeralo ako Oregon, špeciálne sme sa venovali textúram, aby boli fotorealistické. Keď sme pracovali na motion-capture, robili sme takzvaný performance capture, teda sme nahrávali výkon hercov. Ich hlas bol zaznamenaný spolu s mimikou tváre a pohybom tela, čo, samozrejme, zvyšuje jeho kvalitu. Pri vytváraní hrateľnosti sme sa snažili o to, aby bol bohatý, aby bolo veľmi jednoduché prepnúť medzi bojom zblízka do boja so zbraňou. Chceli sme tu taktiež výrobu predmetov... Skrátka prepracovali sme každý jeden element na maximum. V tomto zmysle sme skutočne šťastní, že sme vytvorili túto veľkú hru, že sme do tejto trojáčkovej hry dali všetko.

Keby ste mali iba päť slov, ktorými by ste hru mohli popísať, ktoré by to boli?

To sa nedá, rozprávať by som mohol vo vetách. Je to akčná hra pre jedného hráča postavená na príbehu, veľmi brutálna... a tak ďalej. Pár slovami sa to naozaj nedá.

Ak si dobre pamätám, už v prvej ukážke sme videli veľký počet zombie v jednej scéne. Aký najväčší počet zombie sa v hre v jednom momente objaví? Sú to stovky, tisíce?

Skutočne chcete, aby som vám to prezradil? Máme toho viac. To čo ste videli, boli asi tri stovky, pričom tri stovky sú dobré číslo pre jednu hordu. Môžem vám povedať, že niekedy sa hordy spoja a budete musieť bojovať napríklad proti šiestim stovkám, ak sa spoja dve. Takže tak, nechcem prezradiť príliš veľa...

Vidíte Days Gone ako začiatok ďalšej značky - série?

Dúfam v to. Myslím si, že do hry sme vložili množstvo lásky. Je tu zároveň silná postava, ktorú milujeme a chceme, aby ju aj hráči milovali. Zahrajte si hru, uvidíte, ako skončí a myslím, že to vám povie viac o jej budúcnosti. Ďakujeme za rozhovor.

FRANCIS

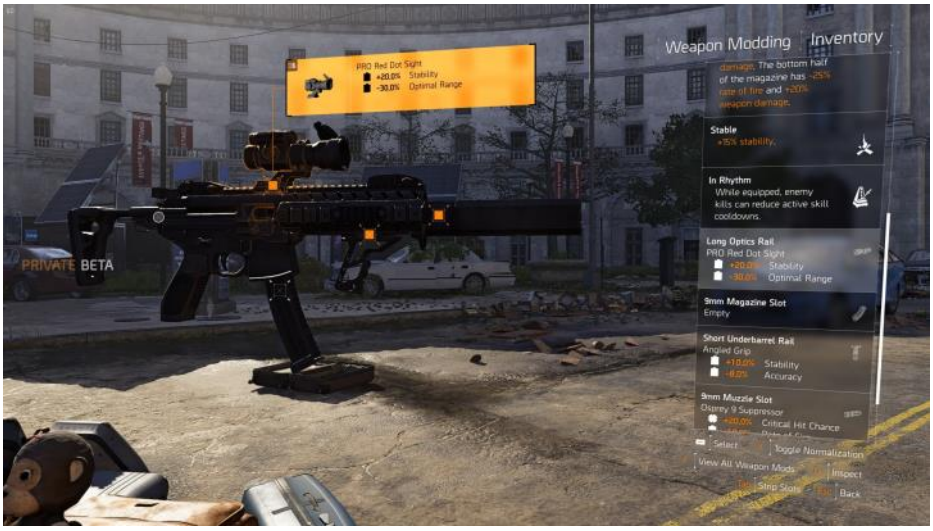
THE DIVISION 2

DOJMY Z BETA TESTU

PC, XBOX ONE, PS4
UBISOFT
AKČNÁ

Pri oznámení prvého titulu The Divison nikto poriadne nevedel, čo má od novej Tom Clancy's značky očakávať. Prvé gameplay ukážky nám vyrazili dych grafikou a naznačovali zmes survivalu, RPG a príbehom hnanej kooperatívnej akcie z pohľadu tretej osoby. Finálny produkt tak bol na jednej strane veľkým sklamaním pre hráčov očakávajúcich silný príbehový zážitok v spustošených uliciach New Yorku, no na strane druhej hotový blesk z jasného neba pre fanúšikov MMORPG žánru, s ktorým má hra veľa spoločného. Skoro na deň presne, o tri roky neskôr, nám klope na dvere The Division 2, a my sme sa v uzavretom beta teste pozreli, čo sa oproti prvej hre zmenilo a čo ostalo tak, ako to ostrieľaní agenti z „Veľkého jablka" majú radi.

Nebudeme chodiť okolo horúcej kaše. Division 2 pokračuje v zavedených koľajach svojho predchodcu, takže revolúciu určite nečakajte. Neznamená to ale, že by sme sa nedočkali žiadnych noviniek. Asi tou najväčšou je zmena prostredia. Zasnežené vianočné ulice New Yorku vystriedal vegetáciou prerastený Washington. Na prvý pohľad nie až také originálne zasadenie ako v prvej časti, ale ako sa už v prvých minútach presvedčíte, o nádherné scenérie nebude núdza.



Beta nám dala možnosť vyskúšať si na vlastnej koži zo všetkého trochu na obmedzenej časti hernej mapy. Konkrétne prvé dve úvodné misie, pár vedľajších a tutoriál dokonca previedol aj Dark zónou. Tie sú po novom hneď tri, a každá by sa mala líšiť svojím prostredím. V bete sme však nazreli len do jednej. Veľkou novinkou je takzvaná normalizácia vybavenia hráčov v Dark zónach a PvP režimoch. V praxi to znamená, že úroveň všetkého vybavenia hráčov sa prispôsobí úrovni a levelu herného sveta. Túto novinku určite privítajú príležitostní hráči, ktorí si v The Division 1 proti skúseným veteránom s najlepším vybavením v hre ani len neškrtli. Úroveň a typ vybavenia tak bude stále hrať úlohu aj v PvP, ale vďaka normalizácii sa vytvoria omnoho férovejšie podmienky pre všetkých hráčov. V samotnej hrateľnosti sa veľké zmeny neudiali. Stále osekávate nepriateľom brnenie a životy tonami guliek a aj keď autori spomenuli, že by to malo ísť tentoraz o trochu rýchlejšie, v praxi to zatiaľ veľmi necítiť. Systém progresu postavy sa taktiež veľmi nezmenil a spolieha hlavne na vybavenie, ktoré neustále obmieňate a vylepšujete. Poteší však väčší dôraz na technologické hračky, ktoré majú agenti k dispozícii. Ich rozmanitosť je väčšia a viete si vyberať z rôznych variantov, prípadne si ich upgradovať. Môžete tak napríklad používať ikonickú výbušnú guľu, ktorá si sama nájde svoj cieľ, alebo ju vymeniť za liečebný variant, ktorý vás poslušne nasleduje ako robotický miláčik.

Práca v inventári je o niečo prehľadnejšia ako naposledy, ale stále to chce chvíľu na zorientovanie. Po novom už doplnky na zbrane (mieridlá, tlmiče, zásobníky) nezbierate ako korisť, ale odomykáte. Aj táto zmena je veľmi vítaná, lebo prehrabávať sa v tej záplave úsťových brzd, čo máte v inventári a hľadať tú najlepšiu, bola dosť otrava. Takto je na výber vždy len jeden doplnok z každého druhu a akonáhle ho odomknete, viete ho nasadiť na všetky zbrane.
K zjednodušeniu došlo aj v hernej mene, kde platíte rovnakými kreditmi ako v PvE svete, tak aj v Dark zónach.

Súčasťou bety bola aj možnosť vyskúšať si, ako bude vyzerať end-game hrateľnosť s postavou na najvyššej úrovni. Po vylevelovaní postavy na maximum dostanete možnosť zvoliť si jednu z troch špecializácií: Sharpshooter, Survivalist ale bo Demolitionist. Každá špecializácia má dodatočné varianty vybavenia a jednu špeciálnu zbraň. Sharpshooter sa zameriava na streľbu na diaľku, a tak má k dispozícii ostreľovačku veľkého kalibru s obrovským priblížením optiky.
Survivalist je expert na prežitie a nosí so sebou kušu s výbušnými šípkami.
A posledný Demolition, ako už názov napovedá, sa špecializuje na výbušniny, a tak dostal do vienka granátomet. Spolu s špecializáciou agenta príde do hry aj nová frakcia Black Tusk, ktorú tvoria omnoho nebezpečnejší nepriatelia. Tí budú následne okupovať aj jednu z Dark zón, v ktorej prestane platiť normalizácia vybavenia, a tak si na svoje prídu aj Dark zone veteráni z prvého Division.

Mali sme možnosť vyskúšať si aj PvP mód, ktorý sa objavil už aj v jednotke. Nešlo však o nič svetoborné. Na pomerne malej mape sa do seba pustili 2 tímy po štyroch hráčoch a vyhral ten, ktorý skôr vyčerpal životy/respawny súpera.

Tým pravým PvP zážitkom tak bude znova neistota v Dark zóne a strach o kvalitnú korisť, ktorú vám môže každú chvíľu niekto bodnutím noža do chrbta ukradnúť.

Graficky je hra znova na veľmi vysokej úrovni. Spustošené ulice Washingtonu prerastené vegetáciou pôsobia menej monotónne ako zimný New York a neraz ostanete stáť s otvorenými ústami pri pohľade na scenérie, ktoré autori vytvorili. A to sme mali zatiaľ možnosť vidieť len asi tretinu hernej plochy. Pričítajte si k tomu in-game foto mód a o virtuálnu turistiku máte v polovici marca postarané.

Čo sa týka technického stavu, beta na tom nebola najlepšie. Autori sa dušujú, že majú za cieľ, aby bola hra plynule hrateľná pri 60 fps aj na slabších strojoch, ale zatiaľ to tak nevyzerá. Na hernom notebooku s GTX 1060, 16 GB RAM a i7-7700HQ pri medium – high nastaveniach snímkovanie počas väčšej akcie padalo aj na 45 fps. Omnoho väčším problémom však bolo časté zamŕzanie hry, kedy pomohol len tvrdý reset počítača. Do plného vydania ešte nejaký ten piatok ostáva, a tak treba dúfať, že v plnej verzii už bude hra bežať plynule a bez mrznutia.

Beta Tom Clancy's The Division 2 nám pomerne podrobne predstavila, čo môžeme očakávať od plnej hry, ktorá príde už 15. marca. Fanúšikovia prvého dielu určite nebudú sklamaní, lebo ako sa zdá, autori si dali za úlohu odstrániť nedostatky z jednotky a vybalansovať hrateľnosť tak, aby bola zábavná, ale zároveň aj férová. Na druhej strane, ak vám nevyhovovala hrateľnosť prvej hry, tak ani v druhej časti sa v tomto ohľade nič nezmení. The Division 2 je stále rovnaká online záležitosť, kde sa oplatí pribaliť si nejaký ten zásobník naviac. Do batohu, do vesty, do bundy, do vreciek, do topánok, do zubov...

MATÚŠ ŠTRBA

THE DIVISION 2:

KAM SMERUJÚ PRÍBEHY V ONLINE HRÁCH?

Jednou z najočakávanejších hier tohto roka bude Tom Clancy's The Division 2 od Ubisoftu, kde opäť ponúkne prepojenie príbehu a online akcie vo veľkom otvorenom svete, pričom nás teraz hra zavedie do nového mesta. Autori z Massive Entertainment si zobrali veľa zo spätnej väzby od hráčov k jednotke a chcú priniesť lepší herný zážitok. Novinky a vylepšenia má však priniesť aj príbeh, na ktorom pracuje aj Alexander Horn, ktorému sme mohli položiť niekoľko otázok o hre po jeho prednáške na 4C konferencii.

Mohol by si sa nám stručne predstaviť?

Moje meno je Alexander Horn a som acting lead narrative designer v Ubisoft Reflections v Newcastle v UK. Pracujem ako scenárista a výpravný dizajnér na AAA hrách už zhruba 8 rokov, predtým som bol nezávislý vývojár. Pracoval som tiež v Bige Huge Games, ZeniMax Online Studios. Ako freelancer som pracoval v Los Angeles aj pre klientov ako Firaxis, NCSoft, EA Pogo a na menších mobilných a MMO tituloch.

Teraz pracuješ na Tom Clancy's The Division 2. Čo teda hra s touto značkou musí mať? Čo predstavuje Tom Clancy licencia pre hry?

Tom Clancy musí byť zameraný na realizmus a v stávke musí byť nejaký uveriteľný scenár zo skutočného sveta. Niečo, čo sa môže stať pokojne aj dnes. Je to niečo politické, sci-fi, no aj táto sci-fi časť je vlastne zasadená „o 5 minút neskôr“. Rozhodne sú tu výrazne zastúpené technológie, všetky Clancyho knihy sa zameriavali na najnovšie zbrane, najnovšiu výstroj a podobné veci. Je to vlastný špionážny typ sci-fi trileru v podobe akčnej hry. Je to naozaj detailné a veľmi špecifické zameranie pre hru, ale sú rozdielne spôsoby, ako ho interpretovať a ako aj vidíte, sú rozdiely medzi Ghost Recon, Rainbow Six, The Division a ďalšími hrami.

A ako naratívny dizajnér čerpáš nejakú inšpiráciu z týchto kníh, ďalších hier alebo aj filmov?

Áno. Pozrel som si hneď niekoľko filmov, keď som začal v Reflections, a zároveň som čítal Rainbow Six. Sadol som si k nej a prečítal som ju celú, pričom to vtedy bolo zábavné, keďže kniha je o Američanovi, ktorý prišiel do Anglicka a ja som vtedy prechádzal tým istým, bolo to naozaj vtipné. Každý v mojom tíme si to musel prečítať. Na začiatku sme si sadli, povedal som im, že budú pracovať na The Division a musia si prečítať aspoň túto knihu, aby získali aspoň nejaké pozadie, ak nepoznajú značku Tom Clancy. Ak ju poznajú, tak poznali aj knihu.

Čo teda môžeme očakávať od príbehu The Division 2?

Neviem, čo o ňom zatiaľ oficiálne prezradili. Je zasadený vo Washingtone a zasadenie každej hry je vždy veľkou vecou. Je to ako postava v hre, jej súčasť. A určite to v hre uvidíte. Kladieme dôraz na vernosť, hodnoverné zobrazenie. New York v prvej hre budil dojem ako New York, bolo to veľmi blízko realite, a podobné to bude s DC. Bude tu Divízia, budú tu nepriatelia a uvidíte mnoho vecí, v ktoré dúfate, ale nemôžem hovoriť o detailoch.

Dočkáme sa nejakých momentov, keď si hráč v hre bude môcť vybrať svoju cestu?

Prepáč, o tom nemôžem hovoriť.

Prečo ste si vybrali Washington?

Ten už bol vybraný predtým, ako som nastúpil. Keď som ale prišiel, bolo to podľa mňa dobré rozhodnutie. Rozmýšľali nad niekoľkými rôznymi možnosťami a dohodli sa na tom, že by to mal byť Washington DC. Myslím si, že to je perfektné, keďže je to tak ikonické mesto. Je tam toľko sôch a pamätníkov, už len vizuálne je to veľmi zaujímavé miesto. Pre verejnosť v USA to znamená naozaj veľa. Ako občan poznáš DC, videl si ho, či už vo filmoch, alebo inak. Je to perfektná lokalita a ak by som vtedy rozhodoval ja, tiež by som ho vybral.

Vidíš teda osobne potenciál v tom, aby sa The Division rozrástla aj do Európy a Ázie?

Zaujímavé je, ako som už spomínal o Rainbow Six knihe, že je o Američanovi, ktorý prišiel do Európy a tu zažil svoj príbeh. V Európe sa toho deje veľmi veľa. Neexistuje nič, čo by hovorilo, že sa Tom Clancy musí odohrávať len v USA. Mohla by vzniknúť The Division hra zasadená do Európy? Nevidím dôvod prečo nie. Myslím si, že by mohla byť.

Vo svojej prednáške si hovoril o vynárajúcom sa rozprávaní príbehu v hrách a ak sa nepletiem, pracoval si aj na Kingdoms of Amalur, takže ako sa tento typ narácie vyvinul od čias Kingdoms of Amalur, cez prvý The Division, až po The Division 2?

V mnohých ohľadoch bola Kingdoms of Amalur výrazne menšia hra. Keď v The Division ideš po Manhattane, je tam tak strašne veľa detailov, za každým rohom v hre je nejaká logika. Napríklad prečo sú tu tieto vrecia so smeťami? Aha, niekto tam býval v byte a vyhadzoval ich von, ale potom zomreli, tak tu tie vrecia zostali. Všade môžete vidieť tieto rôzne mikro-príbehy. V Kingdoms of Amalur sme sa o to taktiež pokúšali, ale nemali sme k dispozícii také nástroje. Nebolo tu toľko elementov, s ktorými sa dalo pracovať. Stvárnenie prostredia v The Division je jednoducho úžasné. To bolo aj v Kingdoms of Amalur, ale tam to bolo ako maľba hrubým štetcom. V The Division sú to mnohé malé detaily.

Vynárajúce rozprávanie príbehu práve s tým veľmi súvisí. Je naviazané na prostredie a zasadenie, na to, čo sa deje okolo vás. The Division, keďže má také silné zameranie na miesto a je tu pohroma, navyše počas zimy, toto všetko sa tu deje, tak si myslím, že to všetko pomáha hráčovi dostať sa do mysle agenta Divízie, ktorý musí zachrániť toto mesto a toto je jeho práca. V takomto prostredí je jednoduchšie vyniknúť takémuto rozprávaniu, lebo keď niekoho vidíte, tak si môžete povedať: dobre, ja a moja jednotka agentov ho ochránime. Súboje sa vždy sústredia okolo toho a všetko sa môže stať takýmto príbehom. Povedal by som teda, že teraz máme viac príležitostí. Kým v Kingdoms of Amalur bolo pár takýchto možností tu a tam, tak v The Division je ich oveľa viac, lebo ponúka tak veľký svet s toľkými detailmi a neustále sa v ňom niečo deje.

Existujú spôsoby, ako dokážeš ešte zlepšiť toto rozprávanie v dvojke v porovnaní s jednotkou?

Áno, myslím si, že vždy je priestor na zlepšenie prakticky čohokoľvek. Nič nie je dokonalé. Myslím si, že narácia v prvej hre bola vynikajúca a to som na nej nepracoval, pracoval som až na DLC. Takže tu teraz nechválim sám seba. (smiech) Myslím si, že tím odviedol veľmi dobrú prácu. Zberateľné predmety, najmä echá boli veľmi dobre napísané, boli dojemné. Hlavná línia bola zaujímavá a ponúkla rôznorodé postavy, ktoré vás vtiahli dnu. Myslím si, že sa práve venujeme veciam, ktoré sa dali vylepšiť, takže sa dočkáte viac toho, čo ste mali na hre radi, a tiež vylepšení na týchto veciach. Nemôžem hovoriť detailnejšie o týchto vylepšeniach, ale strávili sme veľa času analyzovaním prvej hry a prácou na tom, aby sme zachovali to, čo fungovali, no zároveň priniesli aj novinky.

Aké sú vlastné výhody a aj riziká pri tvorbe vynárajúcej sa narácie v titule ako je tento?

Dôležité v prípade tohto spôsobu narácie je uvedomiť si, že ide proti princípom tradičného lineárneho rozprávania príbehu. V prípade lineárneho rozprávania musíte mať jasný cieľ, stručný opis, ktorý ešte posilní odkaz. Rozhranie musí byť perfektné, aby hráč rozumel, o čo ide. Alebo je to prestrihová scéna, prípadne filmová. Funguje to vlastne tak, že toto je príbeh a dávam vám ho.

Emergentná narácia je o tom, že hráč skúma prostredie a hľadá si vlastné príbehy. Tento druh narácie je o tom, aby ste to podporovali, no nie tvrdo, ale zľahka. Nemôžete hráčovi niečo prikazovať. Výzvou vždy je nájsť ten správny balans. Napríklad je nejaká linka dialógu veľmi dôležitá, no musíme sa rozhodnúť, či ju použijeme výrazne, alebo ju použijeme napríklad počas súbojov, kedy ju však hráč môže odignorovať. Tieto rozhodnutia sú naozaj náročné, ale o tom je vlastne celá práca.

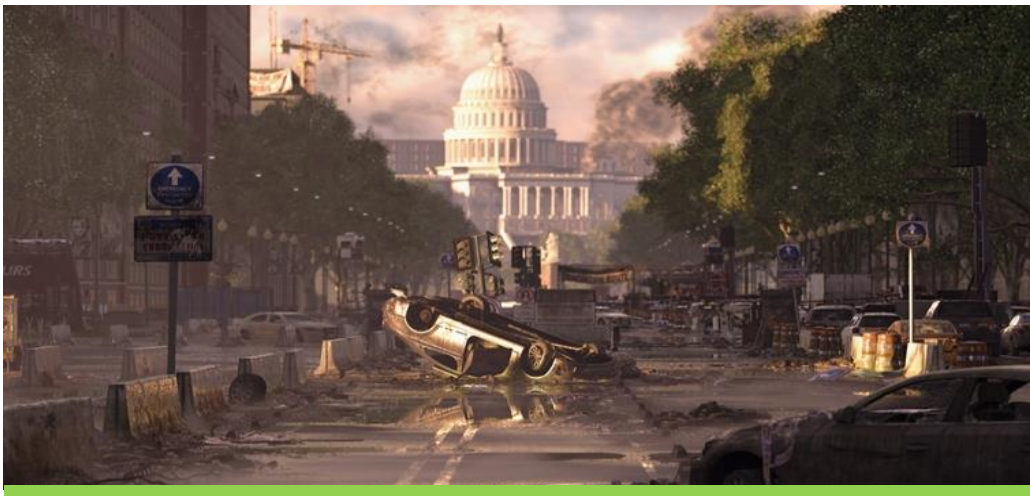
Online hry v minulosti nezvykli mať priamo príbeh, ale skôr len veľmi povrchný, alebo naopak vybudovali tradície a nie príbeh. Je náročné pre takúto online prestrelku budovať nielen lore, ale aj príbeh ako taký?

Áno, lebo pri tvorbe AAA sú rôzne požiadavky. Je jednoduchšie vytvoriť lore, lebo až tak neovplyvňuje ostatné systémy. Keď ale tvoríte príbeh do tak veľkej hry, ako je The Division, musíte brať do úvahy technológiu, art, level dizajn a ďalšie, ktorých oddelenia majú svoje požiadavky. Ak napríklad leveldizajnér povie, že chce mať misiu v kopcoch, tak programátor môže povedať, že z hľadiska technológie jednoducho nedokážeme mať misiu pod vodou. Musíme teda mať misiu v kopcoch a musíme sa vyhnúť misii, ktorá by nás zaviedla pod vodu. Príbeh teraz musí zakomponovať tieto veci a je ich naozaj veľmi veľa, ešte aj marketing chce hento a tamto. Dať to všetko dokopy je obrovskou úlohou a aj preto vlastne trvá roky, kým sa hru podarí dotiahnuť do konca a čo najbližšie k dokonalosti.

Postupne aj online akcie začínajú viac stavať na príbehu. Aký je tvoj pohľad? Dočkáme sa v budúcnosti aj v online akciách zážitkov podobných singleplayerovým príbehom? Snažíte sa prípadne s The Division 2 dosiahnuť niečo také?

Opäť nemôžem hovoriť o tom, čo robíme v prípade The Division 2, ak to ešte nebolo oznámené, ale rozhodne ma zaujíma budúcnosť rozprávania príbehov a narácie v online hrách, napríklad aj v podobe narácie ako služby. Napríklad ako Fortnite a PUBG vyzerajú s príbehom, ako ho rozprávajú. Myslím, že v takomto prípade to musí byť príbeh ako služba, rovnako ako sa bavíme aj o hrách ako službe. To je podľa mňa budúcnosť príbehu v takýchto hrách. Je to úplne odlišné, neprebádaná pôda, ale zároveň vzrušujúca.

Ďakujem za rozhovor.



TOMÁŠ KUNÍK

DREAMS

SVET SNOVA SA OTVÁRA

PS4
MEDIA MOLECULE
ARKÁDA

Písal sa 20. február 2013, Sony na vlastnej exkluzívnej akcii s názvom PlayStation Meeting oficiálne predstavilo novú generáciu PlayStation. V rámci predstavenia sa na pódiu vystriedalo hneď niekoľko herných štúdií, ktoré predstavili kompletné nové značky, no taktiež iba koncepty svojich pripravovaných hier. Jedným z týchto štúdií bolo aj Media Molecule, ktoré prišlo so svojou víziou novej éry kreatívnych hier. Reálnejšie kontúry však dostala o dva roky neskôr, v roku 2015, nakoľko počas úvodnej prezentácie nám tvorcovia predstavili iba základnú myšlienku bez ďalšieho kontextu. Navyše štúdio malo v tom čase plné ruky práce s novou značkou Tearaway, ktorá koncom roka 2013 zaznamenala veľký úspech. E3 2015 nám tak prinieslo oficiálne predstavenie hry spolu s prvou komplexnejšou ukážkou. V danom čase sa nezdalo, že by vydanie hry malo byť príliš vzdialené, no napokon bolo všetko inak.

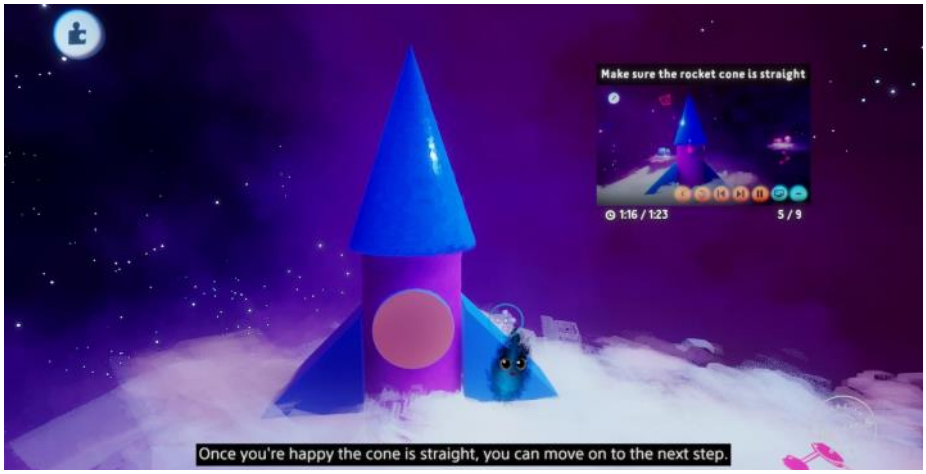
Pôvodné spustenie bety v roku 2016 padlo, rovnako tak sme sa jej nedočkali v roku 2017 a nakoniec ani v roku 2018, čo navyše znamenalo odklad na aktuálny rok. Fakt, že to autori s vydaním mysleli tentokrát oveľa vážnejšie, potvrdzujú spustením beta testovania hneď na začiatku roka, ktoré je síce uzatvorené, no aj napriek tomu nám ponúka o niečo lepší pohľad na to, čo od hry môžeme vo finálnej verzii čakať. Do bety sme, samozrejme, zavítali aj my, aby sme mohli preskúmať túto stále pomerne tajomnú hru. O čom teda Dreams vlastne je? O kreativite a ako už názov napovedá - snívaní. Tvorcovia v Media Molecule sa svoju kreatívnu dušu snažia rozvinúť a posunúť o poriadny kus ďalej. V Dreams už nemusíte vytvárať len jednotné, aj keď rozmanité úrovne ako v Little Big Planet, ale celé hry, komplexné príbehy. Dáva vám možnosť čo najprecíznejšie pretaviť vaše myšlienky a sny do reality.

Aj keď som sa o Dreams zaujímal od prvej ukážky, musím priznať, že som pred spustením vôbec netušil, čo mám vlastne od hry očakávať a aké veľké nároky mám vôbec na hru klásť. Bolo mi jasné, že mám v rukách akýsi komplexný nástroj na tvorenie takmer všetkého, no konkrétna predstava mi chýbala. „Všetko" je totiž pri hrách veľmi relatívny pojem. Ide o akýsi priestor, ktorý je vytváraný jednak precíznym marketingom, no taktiež štandardmi, na ktoré sme v podobnom štýle hier

zvyknutí. Beta Dreams sa akúkoľvek vašu predstavu nesnaží vyslovene rozbiť, no určite ju formuje a výrazne rozširuje. Od úvodu sa vás autori snažia zoznámiť s prostredím, v ktorom všetky sny vznikajú, reinkarnujú vaše ja do malého chlpatého čuda s očami a akousi anténkou, ktorá slúži ako ukazovadlo. Vaše ja držíte pevne v rukách, nakoľko ho ovládate jednoduchým naklonením ovládača. Po prejdení úvodného testu kompatibility a zoznamovania vás hra rovno presúva vášho domova, ktorým tentokrát nie je domček na šnúrke, ale otvorená plocha, ktorú si môžete ľubovoľne upravovať.

Úvodné plamienky kreativity tak môžete rozpáliť práve u vás doma, no nakoľko ma baví skôr objavovať a skúmať kreatívne výtvory ostatných hráčov, moje prvé kroky smerovali do úplne iných kútov Dreams. Online priestor so všetkými výtvormi hráčov je skrátka lákavý, najmä ak hneď zo začiatku zisťujete, že na pár klikov sa viete presunúť z povrchu Marsu do chodby v P.T. či na koncertné pódiá v kópii Guitar Hero. Viete sa pozrieť do vesmíru, obzrieť sa do podzemí v technologickom deme Dark Souls či niečoho, čo pripomína Metro sériu. Zisťujete, že aj keď hráte stále rovnakú hru, lusknutím prsta sa viete ocitnúť v úplne inom svete, v inej dimenzii, v inom sne niektorého z hráčov. Ide o čosi, čo sme tu doteraz nemali. Je pozoruhodné, čo dokázala komunita vytvoriť len za pár týždňov v bete, ktorá pravdepodobne ani neponúka všetky možnosti, ktoré obsiahne plná hra.

Na druhej strane, tak ako všetky podobné hry, aj Dreams už v bete citeľne trpí výrazným nepomerom medzi skutočne zaujímavými či vôbec hrateľnými snami, a tými, ktoré boli viac-menej nehrateľné a stratou času. Aj keď nápad nebol vždy úplne na zahodenie, rôzne detaily z nedokončených snov robili veľmi zvláštne výtvory, ku ktorým by ste sa nechceli vracať. Každopádne pri pohľade na všetky vytvorené projekty som sa stále častejšie sám seba pýtal, ako sa vôbec dajú vytvárať takto zásadne odlišné svety. Ako je možné, že sa behom pár sekúnd viem presunúť z čistej FPS akcie do adventúry s pohľadom tretej osoby a následne top-down akcie?



Možnosti, ktoré Dreams už z tohto pohľadu ponúka, sú neuveriteľné, a tak som sa po hodinách strávených testovaním výtvorov iných hráčov presunul na miesto, kde sa všetky projekty rodia, kde myšlienky dostávajú reálne kontúry.

Samozrejme, pustiť sa rovno do editora by bolo veľmi odvážne, a tak moje kroky prirodzene zavítali do tutoriálov. Ak by ste aj napriek rozsiahlym možnostiam Dreams očakávali zopár základných informačných videí, veľmi rázne vám túto predstavu zmetiem zo stola. V útrobách hry totiž nájdete tucty tutoriálov, ktoré vás prevedú od základov ovládania či orientácie v editore, cez ukladanie predmetov, až po animovanie či vytváranie logiky. Vytvoriť dostatočne komplexný systém, ktorý by bol navyše pre hráčov nenáročný na ovládanie, si určite vyžadovalo obrovské úsilie. Media Molecule sa však podarilo vytvoriť naozaj pozoruhodný kompromis, ktorý už v bete priniesol svoje ovocie. Zaujímavé je, že hra vašu osobnosť hodnotí levelmi a typom persóny - ste rodený kreatívny človek, či radšej len skúmate už vytvorené?

Hra si to pravdepodobne všimne a označkuje vás príslušným titulom.

Beta Dreams nám vôbec po prvýkrát umožnila nahliadnuť do snov hráčov a vízie vývojárov. Veľmi ambiciózny projekt dostáva hmatateľné proporcie a zdá sa, že sa tento rok dočkáme skutočne inovatívnej hry. Aj napriek pozitívnemu priebehu bety je tu však prirodzený priestor na tlačenie očakávaní k zemi. Síce sme sa mohli pozrieť bližšie na samotný editor či konkrétne výtvory hráčov, ale čo všetko hra ponúkne v plnej verzii, je stále nejasné. Pôjde len o akýsi kreatívny priestor, veľmi zjednodušený herný engine, ktorý nevyžaduje znalosť žiadneho programovacieho jazyka alebo o niečo viac? Ťažko povedať. Aj keď je už teraz jasné, že tvorcovia ponúknu aj vlastnú kampaň, stále sa tak trochu zdráham vytvoriť si akú-takú predstavu o finálnej hre. Ak sa však necháme presvedčiť toľko spomínanými možnosťami, už teraz sa rozhodne máme na čo tešiť.

RECENZIE

PETER DRAGULA

METRO EXODUS

ZA BRÁNAMI MOSKVY

PC, XBOX ONE, PS4
4A GAMES
AKČNÁ

4A Games posledné roky usilovne pracovalo na pokračovaní Metro série, aby nám dnes mohlo priniesť nový pohľad na zničený svet od autora Dmitrya Glukhovskeho. Ten spolupracoval na hre a viedol víziu sveta za hranicami Moskvy.

V prvej hre nám autori priblížili príbeh Arťoma, mladého obyvateľa tunelov metra v Moskve, naznačili udalosti, ktoré sa udiali a ukázali, ako ľudia žijú v roku 2033. Pokračovanie umiestnené do roku 2034 tento koncept rozšírilo, aj keď sa ďaleko neposunulo. Bolo však prípravou na tretiu hru, ktorá je umiestnená do roku 2035

Hra nás totiž vyvedie z Moskvy a ukáže nám situáciu mimo nej, a to na pozadí cesty skupiny ľudí objavujúcich svet a hľadajúcich bezpečné miesto. Ich cesta nebude jednoduchá. Podobne ako v Moskve aj na iných miestach sa ľudia uzavreli do komunít, každá s inými cieľmi a životným štýlom a svojím spôsobom sa snaží prežiť.

EXODUS PONÚKNE AJ OTVORENÉ MAPY

Putujúci nikdy nevedia, čo od nich môžu čakať. Zároveň nevedia ani to, kam idú. Vedia len, že sa nemôžu vrátiť. Musia ísť vpred, do časti sveta, ktorá nie je zamorená. Na miesto, kde majú budúcnosť.

Celý príbeh pokračuje v Arťomovej snahe zachytiť signál mimo Moskvy. Už sa mu to raz podarilo a stále dúfa, že ho zachytí znovu. Vie, že tam niečo je. Stále skúša a skúša, až kým sa nestane niečo nečakané. Niečo, čo sa doteraz nestalo a čo všetko zmení.

Hra vás postupne prevedie približne desiatkou oblastí, ktoré autori rozdelili na štyri ročné obdobia, počas ktorých váš post-apokalyptický expres cestuje krajinou a rieši svoje problémy. Stretáva komunity a hľadá bezpečný prístav. Popritom vás autori zavedú do rozmanitých prostredí, a to do rôznych tunelov a krytov, ale aj vonkajších prostredí, kde bude hneď niekoľko rozsiahlych máp, aj keď len dve budú plne otvorené. Napriek tomu to však znamená masívnu otvorenosť oproti doslova tunelom predchádzajúcich dvoch hier. Prejdete totiž lesmi, púšťou, riekou alebo bažinami.

Otvorené prostredia vám umožnia úplne voľný pohyb v prostredí, ponúknu hlavné misie, ktoré doplní niekoľko voliteľných. Zatiaľ čo primárne budú príbehové a musíte ich splniť, aby ste sa s vlakom mohli pohnúť ďalej, vedľajšie už budú skôr láskavosti pre posádku, ako niečo priniesť, oslobodiť alebo vyriešiť v danej časti. Oproti tomu ostatné, hoci aj rozsiahle prostredia, budú už uzavreté, pôjdete len jedným smerom a s jedným postupným cieľom. Nie je to zlá kombinácia a pripomína to štýl Tomb Raidera, aj keď otvorených prostredí je tu prekvapivo málo. Stále sa pekne dopĺňajú a spolu s meniacim sa prostredím ponúkajú dostatočnú rozmanitosť hrateľnosti. Tu však, neviem prečo, 4A akoby sa vyžívalo v bludiskových dizajnoch levelov alebo malých miestností s plošinami naukladanými tak, že nimi prechádzate 10 minút (pričom sa prestrieľate návalom nepriateľov). Často tam cítiť, akoby sa autori snažili umelo predlžovať rozsah hry, pritom jej to ani netreba.

Hra však nebude jednoduchá, nie je to Far Cry alebo niečo, čo vás vedie priamo za zobrazeným cieľom. Tu musíte všetko hľadať sami. Žiadne vyznačenia, len príručná mapa s ukazovateľom cieľa a popisom, kde sa máte dostať alebo čo spraviť. Je to drsný prístup a občas sa tak zaseknete a musíte rozmýšľať, čo vlastne od vás hra chce. Je to na jednej strane dobrá vec pre hráčov, ktorí chcú objavovať, na druhej strane môže byť aj frustrujúca, keď neviete nájsť presné miesto v bludiskovom prostredí, na ktoré sa máte dostať, aby sa hra pohla ďalej.

Samotná FPS hrateľnosť je rovnako drsnejšia - aj keď záleží od obťažnosti, ktorú si zvolíte. Môžete ísť čitateľským módom pre hráčov, ktorí si chcú vychutnať príbeh alebo ďalšími štyrmi nastaveniami, ktoré postupne znižujú počty nábojov v prostredí. Je ich náročnejšie nájsť, je menej zásob na výrobu predmetov, nepriatelia sú silnejší. Bude tak na vás, či si z hry spravíte jednoduchú priam adventúru, alebo hardcore survival. Nakoniec tak ako v predchádzajúcich hrách.

Nábojov tu však už bude všeobecne viac, už nemusíte o každý doslova bojovať. Ale zase ich nemôžete ani rozhadzovať.

Budete musieť prehľadávať každého nepriateľa, rozoberať ich zbrane na súčiastky, prehľadávať skrinky. Všetko preto, aby ste získali ďalšie doplnky na zbrane a aj čo najviac zásob na výrobu. Následne môžete vďaka svojmu batohu so všetkým potrebným zhotoviť jednoduché veci, ako napríklad filtre na masku alebo vylepšovať zbrane. Na zložitejšie úkony, ako je výroba nábojov, však už potrebujete pracovný stôl, ktorý nájdete vo svojom vlaku alebo niekedy aj v prostredí. Je to prehľadne a hlboko prepracované. Čo vám však môže chýbať, sú schopnosti postavy, ktoré autori nezapracovali.

Počty nepriateľov nebudú po vzore predchádzajúcich hier vysoké, nebudete ich kosiť rad-radom, skôr pôjde o kombináciu taktiky a vysoké možnosti stealth prístupu. Často bude na vás, ako zrealizujete útok, niekedy sa im dá pekne vyhnúť a pomaly vyvražďovať jedného nepriateľa za druhým, inokedy na vás hra v akčných scénach pustí aj desiatky nepriateľov naraz. Raz za čas pridá aj náročného bossa, pri ktorých aj na nižších obťažnostiach spoznáte, čo je to núdza o náboje. Zásobenie dopredu bude vždy dobrý nápad.

Ponuka nepriateľov bude rozmanitá a v každej oblasti iná, nachádzate nepriateľské skupiny ľudí s rôznymi vybaveniami, budú tu nové typy mutantov, kde v každej časti sveta stretnete iných, či už pozemných, alebo vodných. Každý vám pripraví nepríjemné chvíľky a bude vhodné taktizovať.

Nakoniec hra je na to aj stavaná, je pomalá, neponáhľate sa a popri akcii si vychutnávate ako prostredia, tak hlavne príbeh,ktorého tu bude znovu veľa. Každá postava vám bude mať čo povedať, priblížiť svet. Niektoré sa nezastavia ani desať minút, iné informácie získate pri brífingoch a celé to dopĺňajú lístky, zápisníky a pásky roztratené po svete.

Samotný príbeh prejdete asi tak za 15-20 hodín, pre tých, ktorí budú chcieť celé skompletovať možno 30 hodín. Ale nedá sa povedať, že by sa autori výrazne zaoberali vedľajšími úlohami a otvorené prostredia sú len dve, kde pribudne niekoľko vedľajších úloh. Nebude ich však veľa. Stále si však môžete vyzbierať všetky zberateľské veci v prostredí. Osobne by som povedal, že by sa hre ešte dve-tri prostredia zišli, aby sa ešte stihli rozviesť niektoré veci, ktoré boli v príbehu potlačené, ale zrejme možnosti 4A games zatiaľ nie sú také veľké a museli to utlmiť. Sú tam síce monológy na sto strán (našťastie, je tam česká lokalizácia), ale hlavná motivácia a cieľ cesty je veľmi plochý a prekvapivo chýbajú aj Dark Ones, alebo aspoň hocičo viac záhadné. Je to tak iné ako predošlé Metro hry. Rovnako sú tam iné ciele Arťoma, ktoré sú teraz pre neho dôležitejšie.

Graficky je titul pôsobivý, síce nie až taký detailný v oblasti textúr ako pôvodné hry, no zrejme je to ako kombináciou rozsiahlosti hry, tak aj 50 GB obmedzenia pre konzoly. V každom prípade svet je zachytený parádne vo všetkých oblastiach, ktoré navštívite, od tunelov, cez podzemné základne, lesy, púšť a aj zamrznuté mestá. Autori sa skutočne pohrali s rozmanitosťou a aj detailami prostredí a nepriateľov.

Čo sa týka optimalizácie, nie je to dokonalé, ale ani zlé pri GTX 970 som nemal problém pri 1080p na ultra nastaveniach (nie extreme, tam to už nestíhalo) Rátajte s tým, že autori do nastavení pridali veľmi málo možností nastavení a viacmenej sú tu len celkové detaily od low po extreme, bez ďalších možností nastavenia textúry alebo detailov. Zároveň nečakajte nejaký extra stabilný framerate a bude to rôzne lietať, 4A nie je práve majstrom v tomto smere.

Tentoraz autori zapracovali aj screenshot funkciu na zachytávanie záberov, ale, žiaľ, bez hlavnej postavy, tú si na obrázkoch nepozriete. Pridali aj podporu pre pokročilejšie zachytávanie obrázkov s Ansel funkciou na Nvidia kartách. Doplnili to aj s hairworks na dynamické vlasy, ktoré už konečne nevyzerajú ako prilby a zapracovali aj pokročilú PhysX fyziku, ktorá ešte rozšíri fyziku v hre. Teraz sa hlavne pohrali aj s ragdollom a postavy konečne lietajú po zásahoch. Boje tak vyzerajú dynamicky a nie strnulo.

Podobne sa tvorcovia pohrali s vozidlami, kde teraz môžete ovládať starú dodávku krížom cez niektoré prostredia a aj malý člnok vo vodných oblastiach. Ovládanie je viac simulačne riešené, a teda úmyselne nemotorné a hodí sa k celkovému štýlu hry. Nečakajte však žiadne modely poškodenia vozidla alebo niečo hlbšie. Sú len ako doplnok na rýchlejší presun.

Z vizuálnych doplnokov PC používa aj nové raytracingové a DLSS funkcie pre nové Nvidia karty, kde raytracing použitý na nasvietenie a tiene spraví prostredia a zasadenie objektov do nich realistickejšie. Zo zvukových možností zapracovali autori Dolby Atmos, ale aj bez neho čakajte pôsobivé spracovanie, od zvukov prostredia, až po tony nahovorených dialógov.

S Metrom Exodus autori zo 4A games pekne rozšírili univerzum série, ukázali, čo je za hranicami Moskvy, ako vyzerá svet, ale zároveň dokázali, že vedia aj otvoriť hrateľnosť a vyviesť ju z tunelového štýlu. Možno ešte trochu nemotorne a niektoré veci z herného hľadiska nedotiahli, rovnako ako základ príbehu, ktorému chýba tajomno, ale mix objavovania, akcie, rozprávania je veľmi dobrý a vytvára pôsobivú jazdu krížom cez zničený svet.

HODNOTENIE

+ pôsobivá atmosféra sveta
+ veľmi dobré rozprávanie príbehu
+ pekná rozmanitosť prostredí aj typov hrateľnosti
- často bludiskovo riešený dizajn levelov
- otvorených prostredí mohlo byť viac

9.0

ANDREI

ACE COMBAT 7

SKIES UNKNOWN

PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ

Po dlhšej pauze tu máme opäť leteckú akčnú sériu, tentoraz aj na PC. Na konzolách sa teší veľkej obľube a vysokým oceneniam, ale či to bude stačiť aj na PC, kde je v tomto žánri podstatne väčšia konkurencia, to sa uvidí hneď po prvom vzlete.

Príbeh bol v tejto sérii vždy považovaný za akúsi silnú stránku. Prestrihové scény, rozprávanie príbehu počas letu cez vysielačku, rôzne komunikácie mimo misie počas brífingov a debrífingov. Ťažko povedať či je to neznalosťou predošlých dielov, ktoré som nehral, ale príbeh je nudný. Na druhej strane minimálne jeho podanie sa dá zhodnotiť aj bez znalosti predošlých udalostí. Bojujete vo svete, ktorý je fiktívny, ktorého história je taktiež fiktívna, ale tak trochu akoby si bral niečo z nášho sveta. Nasvedčujú tomu podobné názvy alebo aspoň názvy, ktoré majú evokovať napríklad skutočné krajiny či politické zoskupenia. Už tu budú mať zrejme mnohí problém vyznať sa, keďže názvy dvoch hlavných znepriatelených strán a kontinentu, kde sa odohrávajú boje, sú veľmi podobné. Usean, Erusea, Osean - mätúce? Tomu verte. Hneď od začiatku ste vrhnutí do víru udalostí bez akéhokoľvek vysvetľovania kto je kto a prečo. Ani sa to nedá v nejakej encyklopédii dočítať, jedine ak budete hľadať na internete. Udalosti sú veľmi chaotické, podávané nevýrazne, prestihové scény majú navodiť pocit niečoho hĺbavého, ale vyznievajú pateticky. Sú vyslovene nudné.

Nudný je aj letový model. Niežeby sa očakával od takejto hry prepracovaný simulátor, to ani náhodou. Ale aj akčné arkádové letecké hry majú svoj letový model, ktorý môže byť menej alebo viac komplexný. Tu je letový model totálne plytký, jednoduchší ako v nejakej lacnej sci-fi akčnej „arkádovine".

Môžete sa točiť do kruhu donekonečna bez straty rýchlosti, letieť akokoľvek a robiť čokoľvek, lietadlo je ovládateľné stále rovnako. Nesiete desiatky rakiet, ktoré sa po ich minutí samé dopĺňajú a, samozrejme, nekonečno nábojov do palubného kanóna. Z tohoto vyplýva, že gameplay je veľmi rýchly, výbušný a nemusí sadnúť každému. Je až taký rýchly, že efektívne použitie palubného kanóna je veľmi sporadické. Samozrejme, máte rakety vzduch-vzduch a vzduch-zem.

Malý cieľ zostrelený

Tie prvé protivzdušné môžete používať na všetky ciele, letecké aj pozemné. Škoda, že tu nie sú zvlášť bombardéry a k tomu prispôsobené misie, kde by zmena mechaník len prospela.

Misie sú celkovo veľmi jednoduché, rýchle, väčšinou všetko zničiť na zemi aj vo vzduchu, ibaže občas to máte na čas. Ciele sa zvyknú meniť a sem-tam máte aj niečo ochrániť - nič výnimočné čo ste už veľakrát nevideli. Počas letu stále niekto niečo kričí do vysielačky. Má to znieť cool a pôsobiť dojmom akoby ste boli na dobrodružnom ťažení, vytvárať kulisu, akože sa tam okolo vás všetkého veľa deje. Často to znie trápne a nezapadá do kontextu. Pravdou je, že vaši spolubojovníci robia totálne minimum a keď sa zapne skript, pokojne sa okolo vás v sekunde objavia alebo zmiznú desiatky lietadiel, čo na dobrom pocite z hry nepridáva. Nepriatelia sú celkom obratní, snažia sa vyhýbať strelám, stále vám posielajú na pozdrav riadené rakety a raz za čas vypúšťajú klamné ciele. Tie môžete vypúšťať aj vy, ale úplne postačuje, ak rakety vo väčšine prípadov ignorujete, netrafia vás, pokiaľ aspoň trochu manévrujete. Aspoň toto je jedna z mála vecí spracovaná trochu s hĺbkou. Ak totiž raketa letí k cieľu pod príliš veľkým uhlom, zvykne minúť.

Čo naopak poteší, je veľký letecký park. Na výber máte z troch základných vetví, kde si postupne odomykáte a vylepšujete stroje. Americká vetva, európska a ruská. Každý fanúšik lietadiel si tu nájde to svoje. Lietadlá sú tu od éry druhej generácie prúdových stíhačiek po poslednú piatu generáciu. Aj keď je to skvelé a nejedno srdce leteckého nadšenca zrýchli od radosti, určite si položíte otázku ako tieto stroje z nášho sveta zapadajú do toho imaginárneho. Hlavne ak sú tam dva rôzne národy a pritom bojujú všetky stroje proti všetkým od úplne starých po tie najnovšie bok po boku. Nejako to nedáva logiku. Ako bolo spomenuté, na jednej strane sa príbeh hrá na niečo hĺbavé, na druhej strane to nemá hlavy ani päty. Navyše stroje sú si veľmi podobné vlastnosťami aj výbavou, takže je jedno, ktorý ovládate, a tak odpadá taký ten skvelý pocit z postupu či lepšej stíhačky a zľahčovania zabíjania.

Najlepší pocit nebudete mať ani z ovládania. Pri joysticku sú problémy s citlivosťou, alebo vám nejde vôbec. Myš plus klávesnica, ktorá v podobných hrách funguje na jednotku s hviezdičkou, je tu ako z doby kamennej. Nedá sa to tak, že namierite nejakým smerom a lietadlo sa bude stále otáčať tam, kam mierite. Namiesto toho zamieri, zastaví sa v pohybe, takže musíte stále myšou hýbať, zdvihnúť ju zo stola, znova pohnúť, zdvihnúť, pohnúť a tak stále dookola ako autista. Kto si pamätá prvý X-Wing, vie, o čom hovorím. Až na to, že tam ovládanie joystickom fungovalo bezproblémovo, tu je problém aj to. Jedine ak máte gamepad, ale to PCčkári často nemajú.

Čo sa bude páčiť aj konzolákom aj PCčkárom, je prostredie. Celkovo technické spracovanie prostredia i modelov hlavných lietadiel je na dobrej úrovni. Na druhej strane ostatné modely lietadiel aj pozemných jednotiek sú už spracované poslabšie, čo hlavne zblízka dosť vidieť. Pekné výbuchy, meniace sa mapy a najrôznejšie efekty. Hudba je generická, žiadne tóny vás nechytia, ani si nebudete pamätať akékoľvek pasáže či nedajbože sťahovať soundtrack do počítača.

Pri Ace Combat 7 sa dá zabaviť a dá sa aj odporúčať. Ak máte radi akčné letecké arkádovky, určite skúste, ale optimálne by bolo najprv demo. Ak čakáte niečo hlbšie, budete sklamaní a ak hľadáte niečo na skrátenie dlhých chvíľ, možno to bude pre vás až príliš jednoduché. Príbeh si nebudete pamätať, pravdepodobne ho budete preskakovať, epické chvíle, ktoré sa snaží hra navodiť, tiež nezažijete. Na jednej strane hra, ktorá sa snaží prezentovať vážne, ale chýba jej hĺbka, na druhej strane čistá rýchla akcia, ktorej ale zas chýbajú tie správne gule spôsobujúce husiu kožu a zimomriavky. Nie je to zlé, autori išli aj správnou cestou, ale tak nejako omylom pristáli na vedľajšej dráhe. No ak ste fanúšikmi série a nedáte na ňu dopustiť, pokojne si k hodnoteniu pripočítajte 2,5 bodu.

HODNOTENIE

+ najrôznejšie modely stíhačiek
+ vyzerá a hýbe sa to pekne
+ niektoré sci-fi nápady v hre i príbehu
+ skalných fanúšikov série uspokojí

- príbeh s patetickým a plytkým podaním
- letový model je až príliš jednoduchý
- (ne)komplexnosť herných mechaník
- veľmi malé rozdiely medzi stíhačkami
- nezaujímavé a chaotické pozadie univerza, v ktorom sa AC odohráva
- problematické ovládanie (na PC)
- nevýrazná hudba
- akcii aj celej hre chýbajú gule
- 2D pes :D

7.0

BRANISLAV KOHÚT

RESIDENT EVIL 2

REMAKE AKO SA PATRÍ

PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ

Capcom konečne prišiel na to, ako prinavrátiť klasickým hrám ich zašlú slávu a súčasne ich priblížiť aj mladším hráčom. Resident Evil 2 skĺbil tradičnú hrateľnosť príznačnú pre kultovú sériu s moderným ponímaním a spracovaním. Výsledkom je svieži titul, ktorý dokáže nabudiť podobne ako pôvodná hra v roku 1998 a zachováva si jadro hrateľnosti aj jedinečnú atmosféru.

Hra bez zdĺhavého úvodu ponúkne voľbu hlavnej postavy, s ktorou prežijete v najbližších hodinách krušné chvíle. Leon S. Kennedy má nastúpiť ako nováčik na policajnej stanici v Raccoon City a vlastne sa ocitol v nesprávnom čase na nesprávnom mieste. Claire Redfield zas prišla hľadať svojho brata a napokon sa prispôsobuje novým okolnostiam. Ich cesty sa pretnú a na základe vášho výberu budete vnímať udalosti v infikovanom meste z trochu inej perspektívy.
Každopádne sa oplatí po dohraní s jednou postavou pustiť do strašidelného dobrodružstva ešte raz s tou druhou. A ideálne v odomknutom režime 2nd Run, ktorý síce ponúka rovnaké lokality ako štandardný príbeh, ale líšia sa niektoré pasáže a záver. V prvom rade vtedy hra zohľadňuje, že ste ju už raz prešli a tentoraz je pozmenený postup v súlade s tým, čo máte za sebou a s druhou postavou sa udalosti pekne dopĺňajú. Takže napríklad zistíte, čo práve robila Claire, keď Leon opustil policajnú stanicu a podobne. Plus je tu prakticky od začiatku čosi navyše, čo vás pri postupe viac stresuje a núti byť neustále ostražitými. Okrem toho sa odomykajú aj ďalšie súčasti a bonusy, ako sú kostýmy hlavných hrdinov, artworky, modely zbraní, režimy a doplnky.

Určite treba spomenúť voľbu obťažnosti. Najjednoduchší je asistovaný režim, v ktorom vám hra pomáha pri mierení, priebežne dopĺňa život a nepriatelia sú slabší. Taký ten typický Resident Evil zážitok prináša hardcore režim, kde treba okrem húževnatých protivníkov počítať aj s obmedzeniami pri ukladaní hry. To znamená, že sa to dá len pri písacom stroji s použitím atramentových pások, ktoré treba najskôr nájsť. Zlatou strednou cestou je štandardný režim, pri ktorom do stroja nepotrebujete pásku, funguje aj autosave, hra neposkytuje výhody a nepriatelia sú primerane silní. Vybrať si teda môže naozaj každý na základe svojej zdatnosti a nárokov.

Nováčikovia, ktorí nemajú skúsenosti so sériou Resident Evil, si zrejme budú zvykať na niektoré charakteristické prvky, ktoré v iných hrách nájdete len ojedinele. Ale vďaka ústretovej voľbe náročnosti a prehľadnému postupu by s osvojením nemali mať problém. Veteráni sa prispôsobia okamžite a zaskočiť ich môže jedine to, že všetko je riešené viac intuitívne a pohodlnejšie ako v minulosti. Obzvlášť oceňujeme veľmi praktické používanie myši v PC verzii, s čím si väčšina vývojárov portovaných alebo primárne konzolových hier často nevie dať rady. Tu vám myška skvele pomáha pri väčšine činností - najmä pri mierení na cieľ a zmene kamery, čo je ďalšie veľké plus.

Pri jednej z predošlých Residen Evil hier, ktoré sa dočkali inovovanej verzie, som kritizoval nevhodné pohľady pri automatickom prepínaní kamery a volal po zmene. Mnohí fanúšikovia vykrikovali, že sa to meniť nedá a nemá, pretože už by to nebolo ono a naruší sa nejaká aura hry. Ale nový Resident Evil 2 mi dal za pravdu, že je možné vyriešiť pohľad na dejisko prakticky a bez toho, aby tým produkt nejako utrpel. Takže teraz si môžete kameru ľubovoľne otáčať a už sa nestane, že vás prekvapí zombík len preto, že ste ho kvôli nevhodnému uhlu pohľadu skrátka nevideli. Okrem toho sa takto aj pohodlnejšie prekutávajú objekty a zbierajú užitočné predmety. Tie sú navyše zvýraznené malou ikonou, keď ste dostatočne blízko, takže ich bez problémov nájdete. Ešte viac komfortné je to vďaka výbornej mape, kde sa skvele orientuje podľa značiek a farieb. Napríklad keď sú chodby a miestnosti označené červenou, viete, že tam ešte nájdete niečo použiteľné a dôležité prvky majú pridané symboly. Objavené, ale nepozbierané predmety sú na mapke pekne znázornené - rovnako ako dvere, ku ktorým potrebujete kľúče s rôznymi symbolmi.

Pre hry Resident Evil je charakteristický malý inventár, kam sa zmestí len niekoľko nálezov. Dajú sa však odkladať do priestrannej osobnej truhlice, ktorú nájdete vždy pri písacom stroji na uloženie svojej pozície. Spočiatku si aj tu musíte vystačiť so skromným inventárom, ale postupne si ho zväčšujete zbieraním taštičiek - ľadviniek, ktoré permanentne pridávajú po dva sloty. Áno, stane sa, že sa občas musíte po niečo vrátiť, lebo to už neodnesiete, ale nie je to nič také, čo by vás iritovalo. Už aj preto, že hra je opäť navrhnutá tak, že sa na jednotlivé miesta priebežne vraciate odomknutými skratkami.

A navyše s novým predmetom, ktorý vám umožní otvoriť dovtedy neprístupnú miestnosť či trezor (kľúč, kliešte na prestrihnutie reťaze, páka, súčiastka do ovládacieho panela, objavené kódy...). Zbieranie vecí je celkovo intuitívne a hľadanie miesta a spôsobu ich použitia prirodzené.

Vyhľadávanie predmetov je prepojené s hlavolamami a interakciou s prostredím. Napríklad už v demo verzii ste mali možnosť riešiť jednoduché zadania s medailónmi. Rébusy sú vcelku pestré a rôznorodé, nie príliš náročné. Po chvíli by ich mal prelúskať každý. Čaká vás otáčanie valčekov so symbolmi, prepínanie spínačov, aby ste nastavili správnu úroveň energie, aktivovanie tlačidiel alebo objektov v správnom poradí, posúvanie regálov, hlavolam s rafinovane použitými šachovými figúrkami či nastavovanie amplitúdy.

Postupne sa dostanete k niekoľkým zbraniam. Najčastejšie používate pištole a brokovnicu, ale môžete mať aj plameňomet. Sú to však cenné nálezy a ešte cennejšia je munícia, ktorej je väčšinou nedostatok a vylepšenia výzbroje (tlmič, pažba, zväčšený zásobník...). Náboje sa ale dajú aj vyrábať kombinovaním rôznych druhov strelného prachu. A aj ďalšie predmety sa často môžu a niekedy aj musia kombinovať. Napríklad tu fungujú pre Resident Evil sériu typické rastlinky v kvetináčoch. Na základe farby majú liečivý alebo iný podporný účinok, ktorý je výraznejší pri mixovaní a zmene na prášok. Je to výborná náhrada liečivého spreja, na ktorý narazíte len sporadicky.

V inventári sa zhromažďujú aj rôzne naoko banálne predmety, na ktoré skôr či neskôr nájdete využitie. Neraz si ich treba pekne poobzerať a otáčať, aby ste ich otvorili alebo našli skrytý význam. Občas sa dajú spojiť alebo rozobrať a odrazu už máte toľko potrebnú vec, ktorá vám otvorí ďalšiu cestičku. Môžete so sebou zobrať aj dosky, ktorými pribijete okná domu, takže tadiaľ ani neskôr nevlezie neželaný hosť.

Pri prehľadávaní policajnej stanice, podzemného parkoviska, tunela, kanalizácie či laboratória často dochádza k stretnutiu s kreatúrami. Môžete pekne namieriť zbraň a strieľať, ale niekedy je lepšie skúsiť to inak a šetriť muníciu, alebo skrátka nemáte inú možnosť, lebo sú zásobníky prázdne. Zombíci sú pomalí a niekedy sa dá okolo nich pohodlne prebehnúť, prípadne nenápadne pomaly prejsť, no v úzkych chodbách vás občas nepríjemne zdrapnú a začnú hrýzť. Ak však máte v inventári nejaký granát alebo nôž, vaša postava je pripravená na efektný zákrok - nepriateľa bodnete alebo mu do papule napcháte výbušninu, a tak ho od seba odhodíte alebo rovno zneškodníte pekným výbuchom. Ak sa jedná o nôž, treba si ho potom vybrať z rany obete.

Natrafíte však aj na väčšie hrozby - rýchle kreatúry lezúce po stenách a strope, mutantov z kanálov a laboratória, príležitostne bossov, na ktorých niekedy platia určité finty, ale možno by ste od nich očakávali viac. Sortiment nepriateľov nie je veľký, ale budete mať pred nimi rešpekt, pretože každý môže predstavovať smrtiacu hrozbu. Nie všetko, čo sa hýbe, je však na odstrel. Občas narazíte aj na priateľské postavy, s ktorými hodíte reč, prípadne vám pomôžu alebo im vy asistujete.

Hra sa pochlapila aj po audiovizuálnej stránke. Dobre sa na ňu pozerá, hoci ste často v tmavých zákutiach osvetľovaných len svitom vašej baterky. V menu nájdete množstvo nastavení grafiky, vrátane odrazov, bloomu a ďalších efektov, takže si ju môžete prispôsobiť podľa vašich preferencií a, samozrejme, aj zostavy. Zahrnuté je aj 4K rozlíšenie a monitory s ultra širokou obrazovkou. Stávalo sa mi, že hra na niektorých miestach samovoľne stmavla, najčastejšie pri skúmaní predmetov alebo pri predelových scénach a sotva som niečo videl. Tento problém však vyriešila aktualizácia grafických ovládačov. Dizajn lokalít a ich spracovanie je na vysokej úrovni, rovnako animácie postáv, početné predelové scény a hudba a ozvučenie s kvalitným dabingom. Praktickú kameru s ľubovoľnou zmenou uhla pohľadu sme už spomínali.

Cesta do finále vám pri prvom hraní potrvá približne desať hodín, niekomu možno o čosi menej, inému viac. K tomu si však pripočítajte ďalšie hodiny s druhou postavou, s ktorou môžete rozohrať aj alternatívny dej, a to ešte ani zďaleka nebude všetko a hra postupne prináša ďalšie prekvapenia. A zrejme sa vám len tak skoro nezunuje - už preto, že má pestrú náplň. Hľadanie a používanie predmetov je umne skombinované s riešením hlavolamov a akčnými pasážami, pričom ani jedna zložka nie je na úkor tých ostatných. A to všetko spolu s temným príbehom vytvára harmonický a veľmi zábavný celok.

Resident Evil 2 akoby ani nemal vyše 20 rokov. Omladzovacia kúra mu veľmi prospela a je ako zrelá osobnosť, čo má šarm, eleganciu a hrateľnosť overenú časom, ktorá nestarne a stále ukazuje svoju jedinečnosť. Klasický štýl, charakteristický najmä pre prvé časti série, je nenásilne prispôsobený modernej dobe a stále ponúka niečo unikátne, čo vám ani mnohé súčasné tituly jednoducho nedajú. A práve preto bude mať RE vždy svojich verných fanúšikov, ku ktorým sa aj vďaka takýmto vydareným remakeom budú pridávať ďalší z radov mladších generácií.

HODNOTENIE

+ nestarnúci príbeh
+ stále unikátna hrateľnosť
+ zachováva si klasický štýl, ale prispôsobený súčasnej dobe
+ 2nd Run a rôzne odomykatelné bonusy
+ vynovený vzhľad aj ovládanie s výborne zapracovanou myšou
+ nová kamera, vďaka ktorej vidíte všetko potrebné
+ veľmi praktická mapa s pomôckami
- menšie grafické chyby
- súboje s bossmi mohli byť nápaditejšie
- na jedno prejdenie pomerne krátke (ale určite pokračujte s druhou postavou)

9.0

TANYA

DEVIL MAY CRY 5

DANTE SA VYDÁVA NA LOV

PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ

Čo sa dialo vo vašom živote pred 10 rokmi? Možno ste boli vtedy len deťmi a fascinovali vás japonské hry plné žiarivých efektov s postavami s obrovskými mečmi a nereálnymi zbraňami. Možno ste boli tínedžeri, ktorí hľadali útek od problémov v rýchlej akcii s pútavým príbehom, alebo už ste boli dospelí a adrenalín ste si dvíhali náročnými akčnými hrami, ktoré testovali vaše zručnosti. A možno nie ste ani jeden z týchto ľudí, no určite ste už počuli, že pre všetky tieto atribúty si séria Devil May Cry získala silnú fanúšikovskú základňu a teraz chcete vedieť, či sa do nej oplatí ponoriť. Po viac ako dekáde prichádza plnohodnotný nástupca s rímskou číslicou V a ako už onedlho zistíte, neznačí iba poradie tohto pokračovania. Váš uvítací výbor v Devil May Cry 5 sa skladá z mladého lovca démonov Nera a dievčiny s ostrým jazykom a ešte ostrejšími reflexmi menom Nico. V ich pojazdom pracovisku s neónovým nápisom Devil May Cry si razia cestu cez množstvo démonov, ktorí terorizujú Red Grave City. Ich príchod je spájaný s obrovským démonickým stromom, ktorý vyrástol obyvateľom mesta priamo pred očami a v jeho vnútri čaká kráľ démonov Urizen. Je čas si nasadiť jednu z robotických rúk, majstrovských diel, do ktorých Nico vložila svoje srdce a dušu, a vrátiť obludné príšery tam, kam patria. Už úvodná predelová scéna s prepracovanou choreografiou akčných scén, streľbou, výbuchmi a spomalenými zábermi vám vyčaruje na tvári úsmev a viete, že Devil May Cry je späť a Capcom nám hru servíruje so všetkou pompéznosťou, na ktorú sme zvyknutí.

Po toľkých rokoch je celkom náročné si pamätať, čo všetko sa v príbehu Devil May Cry udialo a preto vám autori ponúknu rýchlu rekapituláciu komplikovaného deja, ktorý sa zamotával s každým novým dielom. Krátky film vám pripomenie legendu temného rytiera Spardu a jeho dvoch synov – Danteho a Vergila. Zmiznutie otca a následná smrť matky rukami démonov spôsobili, že bratia boli rozdelení a každý išiel svojou vlastnou cestou – z Danteho sa stal lovec démonov a Vergil v snahe získať moc podľahol sile temnoty.

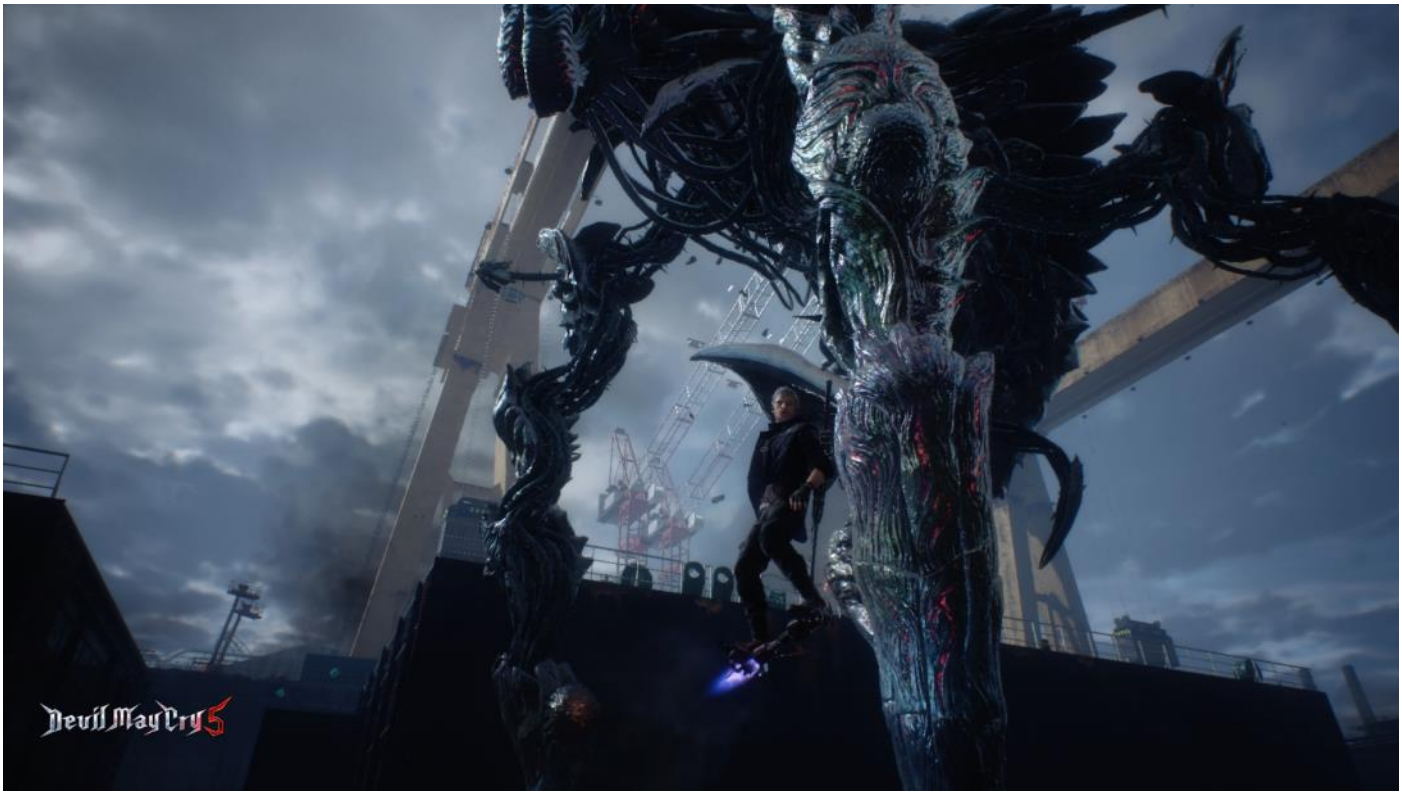
K osudnému momentu, kedy sa chlapci rozdelili, sa vrátime v najnovšom dieli, ktorého príbeh spája téma obety pre našich milovaných. Pripravte sa na náročnú jazdu s množstvom skokov v čase, pretože DMCV nerozpráva dej chronologicky, ale vracia sa k udalostiam v rozpätí niekoľkých hodín až týždňov.

Scenáristi sa však snažia kľučkovať pomedzi príbehové výtlky obludných rozmerov, ktoré im na ceste k piatemu dielu vznikli. V úvode preto dočasne odsunú hlavného hrdinu Danteho a venujú sa primárne Nerovi, ktorého sme v štvrtom dieli spoznali ako výbušného tínedžera s démonickými schopnosťami a tajomnou minulosťou, ktorú nám autori budú musieť vysvetliť. V tomto pokračovaní sa zmení nielen Nerova nátura, ale hneď v úvode príde aj o svoje prekliatie v podobe démonickej ruky. Našťastie pozná talentovanú remeselníčku Nico Goldstein, ktorá mu dokáže vyrobiť viac než adekvátnu náhradu. Ak ste si mysleli, že Nerov meč s vlastným motorom a revolver s dvoma hlavňami boli šialené nápady, tak sa radšej poriadne pripútajte.

Hneď ako Nico ukončí svoju šialenú jazdu si s Nerom vyskúšate hneď prvú z nálože noviniek, ktoré si pre nás tvorcovia pripravili – Devil Breakery sú nebezpečné robotické hračky, s ktorými Nero dokáže svojich nepriateľov nielen chytiť, ale používa ich ako samostatný arzenál zbraní s rôznymi efektmi. Základné útoky s mečom a revolverom dopĺňa špeciálny útok v závislosti od Devil Breakera, ktorý má Nero momentálne nasadený na ruke. Medzi Breakermi sa však nedá ľubovoľne vyberať a Nero ich používa v poradí, v akom sú zoradené v slotoch. Hra vás tak núti používať všetky Breakery bez zbytočného taktizovania, ktoré by spomaľovalo akciu. Práve rýchla a štýlová akcia je totiž stavebným pilierom hrateľnosti Devil May Cry.

Tvorcovia skutočne popustili uzdu svojej fantázii a vytvorili 8 jedinečných Devil Breakerov, ktoré v hre postupne odomknete a DLC pridajú ešte ďalšie 4, ktoré však vytvorili skôr ako zábavné dodatky. Aj keď ich možno zo začiatku budete používať s nedôverou, najmä ak ste zvyknutí na kombá s mečom, po pár minútach si vás získajú a určite si vyberiete svoj najobľúbenejší.
Kým Gerbera vás bude efektne odrážať vo vzduchu, Helter Skelter sa prevŕta cez brnenie nepriateľov, Rawhide vás obklopí vražednými reťazami, Ragtime spomalí čas a Punch Line vyšle raketu, ktorá bude obletovať nepriateľa a pri správnom načasovaní na ňu dokážete vyskočiť a zajazdiť si na nej. Sú to momenty ako tento, ktoré robia z DMC neuveriteľnú zábavu.

Devil Breakery však nie sú jediným inovatívnym nápadom, ktorý majú tvorcovia v rukáve. Zatiaľ najodvážnejším krokom v sérii je pridanie novej postavy menom V s úplne iným štýlom boja. Tajomný V je príliš slabý, aby bojoval sám a na špinavú prácu má trojicu démonov, ktorí na zavolanie zničia všetko, čo vidia. Shadow dokáže meniť svoj tvar a spôsobuje veľké škody na blízko, Griffon nepriateľov ostreľuje z diaľky a Nightmare je ničivý golem, ktorý dokáže rozmetať všetko okolo seba aj bez toho, aby ste ho ovládali. V prípade V vykonávate kombá podobne ako u iných postáv, rozdiel je v tom, že ich výsledky pozorujete s väčším odstupom a priblížite sa iba aby ste nepriateľov dorazili, pretože vaši démoni sami o sebe zabíjať nedokážu.



V tak svojou hrateľnosťou pripomína mága, ktorý ovláda okolie sériou ničivých útokov, ktoré sleduje z bezpečnej vzdialenosti. Musíte tak vykonávať kombá zo vzdialeného pohľadu a zároveň nenechať nepriateľov, aby sa zamerali na inak krehkého V. Budete hľadať balans medzi dobrým výhľadom na akciu a bezpečím mimo dosahu nepriateľov. Shadow a Griffon však majú samostatné ukazovatele zdravia a po príliš veľkých škodách sa stanú dočasne neaktívni. Ich regeneráciu dokáže V urýchliť, na to sa bude musieť priblížiť k miestu akcie. Namiesto toho, aby sa V menil na démona, využíva svoj Devil Trigger na privolanie Nightmare. Ten sa zrúti na zem ako meteorit a okamžite zmení stav súboja vo váš prospech. Po odomknutí príslušnej schopnosti naň V vie vyskočiť a ovládať svojich sluhov ako skutočný pán. Navyše svoj Devil Trigger dobíja dosť netradične - čítaním z knihy, kedy je v boji pasívny a dosť nechránený, takže si musíte dávať pozor na útoky. Pre nadšencov tradičného hack-and-slash boja bude možno tento štýl spočiatku mätúci, no je to vítaná zmena, na ktorú sa jednoducho skvele pozerá. Nemusíte sa báť, že by vám pri V klesol krvný tlak, lebo práve nutnosť zapojiť ho do úderu vám bude dvíhať adrenalín.

Väčšine fanúšikov však poskočí srdce, až keď uvidia viať vo vzduchu ten povestný červený plášť. Nebojte sa, Dante nebol odsunutý na druhú koľaj. Kým Nero a V sú vstupnou bránou do série najmä pre mladších hráčov, pre veteránov je práve Dante synonymom Devil May Cry a jeho príchod je skutočným sviatkom, na ktorý sa oplatilo čakať 10 rokov. Spolu s jeho sebavedomým vystupovaním a zmyslom pre humor sa vracajú aj zbrane Devil Arms, vražedné pozostatky démonov, pri ktorých vám definitívne padne sánka. Na Rebellion si dlho nezvykajte, osvedčený meč rýchlo vymeníte za staro-nové hračky, ktoré autori dotiahli na novú úroveň absurdnej zábavy. Vracia sa Balrog s kombináciou boxu a capoeiry a dokonca aj starý známy Cerberus, no tentoraz panuje hneď trom elementom. Absolútnym vrcholom je motorka Cavaliere, ktorá sa dá rozložiť na dve motorové píly. Útoky s nimi preto nie sú o rýchlosti, ale o správnom načasovaní, kedy musíte pílu odtrhnúť od mäsa a vystriedať druhou. V kombinácii so Swordmaster štýlom, kedy Dante používa Cavaliere ako skutočnú motorku, je táto zbraň tá najšialenejšia zábava, akú sme v sérii zažili.

Tvorcom sa s Devil Arms podarilo splniť si niektoré z najbláznivejších konceptov, aké kedy na spoločných poradách padli a okrem zbrane vo forme motorky si splnili aj resty z predchádzajúceho dielu. Už pri tvorbe štvorky mali pre Danteho rozpracovaný návrh vyššej úrovne jeho démonickej formy, no k jeho realizácií pre celkovo problematický vývoj nedošlo. V DMC V tak konečne môžete vidieť Danteho plný potenciál, kedy sa na obmedzený čas dokáže zmeniť démona na úrovni bossa. Špeciálny meter pre jeho aktiváciu sa dobíja tak, že presuniete energiu z normálneho Devil Trigger metra. Môžete sa tak rozhodnúť, či budete využívať nižšiu démonickú formu, pri ktorej sa Dantemu dopĺňa zdravie, alebo energiu presuniete na omnoho silnejšiu formu, ktorá síce nemá schopnosť regenerácie, no s odomknutím niektorých schopností proti nemu nemá šancu žiaden nepriateľ.

Čaro nového obsahu v DMCV však nie je len v jeho kvantite, ale najmä v nových možnostiach, na ktoré prídete až postupným hraním, oboznamovaním sa s nimi a odomykaním všetkých schopností. Už vám nebude stačiť len sa naučiť obľúbené kombá, budete chcieť taktizovať a experimentovať.

Dante má znovu k dispozícii štyri rôzne štýly boja, ktoré sa podobne ako v štvrtom dieli dajú meniť kedykoľvek počas boja. Okrem toho dostane do rúk aj taktickú zbraň v podobe klobúka Faust, ktorý na útoky využíva vaše vlastné orby, no pri správnom použití vám ich dokáže nadeliť oveľa viac. Nakupovať len jeden druh Devil Breakerov pre Nera je priam hriech a postupne si budete skladať svoj obľúbený setup v závislosti od efektov, ktoré sa vám proti nepriateľom hodia. Budete sa rozhodovať nad využitím Devil Triggeru nielen u Danteho, ale aj u V, ktorý ním dokáže okrem privolania Nightmare aj posilniť útoky zvyšných dvoch démonov. Možností a kombinácií pri všetkých troch postavách je tak veľa, že ich budete spoznávať ešte dlho po prejdení približne 15 hodín základného príbehového režimu.

V Devil May Cry bolo odjakživa vašou úlohou nepriateľov nielen zničiť, ale urobiť pri tom poriadnu show. Hra hodnotí, ako dokážete spájať kombá do série nepretržitých štýlových útokov, pri ktorých si nepriateľov nepustíte k telu a zároveň napáchate obrovské škody. Nováčikom túto snahu uľahčí ďalšia novinka v podobe Auto-assist funkcie, ktorá bude komplikované kombá dokončovať za vás a vo výsledku tak uvidíte pôsobivé útoky aj bez toho, aby sa vám ich v skutočnosti podarilo trafiť. Autori túto možnosť pridávajú ako akýsi návod, ako si pozrieť, ako by mali útoky vyzerať, aby ste ich následne dokázali vytvoriť sami. Auto-assist je možné kedykoľvek behom súboja vypnúť či zapnúť. Veteráni si tak môžu zachovať hrdosť rovnako, ako keď odmietli pokušenie zapnúť Easy mód v DMC3.

DMCV je k nováčikom až mimoriadne ohľaduplná. Na základnej Human obtiažnosti by ste nemali mať problém hru prejsť bez zaseknutia a skúseným hráčom odporúčame rovno začať na vyššej Devil Hunter úrovni. Jednotlivé kombá, schopnosti, vylepšenia zbraní a predmety si v hre kupujete za červené orby, ktoré nájdete v leveloch, padajú zo zabitých nepriateľoch a hra ich prideľuje na konci misie podľa vášho hodnotenia. Aj v tomto prípade je až mimoriadne štedrá a ak budete investovať rozumne, nebudete mať problém odomknúť väčšinu želaných upgradov behom jedného prejdenia hry. Pre nedočkavcov je tu však možnosť nakúpiť si orby za peniaze. Aj keď pri slove mikrotransakcie mnohým ľuďom vstávajú vlasy dupkom, v prípade DMCV sa skutočne nedá hovoriť o zásadne negatívnom rozhodnutí. Nakoľko je hra taká štedrá, väčšina hráčov naozaj nebude mať potrebu minúť v hre čo i len cent. Ide o singleplayerovú hru, v ktorej viac odomknutých vecí nedáva hráča do lepšej pozície oproti ostatným, iba si tým výnimočne zjednoduší prístup ku každej schopnosti. Ako však už bolo spomenuté vyššie, autori dokázali adekvátne vyvážiť počet orbov a ak vám aj po prejdení hry bude niečo chýbať, bude to pre vás motivácia znovu rozohrať aspoň zopár misií.

DMCV však predsa len prináša istý multiplayerový prvok. Aj keď fanúšikovia možno z gameplay trailerov spočiatku dúfali v plnohodnotný co-op mód, Capcom v hre predstavil takzvaný Cameo systém, pri ktorom môžete v istých momentoch vidieť iných hráčov, ako prechádzajú level popri vás vo vzdialenej lokalite. Systém funguje tak, že buď vidíte pohyb iného online hráča v reálnom čase, alebo ak momentálne nikto nie je online v podobnej lokalite, vidíte Ghost záznam jeho činnosti. Na konci misie môžete hráča, ktorého ste takto stretli, ohodnotiť ako Stylish, za čo získa žltý orb určený na oživovanie postavy.

Ostatní hráči vám však do vašej hry nikdy nezasahujú, vždy vystupujú iba v pozadí, ohraničení barikádami levelu.

Cameo systém funguje bez väčších chýb aj vďaka prepracovanému dizajnu levelov. Tvorcovia sa radi vracajú k jednej zo svojich hlavných inšpirácií v podobe Božskej komédie, a preto sa v DMCV dostávame do vnútra démonického stromu menom Qliphoth, ktorý sa síce na povrchu týči až k oblakom, no v skutočnosti rastie smerom do zeme. Znova tak budeme putovať pomyselnými kruhmi pekla, tentoraz prostredníctvom zložitého koreňového systému stromu až k akémusi raju, kde sa skrýva to, po čom Urizen túži. Dizajnérom sa podarilo vytvoriť rozsiahle levely s viacerými skrytými cestami. Po ich odhalení sa však nedostávate do slepej uličky s odmenou, po ktorej sa vraciate naspäť, ale skutočne prechádzate alternatívne trasy, ktoré môžu ukrývať fragmenty orbov a tajné misie.

Príjemným prekvapením je možnosť si cesty doslova preraziť za pomoci Nightmare. To sa vám však samozrejme podarí iba v prípade, že máte nabitý Devil Trigger. Podobná podmienka platí pre Danteho, aby si zalietal v nedostupných lokalitách a Nero zase bude musieť mať na ruke Gerberu, aby sa preskákal tam, kde chcete. V hre sa tak objavujú dobre navrhnuté enviromentálne puzzle a pre niektorých bude potešujúci fakt, že autori vypustili akékoľvek iné frustrujúce hádanky so sochami, šachovnicami, dverami a inými nočnými morami typickými pre hry staršej generácie konzol. Aj keď sme mali pôvodne väčšie očakávania od možnosti prechádzať misie za rôzne postavy, vo finále sú z 20 misií len dve, ktoré ponúkajú takúto alternatívu. V jednej si vyberáte medzi Nerom a V a v tej neskoršej medzi všetkými troma postavami. Tam, kde exceluje priestorový dizajn levelov, však o niečo zaostáva jeho vizuálny štýl. Aj keď sú úrovne navrhnuté dômyselným spôsobom, z vizuálneho hľadiska nemajú takú atmosféru ako v predchádzajúcich dieloch.

Vaše postavy budú v priebehu jedného dňa putovať zničenými ulicami inšpirovanými Londýnom a prevažnú časť dňa strávia v pulzujúcich koreňoch Qliphothu. Podobne hodnotíme aj dizajn nepriateľov, ktorí pozostávajú prevažne z hmyzích potvor a niekoľkých vizuálne nezaujímavých príšer s výnimkou pokrivených duchov inšpirovaných japonským folklórom. V prípade bossov dizajnéri ohromili ich veľkosťou, no vybrať si najobľúbenejšieho je náročná úloha. Súboje s nimi sú zábavné, no iba ťažko si k nim budete budovať vzťah lásky/nenávisti ako možno v predchádzajúcich dieloch.

Rozhodne sa však nedá sťažovať na grafické možnosti, s ktorými v Capcome pracovali. Vďaka novému RE Engine je hra plná detailov, je skvele nasvietená a aj napriek množstvu efektov si udržuje stabilné a vysoké snímkovanie. Veľmi dobre sa na ňu pozerá vďaka hre svetla a tieňov, a preto hre ľahko odpustíte aj drobné grafické nedokonalosti. Kvalitne sú spracované aj postavy a animácie ich tvárí, ktoré si môžete detailne pozrieť vďaka fotomódu, ktorým zachytíte svoje najobľúbenejšie momenty počas hry. Tvorcovia naskenovali tváre modelov z modelingovej agentúry a rovnako nafotili aj ich na mieru ušité kostýmy. Ak sa teda divíte, čo sa stalo s vašimi obľúbenými postavami, je to následok skenovania reálnych tvári do virtuálneho prostredia. S postavami v Devil May Cry sú už pevne spätí herci, ktorí tak, ako v predchádzajúcich dieloch skvele dokresľujú charakter hlavných protagonistov. Istým prekvapením je však excelentný výkon herca, ktorý daboval postavu V. Ku hre neodmysliteľne patrí aj silný soundtrack s piesňami, ktoré nebudete vedieť dostať z hlavy.

Devil May Cry V je pokračovaním, ktoré si fanúšikovia vymodlili po desiatich rokoch čakania. Podobne ako v prípade Resident Evil 2 Capcom zasiahol ich city s dávkou nostalgie, no zároveň sa snaží svoje staré série udržať relevantnými. Darí sa mu to vďaka obrovskému množstvu inovácií a splnených snov, ktoré vývojári predtým nedokázali realizovať. DMCV je dielom, ktoré vždy túžili vytvoriť a je to dar pre nás hráčov, ktorí ešte stále v srdci uchovávajú epické akčné hry, ktoré sme prešli hneď niekoľkokrát a stále nás bavili. Najnovší diel DMC má rovnaký potenciál – udržať nás desiatky hodín objavovaním svojich vlastných limitov. Je to hra, ktorú budete chcieť hrať viackrát a pre mnohých to bude vzťah na dlhé roky.

HODNOTENIE

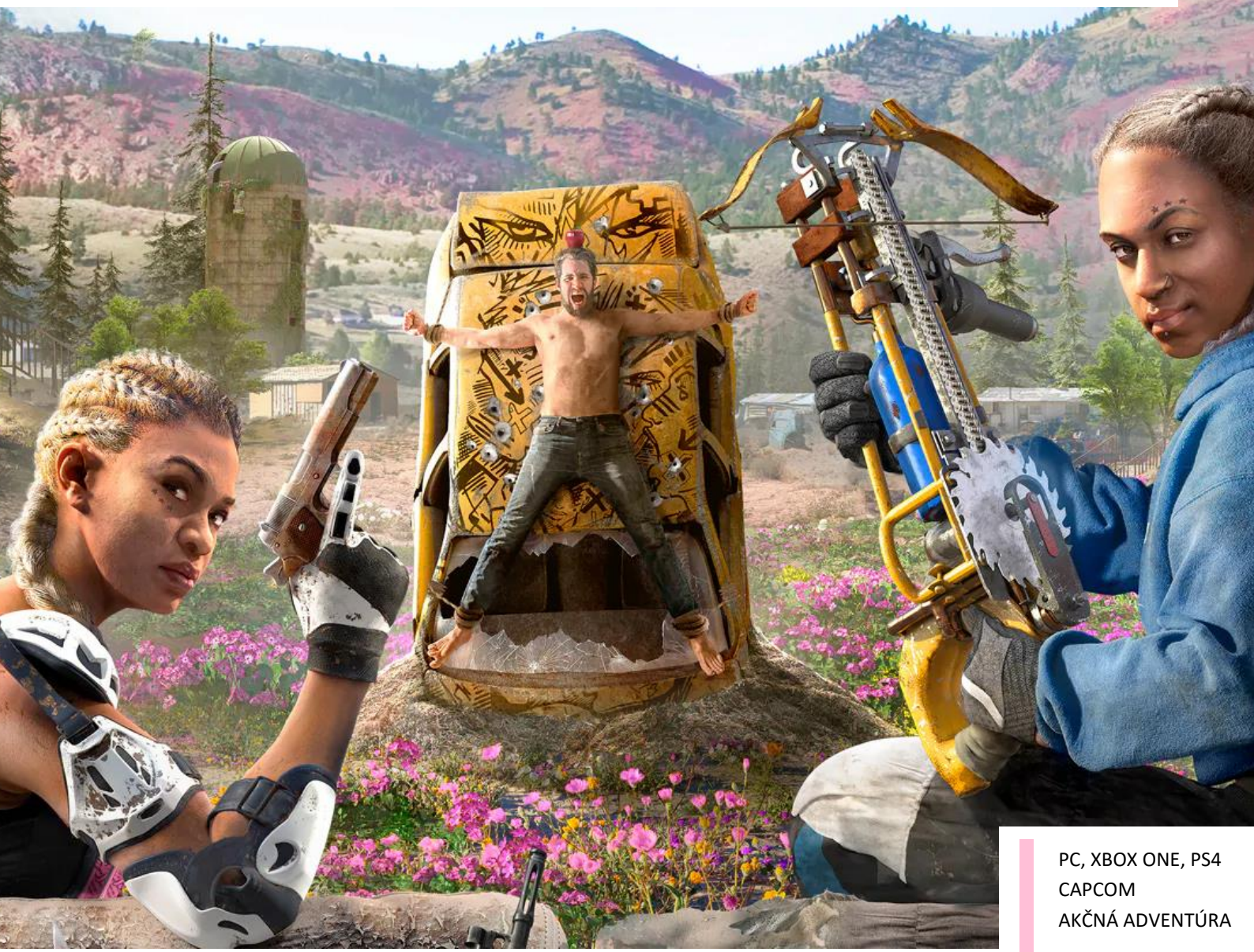
+ postava V a jej herné mechaniky sú perfektným prídavkom z hľadiska gameplayu
+ obrovský arzenál nových zbraní, Devil Arms a Devil Breakerov, ktoré otvárajú nové možnosti
+ levely nie sú lineárne a niektoré sa dajú prechádzať rôznymi cestami
+ pôsobivá grafická stránka so stabilnými 60 fps
+ berie si to najlepšie z predchádzajúcich dielov a doťahuje to na vyššiu úroveň
+ Void ako tréningová aréna vhodná pre skúsených hráčov aj nováčikov
- mierne chaotické rozprávanie deja, ktorý zatiaľ stále len opatrne rozuzľuje už aj tak zamotaný príbeh
- málo nápaditý vizuálny štýl prostredia a nepriateľov

9.0

PETER DRAGULA

FAR CRY NEW DAWN

POSTAPOKALYPTICKÉ POKRAČOVANIE FAR CRY 5



PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ ADVENTÚRA

Ubisoft už pri vydaní vedel, že Far Cry V dostane doplnkovú hru, nakoniec je to ich štandard už od Far Cry 3. Tam priniesli Blood Dragon, po Far Cry 4 priniesli Primal a teraz je to New Dawn. Ale teraz je tu jeden rozdiel, už to nie je samostatná hra ako predtým. Je to totiž priame pokračovanie.

Ak ste hrali Far Cry V, viete, že hra skončila atómovou vojnou a ak ste to nevedeli, už to viete. Bolo náhle ukončenie, ktoré by síce obstálo samé o sebe, ale ak by ste chceli vedieť, ako príbeh postáv a aj sveta pokračuje, ukáže vám to Far Cry New Dawn. Zavedie nás do času 17 rokov po dopade bômb. Do času, po ktorom ľudia z Hope County vychádzajú z podzemných krytov na povrch a zisťujú, že príroda sa bez nich zregenerovala a prekvitala. Údolie je takmer nezasiahnuté rádioaktivitou a aj keď rastliny a zvieratá zmutovali, život pokračuje. Otec Joseph totiž v päťke presne vedel, prečo si toto údolie vyberá.

Ľudia začali znovu budovať svoj svet a prosperovali, expandovali, ale o ich idylke začul motorkársky gang, ktorý terorizuje krajinu. Rozhodli sa usídliť u vás a rabovať a ničiť. Vedú ich psychopatické dvojičky Micky a Lou, ktoré sa s nikým nemaznajú. Ľudí využívajú na otrockú prácu a nikto sa im nedokáže postaviť. Nikto až na bývalého vojaka Thomasa Rusha, ktorý sa špecializuje na znovuobnovenie spoločnosti v Spojených štátoch, cestuje vlakom krížom cez štáty a pomáha, kde sa dá. Teraz ho zavolali sem. Prichádza nastoliť poriadok.

Vy v príbehu nebudete hrať za Thomasa, ale budete jedným z jeho pomocníkov. Vyberiete si muža alebo ženu a vydávate sa do boja. Prichádzate vlakom do Hope County a príchod nie je práve najšťastnejší (mimochodom, je veľmi zaujímavé začať hru hrať hneď po tom, čo skončíte Metro Exodus). Dvojičky už na vás čakajú...

Po úvodnom zoznámení utekáte a s dcérou Ryeovcov do Prosperity základne. Sem sa obyvatelia uchýlili pred terorom gangu a tu začínate svoju cestu za oslobodením údolia. Hrateľnosť bude znovu, ako je vo Far Cry zvykom, kombinovať príbehové misie a otvorené sandboxové oslobodzovanie. Konkrétne tu budete oslobodzovať všetky zajaté budovy a farmy, hľadať tajné úkryty a popritom budete hľadať dôležité postavy vo svete, ktoré vám následne budú pomáhať. Budú to väčšinou známe postavy z Far Cry V, ktoré rokmi zostarli a zmenili sa, no stále si zachovali svoj štýl. Rovnako nájdete aj pozostatky kultu Eden's Gate, ako aj samotného Josepha. Príbehovo to je priame pokračovanie Far Cry V a to hlavne v Josephovom poslaní, ktoré stále pokračuje.

Hlavný príbeh sa tak bude presúvať medzi dvojičkami a Josephom popri tom, ako sa budete snažiť oslobodzovať územia. Tentoraz to nebude také jednoduché a volné, keďže hra dostala RPG prvky a nemôžete len tak zaútočiť na hocikoho a hocikde. Nepriatelia majú jeden zo štyroch levelov a rovnako sú levelovované zbrane. Budete tak musieť postupovať postupne a ciele si hlavne zo začiatku lepšie vyberať.

Základom vášho vylepšovania je základňa. V nej musíte za zozbierané suroviny, konkrétne lieh, vylepšovať jednotlivé časti. Od garáže, cez strelnicu, záhradu, kartografické centrum. Všetko vám po vylepšení odomyká ďalšie veci alebo bonusy. Napríklad pracovný stôl vám odomkne zbrane vyššieho levelu, garáž lepšie autá. Následne ich môžete vytvárať, ale rátajte s tým, že napríklad na výrobu zbrane potrebujete určité suroviny, ktoré musíte predtým získať.

Popritom levely majú aj oslobodené budovy. Napríklad, keď budovu dostanete spod nadvlády gangu prvý raz, má level 1, získate z nej vtedy suroviny, ale ak vám je málo, môžete ju ešte vyrabovať a odísť.

Získate tak viac surovín, ale gang sa nasťahuje do budovy znovu. Má už však level 2 obranu, a teda dobyť ju bude ťažšie. Po ovládnutí však získate viac surovín a navyše to ešte môžete spraviť znovu a vyjsť na maximálny level 3. Hlavne týmto sa dá pekne zarobiť lieh.

Nechýba štandardné vylepšovanie skillov, kde za splnené challenge získavate skillpointy a tie podľa potreby investujete. Môžete si tak pridať rýchle zabíjanie, lepšie skoky, lepšie pľúca a všetky tieto zlepšenia, ktoré vám ušetria starosti. Dopĺňajú to aj špeciálne schopnosti, ktoré získate neskôr v hre. Ponuka bude bohatá a pekne sedí s RPG prvkami. Povedal by som, že pre Far Cry je toto prehĺbenie možností dobrý smer (nakoniec rovnako ako v Assassin's Creed sérii) a môžeme čakať, že ho autori v ďalšej hre ešte vylepšia.

Samotná akcia je štandardná FPS, len so zbraňami upravenými na postapokalyptický štýl, a teda je tu napríklad prak, luk alebo aj vrhač kotúčových píl, ktoré sa náležite odrážajú a zabíjajú aj viac nepriateľov. Nechýbajú však ani degradované zbrane z minulosti, vylepšené o rôzne podomácky spravené úpravy. Pričom sú aj navyše pomaľované, keďže noví majitelia radi sprejujú krikľavými farbami. Nábojov síce bude dostatok, ale v bojoch bude vhodné si ich priebežne zbierať po mŕtvych nepriateľoch. Rovno s tým získavate aj materiály.

Postup v bojoch si už volíte sami - môžete ísť voľne od stealth prístupu s tichým ničením nepriateľov, cez ostreľovanie snajperkou až po priamy útok. Pritom je dôležité dbať na levely nepriateľov a ideálne vždy mieriť na hlavu. Pričom ak má prilbu, tak to potrvá. Ideálne je do bojov si brať parťáka, kde máte na výber z vyslobodených hrdinov, z ktorých má každý svoju špecifickú zbraň, alebo aj zvierat, tentoraz je tu pes alebo diviak. Ak vám nebudú stačiť, alebo budete chcieť niekoho poriadneho, môžete si do hry podobne ako vo Far Cry V zavolať priateľa a hrať ju celú spolu.

Samotné oslobodzovanie základní dopĺňajú misie hľadania pokladov, kde podobne ako vo Far Cry 5 dostanete rôzne puzzle úlohy, ktoré musíte vyriešiť, aby ste sa dostali do krytov, jaskýň, alebo na nedostupné miesta, kde si ľudia ukryli zásoby. Okrem oslobodzovania čakajte zaujímavé príbehové misie, ktoré ponúknu rozmanitú hrateľnosť a napríklad sa dostanete do nepriateľského kempu ako bojovník v aréne. Inokedy sa necháte zavrieť to ich väzenia, aby ste niekoho zlikvidovali a ušli odtiaľ, alebo pôjdete na smrtiace deštrukčné derby. Misie s Josephom budú však príbehovo najhodnotnejšie a pôjdu svojou cestou. Bude to cez 20 príbehových misií a spolu desiatkou vedľajších misií a so sandboxovým oslobodzovaním ponúknu 15-25 hodinovú hrateľnosť podľa toho, ako sa budete v prostredí realizovať. Mohlo toho byť aj viac, je to menej ako v pôvodnom Far Cry V a z prostredia sa ešte dalo vyťažiť. Samotné misie v prostredí však teraz nie sú všetko, pribudli expedície, na ktoré môžete vzlietnuť a ísť vyhladiť nepriateľov na iné miesta Ameriky a získať tak ďalšie zásoby. Rovnako si tieto misie levelujete, stále môžete ísť na vyššej obťažnosti, zároveň si ich prejdením odomykáte ďalšie lokality. Je to pekný prídavok, aj keď jediný, ktorý rozširuje ponuku hry, keďže tentoraz tu chýba multiplayer a spolu s ním aj editor máp.

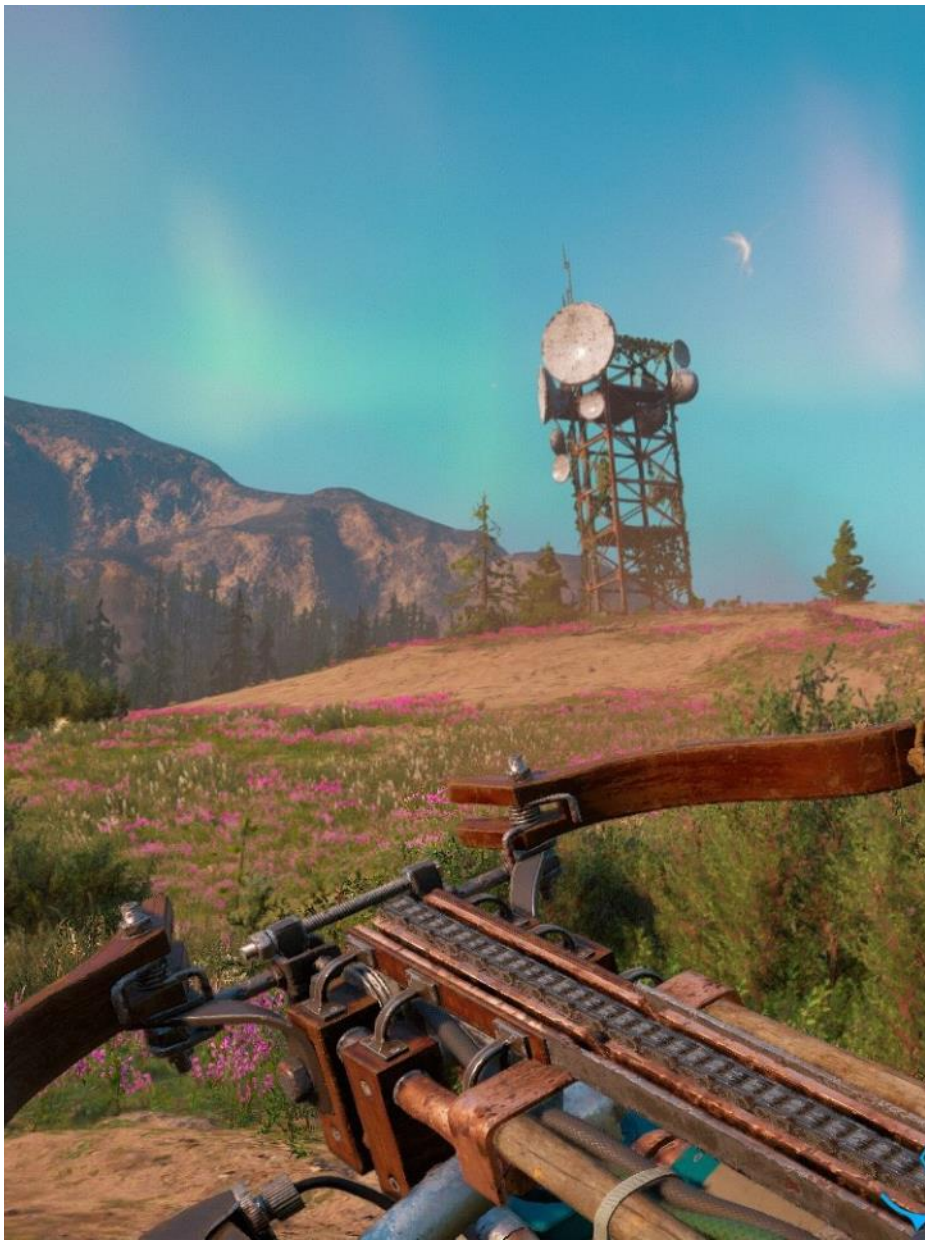
Vizuálne je Far Cry New Dawn veľmi pôsobivý. Kvalita je veľmi slušná a dobre optimalizovaná.

Síce v detailoch to nie je ako Metro, ale zase je to plynulé a príroda a vegetácia veľmi hustá a detailná. Aj keď je svet zničený a zarastený, rozmanitosť v prostredí nie je vysoká. Tentoraz autori ponúkli viac farebný art štýl so sprejovou kultúrou budúcnosti, kde bežné farby nie sú len tak dostupné, ale spreje vyriešia všetko. Hlavná farba gangu, a to ružová, tu spolu s ružovými kvetmi v prostredí pôsobí tak idylicky, ale veľké zmutované zvieratá a spúšť na hraniciach údolia vás presvedčia, že nie všetko je také príjemné. Hranice sú tentoraz menšie ako v päťke a údolie je tak viac orezané.

Autori samotnú mapu pekne upravili, zmenili vegetáciu, ale aj stavby a budovy, kde väčšina je zničených, čiastočne zasypaných, alebo zmenených a vy môžete chodiť po krajine a porovnávať si to. Nakoniec hra vám na začiatku dá aj fotky pôvodných lokalít, aby ste si to mohli porovnať. Náležite tomu nechýba ani foto režim.

Herné mechaniky sú tu už prebrané z pôvodnej hry, a teda šoférovanie, skákanie s padákom alebo gliderom nechýba. Dopĺňa to aj lezenie na skaly, zlaňovanie. Jedine tu bude chýbať sú lietadlá, keďže letisko už nie je a lietadlo Nicka Ryea už nefunguje, neskôr si však budete môcť postaviť helikoptéru. Nakoniec na oddych môžete skočiť na rybačku zmutovaných rýb a znovu nechýbajú lovecké revíry jednotlivých zvierat. Tentoraz však nie sú nijako naviazané na príbeh, nenútia vás nasilu loviť. Jedine na niektoré zbrane budú potrebné určité kože.

Far Cry New Dawn je veľmi pekným pokračovaním Far Cry 5. Síce príbeh ohľadom dvojičiek je len strohý, ale v spojení s otcom Josephom je to dobrá kombinácia dvoch psychologicky odlišných strán. Na druhej strane je zaujímavejšie objavovanie zmeneného sveta, kde hľadanie zostarnutých známych z predchádzajúcej hry a zmenených budov stojí za to. Možno samotného obsahu a možností mohlo byť viac, ale fanúšikovia päťky a ako aj sandboxového Far Cry hrania si to užijú.



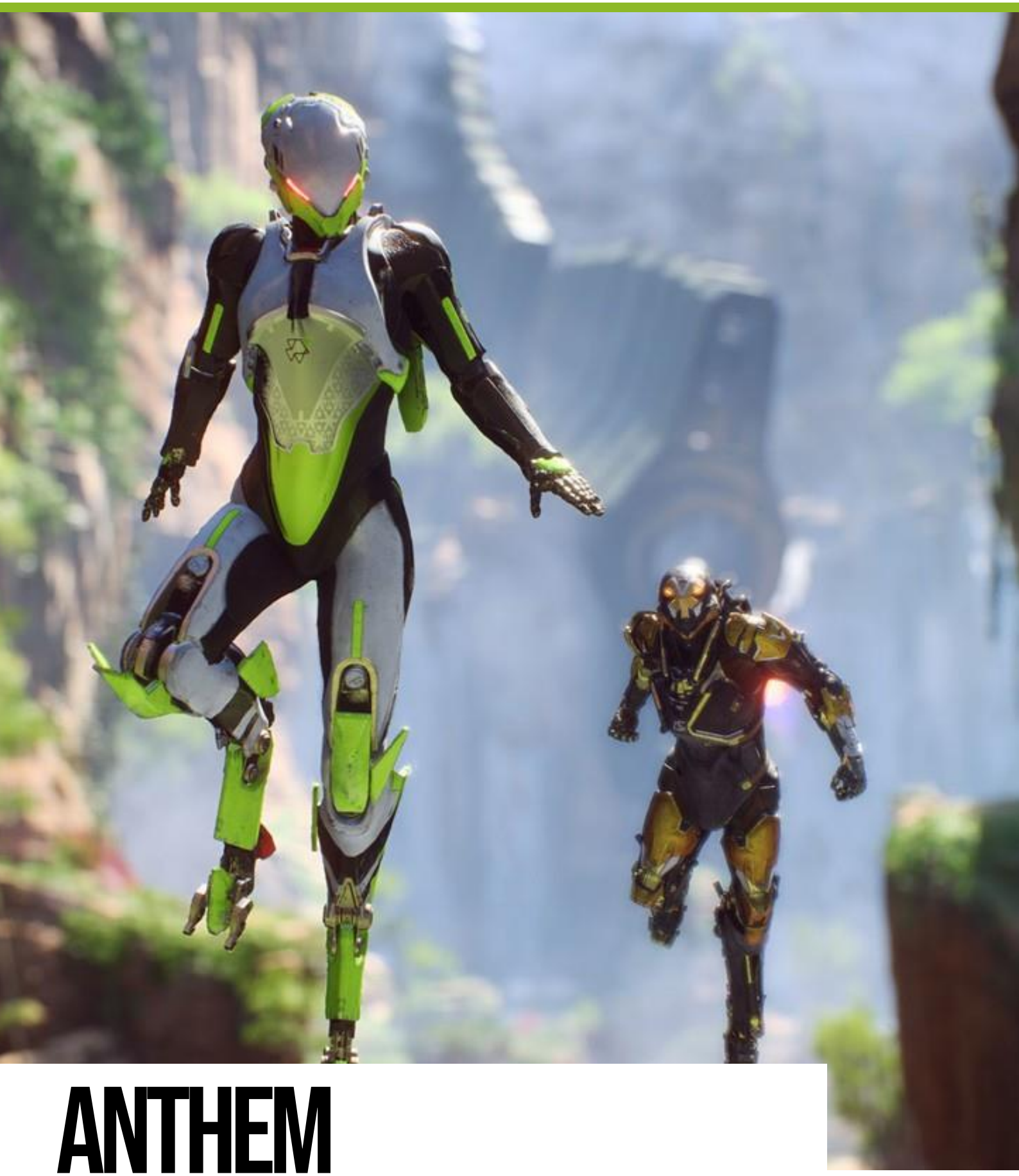
HODNOTENIE

+ zaujímavý postapokalyptický svet
+ príbeh pokračuje vo Far Cry V
+ pridané rpg prvky a levely dodávajú hre hĺbku
+ expedície sú pekné spestrenie
+ kooperácia

- dvojičky dostali len málo priestoru
- s pôvodnými postavami sa dalo ešte viac popracovať
- obsahu a možností mohlo byť viac

9.0

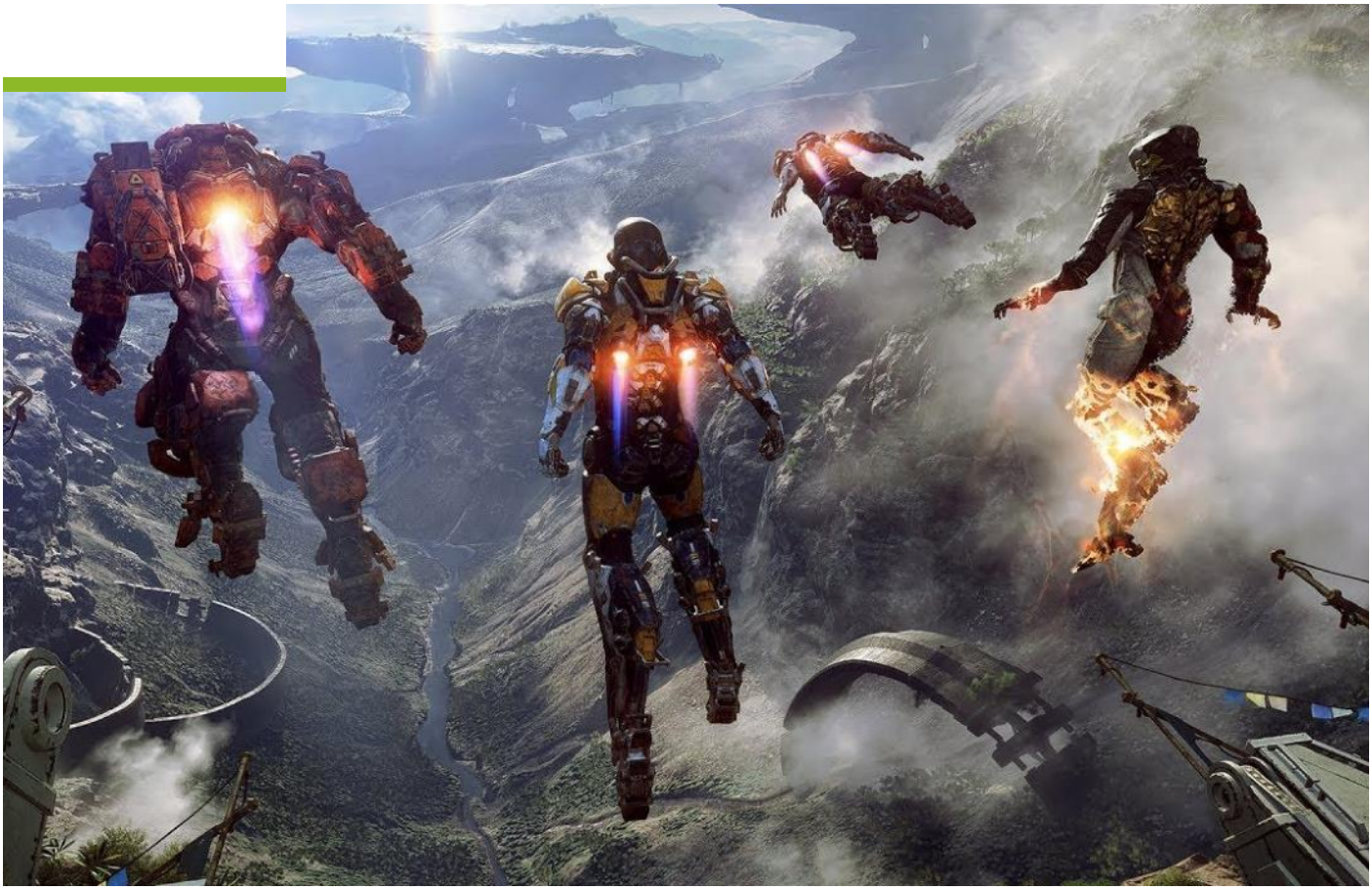
MATÚŠ ŠTRBA



ANTHEM

ONLINE SVET OD BIOWARE

PC, XBOX ONE, PS4
BIOWARE
AKČNÁ KOOPERÁCIA



Možno by sme sa mohli baviť o tom, že si BioWare odhryzli príliš veľké sústo, no to nie je tak celkom pravda. Totiž príliš veľké sústo by to bolo v prípade, že by zostali vo vlastných vodách a pokúsili sa výrazne prekročiť svoj tieň. Oni sa ale vybrali mimo svojej komfortnej zóny. Firma vznikla už v roku 1995 a takmer výlučne sa venovala RPG titulom, pričom mimo tento žáner len tu a tam vydali niečo menšie, snáď len s výnimkou MDK 2. Ich doteraz najambicióznejší projekt bol tak pre nich zároveň projektom v smere, v ktorom firma možno nemá také zázemie. A ak sa o dianie okolo titulu Anthem zaujímate v posledných týždňoch, asi už viete, že to je na hre badať.

A recenzenti to s ňou nemajú jednoduché. Nedá sa jednoznačne pochváliť. Nedá sa ani jednoznačne odsúdiť. Akoby na každý dobrý nápad a nejaký kvalitne spracovaný aspekt tu muselo byť niečo, čo to ťahá v hodnotení nižšie. Trošku tým predbieham výsledný verdikt, no mám dojem, že hneď v úvode treba povedať, že hra nie je žiadnou tragédiou ani katastrofou. Niekedy sa vám naozaj páči, inokedy by ste zase boli radi, ak by sa vám páčila, no ona to robí presne naopak. Ak by som ju len rýchlo porovnal s konkurenciou napríklad v podobe značiek Destiny a The Division, niečo robí lepšie, iné veci zas horšie. Výsledok je naozaj rozporuplný. Poďme na to ale od začiatku.

Ak idete do Anthemu, musíte si uvedomiť veci popísané vyššie. preč je Mass Effect aj Dragon Age – RPG s výraznou akčnou zložkou. Toto je akčná hra a aj keď jej RPG elementy rozhodne nechýbajú, prím tu hrá online svet a online kooperácia. Možno niekedy v priebehu vývoja mala dokonca plnú MMO podobu, čomu by som sa nečudoval. Niektoré prvky tu naozaj svedčia skôr o tom, že je Anthem zamaskovaná MMO. Je o mytológii, o akcii, o spolupráci štvorice hráčov v online hraní mnohých misií a nakoniec aj o loote. To je vec, ktorá sa tu na vás sype z každej strany a zároveň vec, ktorá vás má hnať dopredu – aby ste získali niečo lepšie, krajšie, silnejšie a vydali sa do ďalšieho boja.

Začnem ale mytológiou a príbehom. Pričom práve tá mytológia celého sveta tu hrá prvé husle, keďže príbeh je už tým polarizujúcim prvkom. Na pozadí toho všetkého je divoký a nebezpečný svet, ktorý kedysi dávno vytvárali bohovia počas deviatich dní. Dnes ich ľudia volajú Shaperi a pri tvorbe sveta používali mocné artefakty schopné pracovať s energiou Anthem. Na tretí deň z ničoho nič zmizli, no ich relikvie po nich zostali a doteraz hrajú výraznú rolu v tomto svete. Vedú sa tu totiž o ne boje medzi niekoľkými frakciami, keďže majú moc meniť a aj ničiť všetko navôkol. Zároveň ale stáli aj za vznikom Javelinov – technológie, ktorá ľuďom umožňuje v tomto svete prežiť.

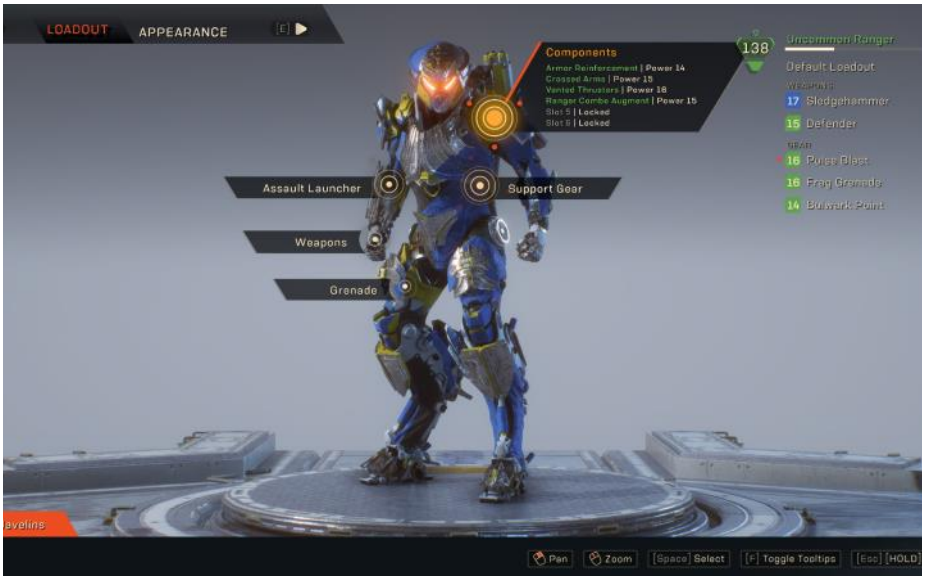
Ľudské mestá sú po svete roztrúsené, opevnené a dôkladne chránené. Medzi nimi je divoká príroda, kde vám ide po krku prakticky všetko. V tomto neustálom boji má svoje miesto hneď niekoľko kást na strane ľudí. Všetky ich v hre stretnete, no najvýraznejšia je dvojica Freelanceri a Cypheri. V boji musia spolupracovať a kým Freelancer je nasadený priamo za múrmi. kde v Javelin exoskeletone nasadzuje svoj život, Cypher je jeho „podpora“.

Sú to jedinci, ktorí dokážu vycítiť Anthem, no zároveň telepaticky komunikovať a majú v rukáve aj iné kúsky. Vy ste Freelancerom a nechýba vám váš Cypher.

Počas celej hry je množstvo príležitostí na to, aby ste hlbšie nazreli do tohto sveta. Poznáte to napríklad z Mass Effectu, kde bol len samotný Kódex záležitosťou na niekoľko hodín. Aj tu postupne získavate rôzne zápisky a informácie o tom, čo sa tu v minulosti stalo, ako a tento svet vyvíjal a podobne. Zároveň sami zisťujete, že niečo, čo bolo považované za rozprávky pre deti, môže byť aj skutočnosťou. Viac sa tiež dozviete v príbehoch a ak vám podobné veci v hrách imponujú, tu si prídete na svoje. Mytológia celého sveta je bohatá, pútavá a naozaj rozsiahla, pričom sa do nej radi ponoríte.

S príbehom je to trochu inak. Ten sa odohráva v rozmedzí pár rokov, kedy sa váš Freelancer má stať zo začiatočníka legendou, pričom sa vlastne v tej hlavnej časti hry len vraciate k udalosti, ktorá vás definovala. Tá vás zároveň prenasleduje až doteraz a je to jedna z Kataklyziem, ktoré tento svet zužujú. Do toho sa pripája aj frakcia, o ktorej už roky nikto nepočul, no zrazu ste s nimi v pretekoch o získanie moci nad jednou z relikvií. Takže taká klasika, ktorá nenadchne a ani neurazí, no v Anthem trpí dávkovaním, ktoré dosť zhoršuje celkový dojem a v súčinnosti s niektorými ďalšími faktormi si vás až tak nezíska.

Hlavná príbehová línia je príliš fragmentovaná, často sa dozviete len niečo málo a už skáčete zas do niečoho iného. Ak si teda zoberieme, že príbeh samotný má svoje medzery a navyše nie je ani tak dobre vyrozprávaný, ťažko sa doň ponoriť. Nepomáhajú ani dialógy a zvlášť, keď Owen, váš Cypher, je druhá najotravnejšia postava v hre. Časom s ním síce scenáristi pracujú zaujímavejšie, ale je to predvídateľný obrat, ktorý tak nemá taký dopad, ako by ste chceli. No a potom je tu ešte záver, ktorý vzhľadom na charakter hry síce uzavrie túto jednu líniu z vašej minulosti, no zároveň otvára ďalšiu, ktorá bude pravdepodobne zaujímavejšia, lebo pôjde hlbšie do mytológie tohto sveta, len si naň budeme musieť počkať. Aj tak ale nemožno príbehovú stránku úplne zatratiť, keďže tu a tam sa objaví aj záblesk toho, čo všetci na BioWare milujeme. Pamätáte sa ešte na chvíle, kedy ste len pobehovali Citadelou a počúvali NPC? Aj tu sa oplatí vo vašej základni Fort Tarsis občas zastaviť a započúvať sa. Ľudia hovoria o tom, čo sa niekde vo svete deje, ba dokonca si môžete vypočuť aj nejakú soap operu v rádiu. Pritom s nimi ani nemusíte interagovať. Sú tu ale aj možnosti toho a vy si takto môžete budovať vzťahy. Dialógy vám často otvoria dve vetvy, ktorými sa môžete vydať a ovplyvniť životy iných v meste. Môžete spojiť dve osoby, ktoré spolu dokážu niečo dosiahnuť a vám to zdvihne nejaký ukazovateľ. Sú to drobnosti, no rozhodne slušne spracované a potešia. Nedokážete sa ale dopracovať k vzťahom ako v ME či DA. Toto je ten skutočný BioWare hub, do ktorého sa radi budete vracať a tráviť v ňom čas, ak máte radi predchádzajúce BioWare projekty. Singleplayerový prológ vás nemá len zoznámiť so svetom, hrozbami, ale najmä vašim Javelinom. To je v boji váš najväčší pomocník a v momente, kedy prvý raz nakráčate do Fort Tarsis, si začnete budovať svoj vlastný Javelin. Na výber sú štyri pomerne tradičné triedy. Ranger je univerzálny bojový stroj s vyváženou silou, štítom a pohyblivosťou. Colossus je tank, takže toho veľa znesie a veľa aj rozdá. Interceptor je zase najagilnejší zo všetkých Javelinov. Posledným je Storm, ktorý sa drží mimo priameho boja, keďže je síce slabý, ale dokáže pôsobiť škody aj na väčšiu vzdialenosť a zaujmú najmä jeho elementálne schopnosti.



V úvode si môžete vybrať len jeden z týchto štyroch strojov, no ako sa budete postupne levelovať, hra vám bude otvárať ďalšie možnosti a medzi nimi aj možnosť vybrať si ďalší Javelin, aby ste si prešli všetkými. Rovnako si sprístupňujete možnosti úpravy svojich Javelinov, či už vizuálnych (na ktoré sa dosť nagrindujete hernej meny), alebo vylepšení. Popri vašich aktivitách v hernom svete vám neustále padajú do vienka materiály, prípadne rovno aj zbrane a výbava, ktoré si potom vo Forge môžete rovno osadiť, či ich využiť na výrobu a zhotoviť si vec, ktorá vám vyhovuje viac.

Kozmetiky je tu naozaj dosť a po chvíľke hrania a úsilia môže byť váš Javelin úplne unikátny. Ak je takéto upravovanie vlastnej postavy pre vás, prídete si tu na svoje. Ak nie, dobre pre vás, môžete zdroje investovať inde. V zásade tu ale nikdy nie je núdza o jeden alebo druhý typ úprav a vylepšení. Niečo nové vám spadne prakticky vždy, k tomu halda zdrojov a podobne. Problémom je, že v hre máte už napríklad 20 hodín, máte otvorené všetky možné sloty a už sa zbrane a výbava líšia len vo farbe a čísle. A to v takejto hre nechcete. Chcete objavovať nové vecí. Nie dookola tie isté, akurát s pozmenenými štatistikami.

Dostávame sa pomaly do oblastí, kde BioWare zjavne nie sú doma a výrazne im nevyšli – sú plytké, repetitívne a podobne. Tam patria aj misie. Tie získavate najmä vo forme kontraktov, ktoré vám zadáva hneď niekoľko rôznych postáv vo Fort Tarsis. Každá má za sebou iné príbehové pozadie, či je to hlavná línia, niečo historické, vedecké a podobne. Problém je, že sa tie misie časom začnú opakovať – leť hentam, niečo tam znič/prines/ubráň/aktivuj a choď ďalej. Vlastne o tom istom boli misie v Mass Effecte, no mali za sebou pútavejšie príbehové pozadie okolo toho celého, navyše priamo v misiách. Tu repetitívnosť viac bije do očí.

Nepomáhajú tomu ani niektoré zlé dizajnové rozhodnutia. Hlavne jednému osobne nerozumiem, keď vám hra uzamkne progres v hlavnom príbehu za plnenie neuveriteľne generických výziev vo Freeplay režime, ktorý je len o tom, že poletujete po svete, ničíte nepriateľov, plienite jaskyne, zbierate veci, no a taktiež teda povinne musíte splniť tieto veci, aby ste mohli pohnúť ďalej. celkovo tu teda máte hlavné príbehové misie, vedľajšie misie, Freeplay, výzvy no a nakoniec Strongholdy, čo sú bašty nepriateľov pripravené pre skúsených Freelancerov ako endgame obsah.

No opäť sa dostávame k tomu, že je ich náplň viac či menej rovnaká ako zvyšok hry. Tu musia BioWare poriadne zamakať, inak po nejakých 25 hodinách stratia hráčov úplne a nie iba do vydania najbližšieho updatu s obsahom.

Sú tu ale dve veci, ktoré to celé držia nad vodou a tou prvou je boj a pohyb. Naozaj to pripomína Spider-Mana, aj keď ten bola teda globálne kvalitnejší. Jeho obsah ale nijak nevybočoval z priemeru stanovenému inými open-world hrami. Ťahal ho pohyb hrdinu. Rovnako je to aj tu, kde Javeliny ako vás prostriedok boja a pohybu vo svete majú svoje kúzlo – skvele sa na ne pozerá, skvele sa s nimi lieta a ich ovládanie vám rýchlo prejde do krvi, pričom aj na klávesnici a myši je prevedené dosť dobre. Akcia je tak intuitívna a veľmi skoro sa ju naučíte sami prirodzene kombinovať s pohybom, takže niekedy ani nezosadnete na zem popri tom, ako likvidujete nepriateľov.

Váš arzenál je pomerne široký a len zo samotných zbraní si môžete vybrať také, ktoré zodpovedajú vášmu hernému štýlu. Potom tu máte ešte niekoľko schopností svojho vybavenia a obleku a nechýba ani špeciálna schopnosť, ktorá sa vám nabíja časom. Či pred vami stoja bežní nepriatelia z ktorejkoľvek frakcie, alebo dokonca Titani, so všetkým si hravo poradíte. Boj navyše vyzerá skvele, je plný efektov a veľmi mu prospieva kombo systém, ktorý umožňuje kombinovať útoky vás a vašich spolubojovníkov do efektnejších a silnejších kombinácií. Nepriateľov tak môžete zmraziť, trafiť bleskom, podpáliť a popri tom do nich nasypať toľko olova, koľko sa len zmestí. Je to rýchle, zábavné, takticky zaujímavé a kooperatívne a zatiaľ hráči naozaj dobre spolupracujú, čo sú všetko potešujúce fakty.

Druhou vecou je svet hry Anthem. Jeho dizajn je krásny. Miesi sa tu tajomstvo, divoká príroda, mytológia a tiež história ľudí, ktorí tu žili. Nie je ani veľký, ani malý. Je taký akurát, navyše je spestrený mnohými jaskyňami a aj vertikálne členitý. Budete lietať tesne okolo vodopádov, aby ste si chladili oblek, užívať si výhľady a dokonca objavovať miestnu faunu a flóru, ktoré sú vypracované s citom pre detail a pôsobia naozaj exoticky. Je vidno, že BioWare do tvorby sveta vložili naozaj množstvo úsilia a jeho „rozrobená“ povaha z mytológie je pekne zvýraznená tým, čo tu pred vami odkrýva. Len keby ste si to mohli poriadne užiť. Nieže sa budete počas misie čo i len chvíľku navyše kochať svetom okolo seba. V Anthem je totiž tak prísny systém držania hráčov spolu, že ak sa hráči v skupine zdržia za tým, ktorý ide vpred po waypointoch v misiách, majú len pár sekúnd na to, aby ho dobehli. Ak nie, hra ich tam sama teleportuje. Počas tejto doby navyše máte pred očami veľké varovanie s odpočtom, čo nepôsobí dobre a navyše zakrýva indikátor prehriatia vášho obleku. Samozrejme, takto sa hra stará o to, aby skupina bola spolu a nepotopil ju hráč na opačnom konci mapy, no dalo sa to spraviť aj menej agresívne. Kazí to tempo hry, ak sa síce zdržíte, ale už letíte za kolegami, no hra to preruší loadingom a teleportne vás tam.

A to nie je jediná vec, ktorá kazí tempo hry. Menším nedostatkom sú kratšie doby, keď splníte úlohu a kým vám naskočí ďalšia. Hra to všetko musí analyzovať, prepočítať, prebehne nejaký ten dialóg a potom sa ide ďalej v misii. Nepoteší to, ale nebudete si kvôli tomu trhať vlasy. Horšie sú samotné loadingy, ktoré boli ešte predvčerom tak dlhé, že by ste

z nich zošaleli. Day 1 update ale už včera priniesol ich skrátenie na znesiteľnú dĺžku, avšak stále je ich tu pomerne veľa, narazíte na ne pomerne často a je divné, že engine nedokáže streamovať aj menšie zákutia sveta (jaskyne, hrobky) bez toho, aby spustil ďalší loading. Predstavte si situáciu, kedy ste v bojovej vrave, ktorú si užívate, misia od vás chce, aby ste vleteli do jaskyne, no a pred vami je loading. Ešte horšie, ak tam ani nevletíte vy, ale vy ste pozadu a vletí tam jeden snaživý kolega, ktorý sa zjavne veľmi ponáhľa vpred. Tak je pred vami len varovanie s odpočtom a potom loading.

Nebudem klamať a prezradím, že hranie hry uplynulý týždeň pre mňa nebol práve pozitívny zážitok najmä z hľadiska bugov v hre, ktoré boli časté a nepríjemné. Spolu so skrátením loadingov však včerajší update odstránil všetky, ktoré ma hnevali. Navyše zlepšil chod hry, ktorá tak beží lepšie a časti sveta sa načítavajú rýchlejšie bez nejakého viditeľného oneskorenia. Po tejto stránke tak nastal v hre obrovský obrat a za posledných asi 7-8 hodín (od stiahnutia updatu) som nenarazil na nič nepríjemné.

S optimalizáciou na PC som nemal problém. V Ultra nastaveniach z hry stále padá sánka, či je to za hranicami Fort Tarsis, alebo sa kocháte jej uličkami v rôznu dennú dobu. Až sa neviete rozhodnúť, kedy vyzerá lepšia – či cez deň, alebo v noci. Hra sa navyše stále držala nad 60 fps, čo je pre dobrý dojem zo súbojov kľúčové. Celkovo prezentácia hry je na špičkovej úrovni s produkčnými hodnotami, aké sa budú len ťažko prekonávať. Podporené je to stále parádnou grafikou (bez ohľadu na to, že tu bol nejaký downgrade) a ešte lepším zvukom. Jeho priestorové podanie vás vtiahne do sveta, ak máte zodpovedajúcu zostavu. No nezaostáva ani hudba od Sarah Schachner (CoD: Infinite Warfare, AC Origins). Tá pre hru zložila 23 naozaj epických skladieb, ktoré hre dodávajú neuveriteľnú šťavu aj vtedy, keď na to sama nestačí. A ‚bohužiaľ, na to sama nestačí častejšie, než by ste chceli.

Anthem nie je zlou hrou a trojkové či štvorkové hodnotenia sú úplne mimo misu, lebo na také číslo tu príliš veľa vecí funguje dobre, obsahu je pomerne dosť, akcia je zábavná a technicky je tu kus poctivej roboty.

Zároveň je tu tak strašne veľa nedotiahnutých vecí, že sa v BioWare musia už teraz sakramentsky obracať, aby to celé zachránili, lebo sa im už hráči na marcový obsahový update nemusia vrátiť. Treba zaujímavejšiu korisť, chytľavejšie a variabilnejšie misie a zlepšiť aj rozprávanie hlavnej príbehovej línie, ktoré nebude pôsobiť tak necelistvo. Potenciálu je tu ale hromada, ibaže ho treba čo najskôr zúročiť a nie nechať upadnúť. To isté platí aj o endgame, ktorý je teraz o vyšších obťažnostiach a grindovaní koristi v misiách a Strongholdoch s rovnakým obsahom. O reálnom hodnotení pre Anthem tak rozhodne až čas – či sa to zlepší, alebo naopak upadne. Destiny a aj The Division série nám ukázali, že možné je všetko.

HODNOTENIE

+ mytológia sveta hry a jeho spracovanie
+ niektoré vedľajšie postavy a ich mikropríbehy
+ Fort Tarsis
+ vynikajúci pocit z lietania a z akcie
+ dobre diferencované a vyvážené triedy Javelinov
+ variabilitou a testovaním výbavy si viete spestriť hranie v každej misii a bojovať úplne inak
+ grafika, zvuk a perfektná hudba
+ prezentácia hry
- mnoho vecí často ruší tempo hry
- plytký systém zbierania koristi
- otázny endgame do vydania ďalšieho obsahu
- repetitívne misie
- hlavný príbeh je zle podaný

7.0

MICHAL KOREC

KINGDOM HEARTS III

KRÍŽOM CEZ DISNEY SVETY

XBOX ONE, PS4
SQUARE ENIX
RPG

Po Final Fantasy XV je Kingdom Hearts III asi najdlhšie vyvíjanou hrou, ktorá preskočila platformy, neustále dávala nádej, že raz vyjde a hráči mohli iba čakať, hrať remake a dúfať, že tvorcovia napokon sľub dodržia. Kingdom Hearts III je vyvrcholením ságy, ktorú sme mnohí začali hrať na PlayStation 2 v roku 2002 nabudení krátkym trailerom z Final Fantasy X. Mnohí neverili, že napokon vyjde, od dvojky ubehne na jar už 13 rokov a toľké dejové odbočky za posledné roky skôr živili plané nádeje (a občas pridali pekný fragment) ako smerovali k naplneniu snu.

Kingdom Hearts III je titul, ktorý vás do veľkej miery premiestni v čase niekde na koniec generácie PS2. Identická hrateľnosť od prvých minút vrátane nič nehovoriaceho intra a klasický výber vlastností postáv, silných devíz a zamerania v neznámej dimenzii fanúšikov poteší a nováčikovia asi nebudú chápať. Rozdiel je jediný: počas výberu sa vám ukazujú čriepky minulosti, ktoré znalcov rýchlo chytia za srdce. Je ťažké dobehnúť dejovú líniu predchádzajúcich častí, no Kingdom Hearts sa o to pokúša v piatich filmoch, čo vám osviežia pamäť aspoň pre jednotlivé postavy, kľúčové momenty a najmä vykreslenie záporáka. To je rozdiel oproti minulej dvojici hlavných hier, kde sme poznali ústrednú trojicu – ale pôvod zla sme odhaľovali a dlhé hodiny nevedeli, proti komu bojujeme. Bola tu Maleficent či Pete, ale tentoraz tušíte, že sa schyľuje k veľkej bitke proti Master Xehanortovi, ktorý vám ťažil život v minulých hrách.

Ruku na srdce, dej Kingdom Hearts sa od jednotky posunul strašne ďaleko a je totálne rozmlátený na kúsočky kvôli všetkým odbočkám či vedľajším hrám.

Preč je pôvodná nevinnosť a objavovanie svetov. Dnes sa hráč snaží cez niekoľko filmov a wikipediu dopracovať k zhrnutiu dejov z hlavných hier a poltuctu vedľajších. Ale dobre, kašlime na detaily, skúsme si spomenúť, na čo sa dá a pripraviť sa na obrovské finále, kde si zmeriame sily so starými známymi a stretneme aj kopu nových postáv.

Znie to ako kritika, ale predsa sa oplatí hrať aj kvôli deju, lebo, prirodzene, chcete vedieť, ako sa všetko skončí. To je starý dobrý efekt posledného dielu trilógie či finálneho Harry Pottera, kde túžite prísť na koniec a všetko pochopiť. Kingdom Hearts III nesie tento prísľub od začiatku – no ostáva zamotaný. Nie je príliš dobré, že svoj hlavný dejový part si šetrí až na poslednú tretinu, kde sa melú veľké udalosti. Stále je to Kingdom Hearts, ktorý časť otázok zodpovie a súčasne načrtne nové udičky. Dve tretiny sú vyplnené dejovými črepkami o tom, ako Sora stratil silu a musí ju nájsť alebo na prežívanie iných príbehov v jednotlivých svetoch. Grandiózne finále plné animácií (miestami ich je príliš) poteší tých, ktorí s hrami strávili tucet rokov a chcú sa čosi dozvedieť, ale nenaplní tých, čo chcú absolútne uzavretie. Je tu stále veľa scén, ktoré slúžia najmä na efekt: objaví sa tu maskovaný hrdina či chlapík s kapucňou (žeby člen Organization XIII či len fanúšik?), utrúsi dve-tri vety a zase sa teleportuje preč.

Vyznieva to štýlovo, má to štipku napätia a niečo to sľubuje, ale málokto bude vedieť čo. Asi aj pri druhom hraní. Návštevy svetov nie sú zhodné, čo je veľké plus. Podobne ako v jednotke vás niekde čaká sledovanie známej dejovej línie a repete z filmu (Na vlásku, Ľadové kráľovstvo), zatiaľ čo inde dostanete extra porciu príbehu (Príšerky, s.r.o, Príbeh hračiek, Big Hero 6). Epizódne vystupovanie iných postáv vo svetoch (tu a tam sa mihne Maleficent a Pete) trošku pripomína marenie plánov z dvojky, ale inak si svety vystačia so svojimi problémami a niektoré sú celkom kúzelné – ako napríklad úvodný svet, kde sa Hádes vďaka perfektnej konjunktúre planét snaží vyvolať titanov a zrovnať Zeusa so zemou.

Ďalšie plus pri svetoch prichádza v momente ideálnej dĺžky: pár hodín zväčša stačí na stretnutia, rozprávanie príbehu, plnenie pár úloh a opäť môžete prejsť do ďalšieho. Tento koncept sa stále nezunuje, hoci vám neraz môže pripadať vkladanie Goofyho a Donalda do dialógov trošku silené (každý má svoju rolu – jeden robí vtipné hlúposti a kváka, druhý odhodlane posúva skupinu vpred), hre nechýba ľahkosť, čo je fajn v súčasnom prípade fatálnych temných hier. Presvetlené svety sú balzamom na dušu a mnohé je radosť objavovať. Ale milovníci dramatických (klišé) i finále si prídu na svoje v posledných hodinách, kde hra opäť graduje a majstrovské plány treba kaziť v správnom čase. Ak vám je prístup povedomý z jednotky, budete sa cítiť ako v roku 2002. Do Kingdom Hearts sú iné svety šikovne nainštalované, ale vlastnú dramatickú líniu si šetria pre svoje lokality, aby mohli vrcholiť na nečakaných miestach.

Výber svetov je však špičkový a hoci som pri jednotlivých traileroch pochyboval, sú výborne zložené. Väčšina z nich je nová a čerpá najmä z Pixaru i súčasnej Disney mánie. Je tu Príbeh hračiek, Príšerky, Na vlásku, Ľadové kráľovstvo, Big Hero 6, čo sú skvelé rozšírenia. Konečne máme možnosť objaviť Olympus v plnej kráse a nebojovať iba v Koloseu. A Karibik sa nečakane otvára s viacerými ostrovmi, kde môžeme hľadať rozličné tajomstvá. Potešujúce je, že svety sa konečne naťahujú do väčšej rozlohy a oproti koncentrovaným pasážam v KH II máte stále čo objavovať. Cestičky, tajomstvá, krehké časti na rozbíjanie – nová generácia konzol vám otvorí viac ako iba pár uzavretých miest. To je signál, že sme sa posunuli trošku ďalej, hoci samotná hrateľnosť sa nemení. Do svetov sa môžete vrátiť, aby ste hľadali doplňujúce predmety, ale už tu nemusíte zažívať nútené opakované návštevy ako v dvojke. Je tu nádherné kráľovstvo Corona, ktoré sa zdá byť iba ďalším lesným svetom, ale má neuveriteľné čaro. A aj Arendelle z Ľadového kráľovstva má lepší nádych ako iba bežný zimný svet z RPG.

Časť hráčov môže reptať, že svetov je menej ako v prvých dvoch dieloch alebo že autori sa mohli ešte vrátiť do viacerých, aby KH III pôsobila ako defilé všetkých lokalít. Na druhej strane voľba s väčšími svetmi a nižším počtom bez nútených návratov je lepšia.

Málokedy sa stane, že ste vo svete niekoľko hodín a už sa začnete nudiť – menším bossom či novým nápadmi sa KH III dokáže držať vo švungu a tým, že časť hráčov aj tak čaká na obrovský finiš so starými známymi a nejde im o Disney svety, tak sa dočká skôr. Svety beriete v prvom kole, aby ste absolvovali príbeh a eventuálne sa do nich možno vrátiť na nájdenie všetkých truhlíc a najmä Lucky emblémov s ušami Mickeyho. A 100-akrový les je tradične miesto pre rozmanité minihry a vydýchnutie si od intenzívnej akcie.

Samotná štruktúra a dizajn svetov umožňuje veľa možností. Hneď prvý svet, kde Hádes zoslal zlobu a oheň na Téby, vás vyzýva, aby ste používali Goofyho štít na rýchly presun ponad ohnivé pasáže. Je to atrakcia, kde štít uháňa a snažíte sa ho navigovať do rôznych strán. Prídete na bezpečné miesto, dáte pár súbojov a opäť sa môžete vyhupnúť na štít a odviezť sa inam. Na samotnej hore Olympus sú modré koľaje, po ktorých sa dá stúpať – možnosti pohybu sú rozmanité. Veľmi dobré spracovanie dostal aj Karibik, ktorý dýcha atmosférou otvoreného sveta, kedy sa na lodi prepravujete na ostrovy či miesta, kde treba čosi vyzdvihnúť alebo zrealizovať. Žiadne reptanie, že svet je zložený z 10 obrazoviek... Ešte pútavejšie je vo svete vyberať predmety z rôznych zákutí. Môžete sa naplno zamerať na truhlice a určite nezabudnite na spomínané šťastné emblémy. Podľa výšky obťažnosti ich treba zozbierať 30 v ťažkom móde, 60 v normálnom a až 90 v začiatočníckom. To je celkom ťažká voľba: chcete ľahko prejsť hru a budete hľadať všetky? Alebo skúsite zlatú strednú cestu a uspokojíte sa na normal s 5 tuctami emblémov? Niektorí stihli už reptať, že KH III je pomerne ľahká hra, no osobne som mal pár momentov, kedy som sa na normal zapotil ani nie pri bossoch ako v niektorých chvíľach, kedy na mňa hra vrhla časový limit alebo výzvu v podobe skákania na rozličné plošiny. Súbojový systém stavil na kvantum možností. Od začiatku je pomerne intuitívny a KH sa hrá ako kedysi – skákanie, švihanie mečom a kombá sú poruke. Môžete bojovať mečmi (dokonca sa dajú prepínať cez smerové tlačidlo a každý Keyblade má iné možnosti), nechýba mágia (násobí sa ako vo Final Fantasy na vyššie stupne), pomôžete si predmetmi a vrátili sa vyvolané bytosti.

Čo je kľúčové, čím viac ste v akcii, tým skôr sa dostanete ku špeciálnym efektom – máte iba istý čas na ich aktiváciu aj na ich využívanie. Takto sa solia parádne možnosti – silnejšie údery, plošná deštrukcia, Hercules vás vyhodí do vzduchu a vy mocne dopadnete nadol ako v komikse... Donaldovi sa zlepšia kúzla, Goofy zase štítom mláti tucet Heartless naraz... Dokáže si vyvolať kolotoč a pri čoraz rýchlejšom otáčaní odrážať nepriateľov. Pripláva k vám pirátska loď, ktorá sa každým švihom dotýka a ničí nepriateľov, až jej plavba končí obrovským zásahom. Tých efektov je tu neúrekom, je celkom možné, že počas jedného hrania nevyskúšate ani všetky, respektíve si niektoré osvojíte a využívate favoritov. Vďaka silnému engine sa hra zďaleka nezapotí a vyzerá skutočne luxusne – toto je next-gen ako sa patrí, PS2 časy sú preč!

V akcii ovládate síce iba Soru (v predeloch sa núka aj Riku), no stále sa dá spoľahnúť na kamošov v tej správnej chvíli. Donald vás lieči, keď už ukazovateľ zdravia alarmujúco bliká, Goofy ovalí Heartless štítom či bakuľou. Keď sa pridajú epizódni borci z domácich svetov, málokto vás porazí. Ale predsa je o čo bojovať, lebo presily dávajú zabrať a paralelne hra núka toľko noviniek a foriem, Shotlocky či iné „serepetičky" z minulých dielov, čo podporujú dynamiku a efektné súboje. Neradno zabúdať na úskoky či obranu a kombá podporujú vlastnosti, ktoré si sami narolujete v menu. Opäť sú prispôsobené počtu AP, ktoré zase zvyšujú predmety, takže naháňačka za neustále lepšou výbavou pretrváva a zabaví.

Vedľajších aktivít je v hre dosť. Sú tu minihry v 100-akrovom lese, varíte s Remym, robíte si selfie a nechýba Gummi Ship. Arkádová minihra s lietadielkom sa výrazne zmenila. Namiesto pôvodnej lineárnej strieľačky a la Novastorm, kde ste viac riešili kanóny ako pohyb, sa teraz sústredíte aj na skúmanie väčšieho vesmíru v okolí. Aktivita je riešená cez kľúčové body: niekde sa strhne prestrelka, inde lietate okolo podivného objektu skrývajúceho poklad. Vo vesmíre je kopa predmetov, lietadiel aj šrotu, no rozhodne pôsobí farebne, živo a má aj zrýchlené pasáže, vďaka ktorým let do nového sveta lepšie ubieha. Jediné maličké mínus je spočiatku ťažkopádne ovládanie – treba si na raketku zvykať. Ak zvyšok hry pôsobí ako osvedčená klasika, Gummi Ship zaznamenal najväčšie prerábanie. Výbornou správou pre pôvodných fanúšikov je, že autori využívajú výkon nových konzol naplno a je to cítiť pri rozlíšení i celkovej kvalite grafiky. Toto už nie sú staré PS2 diely, ani solídne remaky, ale nová hra, kde sa pri dizajne svetov makalo od začiatku – takže sú väčšie, detailnejšie, siahajú do výšin a dovoľujú si efektné momenty, ako je beh po stene proti titanovi, ktorý po vás hádže šutre alebo krásne momenty z veže s princeznou alebo vtipné medziscény s Olafom ako z kina. Špeciálne San Fransokyo si obľúbite pre vynikajúcu atmosféru i bizarné postavičky. Príbeh hračiek sa snaží o hranatú štylizáciu a Piráti Karibiku by chceli byť čo najvernejší hranému filmu, čo je azda najväčšia výzva. Zásadne tu platí, že pokiaľ sa videohra chce podobať CGI rozprávke, má výhodu – ak hráči majú iné očakávania, tie sa skôr podarí naplniť.

Hudobná stránka ponúka viaceré skvosty. Tematická hudba z minulých častí i nových rozprávok sa sem umne prepašovala a Yoko Shimomura sa s ňou lahodne pohráva.

Vynikajúci podmaz navyše dopĺňajú dve skladby od Hikaru Utada. Otváračku Face My Fears zremixoval Skrillex, je to neuveriteľne dravý posun za 17 rokov – nemusí každému sadnúť, ale istým spôsobom bičuje vaše očakávania pri intre na vyššiu úroveň. Druhý song Don't Think Twice je už pokojnejší a skôr zapadá do koloritu série. Top správa pre milovníkov dabingu je, že okrem scén sú nahovorené aj menšie dialógy či repliky menších postáv, čo pôsobí živo, profesionálne a svedčí o tom, že sa tu nešetrilo. Platí to aj pre výber hercov, tu sa zišla silná partička, kde mnohí reprízujú hlasy svojich postáv z filmov: James Woods ako Hades, plná partička z Ľadového kráľovstva (Kristen Bell, Idina Menzel, Josh Gad) a je tu aj Zachary Levi za Na vlásku. Škoda, že nedorazil Billy Crystal a Tom Hanks – Príbeh hračiek i Príšerky sú predabované. Napriek tomu – špičková záležitosť pre domáce kino, kde treba posunúť volume klasicky doprava... A ostal nám Haley Joel Osment, ktorý zostarol s postavou, no stále sa k nej akosi hodí.

Kingdom Hearts III je výbornou akčnou hrou, ktorá nás prenesie do nových svetov s osvedčenou hrateľnosťou. Rozšíri príbeh, doplní ho o nové frakcie – ale jedným z možných mínusov je, že aj tak ho opäť nedopovie celý. A navyše už je taký rozdrobený, že sa autorom vytratil zmysel pre súdržnú naráciu.

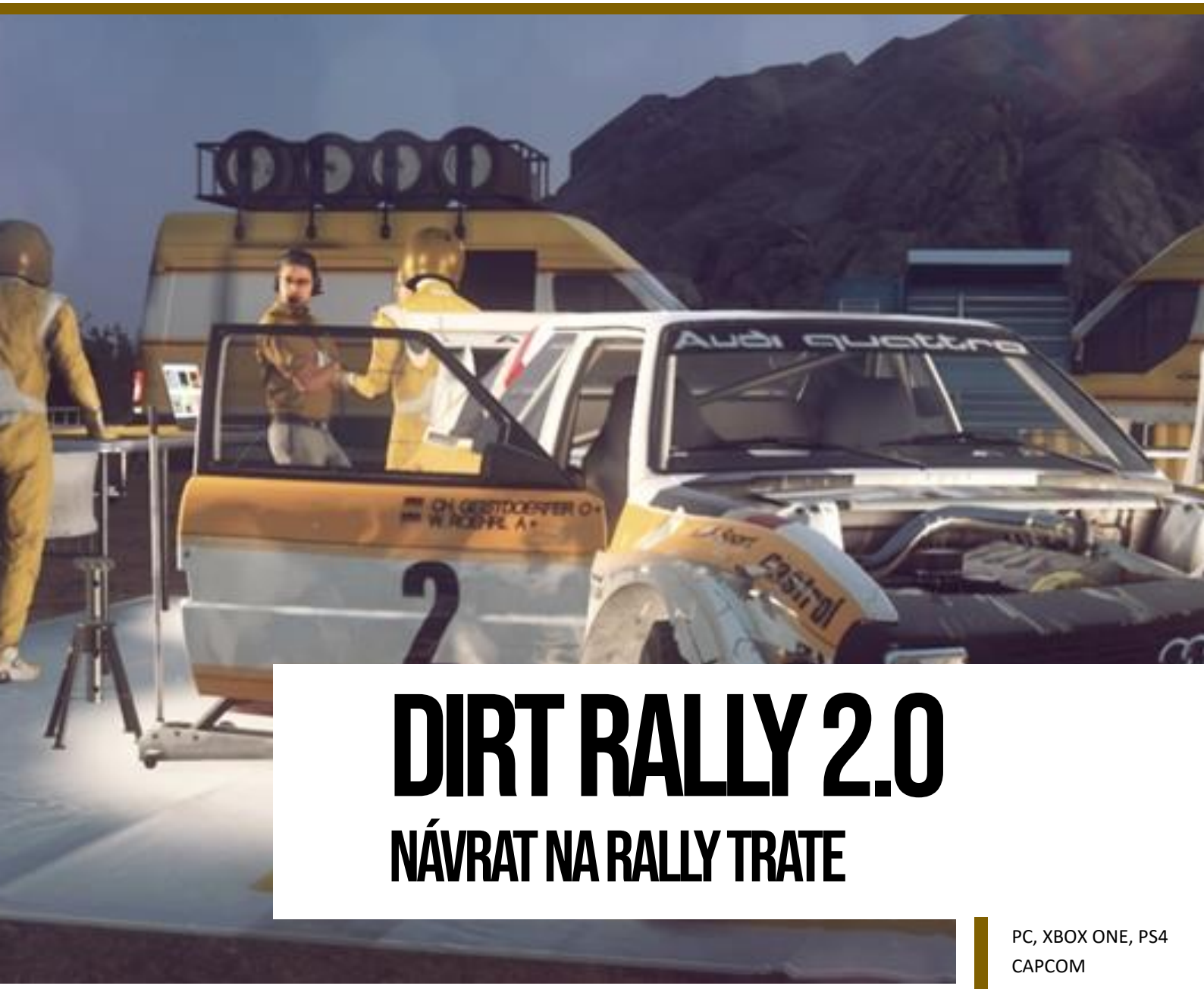
V tom smere nesie v sebe isté sklamanie, že to, na čo sme čakali 17 rokov, sa aj tak nenaplní. Je škoda, že tak ako sa hra ľahko hrá a prepadnete jej kúzlu naplno, tak napokon nevie potešiť srdce hráča v tom smere, že do nej investuje a ona sa mu neodmení naplno. Pritom borci z Japonska vedia krásne ukončiť príbehy (Yakuza 6). Ale to, že vami napokon budú lomcovať emócie a končí jedna éra, je zaručené, takže fanúšikovia by rozhodne nemali váhať.

HODNOTENIE

+ osvedčená hrateľnosť...
+ ...ale aj nové finesy a možnosti
+ solídne množstvo pestrých svetov
+ vynikajúci, rýchly a rozmanitý boj
+ voľnosť a kopa nepovinnej náplne
+ krásna grafika i podmanivá hudba
+ niektoré dejové momenty plné emócií
- stále rozmlátený a nie ukončený dej

8,5

MATÚŠ ŠTRBA



DIRT RALLY 2.0

NÁVRAT NA RALLY TRATE

PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
RACING

Mám dojem, akoby mi niektorí herní vydavatelia tento rok chceli plniť moje želania. Capcom priniesol parádny remake Resident Evil 2 a doteraz asi najlepší Devil May Cry, aj keď to už pred pár rokmi vyzeralo, že dá pôvodnej sérii zbohom. A teraz sa pridáva aj Codemasters, ktorý prináša rally hru, po akej som volal už naozaj veľmi dlho. Rally hru, ktorá je zábavná, realistická, bohatá na možnosti a hlavne taká dobre hrateľná, takže pri nej dokážete presedieť 6 hodín v kuse a ani si nevšimnete, že sa za oknom medzitým zotmelo. DiRT Rally 2.0 toto všetko spĺňa a je to neuveriteľne návyková jazda.

Recept sa pritom zdá byť jednoduchý – stačilo zobrať všetko dobré z pôvodného DiRT Rally a ešte to vylepšiť. Po ňom však dokázali vydať aj DiRT 4, ktorý síce bol stále kvalitnou hrou, no tie kvality tam už v niektorých oblastiach kolísali. Vynárali sa tak obavy, na ktorú stranu sa s touto hrou priklonia a našťastie (pre všetkých fanúšikov starého CMR a DiRT Rally) sa priklonili k zážitku, ktorý je síce náročnejší, no o to zaujímavejší a viac pohlcujúci. Opäť tak Codemasters skôr koketujú so simuláciou a aj keď ich ambíciou nie je prekonať dnes už poriadne bradatého Richarda Burnsa, stále je DiRT Rally 2.0 realisticky zameranou hrou, ktorá vás potrápi a nechá vás pykať za vaše chyby na trati. Jednu vec by som však mal ozrejmiť hneď v úvode. Stále zbožňujem prvú časť DiRT Rally, no treba uznať, že bola často možno až príliš masochistická. Súperi vám tu nadeľovali úplne neuveriteľné časy a kým ste sa dostali k tomu, aby ste pohodlne vyhrali šampionát, museli ste mať v hre natrénované desiatky hodín.

Dovtedy ste sa museli uspokojiť s nižšími priečkami a spoliehať sa na to, že nebudú AI jazdci jazdiť konzistentne, čo hre dodávalo uveriteľnejší pocit. Nebol tu jeden súper, ktorý by neustále bral prvé pozície, ale viac sa to v hre premlelo. Toto všetko vám stále dokáže ponúknuť aj dvojka, no zároveň ju Codemasters spravili prístupnejšou a ponúkli aj nižšie úrovne obťažnosti pre tých, ktorí sa do nej chcú jednoduchšie dostať, či len chcú častejšie vyhrávať.

Musím kvitovať to, ako sa Codemasters popasovali s rozšírením možností hry v tomto ohľade. DiRT Rally nebola pre každého. Dvojka už je. Nemyslím to v tom zmysle, že je ako Need for Speed – že by sa k nej dalo sadnúť a hneď vyhrávať. Je to hra, ktorú si môžete postupne prispôsobovať a svojou hĺbkou a spracovaním takto vtiahne aj nováčika, ktorý si vďaka nej zamiluje svet realisticky zameraných rally hier. Jednoducho tu príde, zvolí si nižšiu obťažnosť, zapne nejaké tie asistenčné pomôcky a môže sa do hry pustiť. Máte už túto etapu za sebou? Vypnite si pomôcky, dajte si vyššiu obťažnosť a vydajte sa do toho prachu a blata ukázať svoje skutočné zručnosti.

Klobúk dole, že dokázali priniesť hru, ktorá je komplexná a hlboká, no zároveň prístupná so širokou škálovateľnosťou toho, čo od vás má požadovať. Ak by som mal vypichnúť jednu vec, ktorá ma tu osobne najpríjemnejšie prekvapila, je to práve tento fakt, keďže umožní užiť si jej chytľavú hrateľnosť širšiemu spektru hráčov. K tomu všetkému patria aj možnosti ovládania. Ak hráte na konzolách, ovládanie gamepadom je o niečo pohodlnejšie a prívetivejšie, takže už aj s ním dokážete zajazdiť slušné časy. Hra je však šitá pre volanty na všetkých platformách (recenzoval som na Logitech G920) a ak sa zmierite s tým, že si svoj volant musíte tentoraz nastaviť trošku inak ako v jednotke, najviac zábavy sú užijete práve s ním. Možnosti nastavení nechýbajú, podpora je pomerne široká a nič nenapodobní ten dojem, keď vám spätná väzba dáva pocítiť „utrhnutý“ zadok, defekt pravej prednej pneumatiky, či napríklad štrk v podbehoch.

Bude trošku skákať a keďže som niečo dosť vychválil, musím spomenúť aj niečo, čo si v hre zaslúži dosť zhodiť a to sú bugy. Tých tu rozhodne nie je málo a aj keď sa nedá povedať, že by niektoré z nich hru doslovne kazili, či vám komplikovali jej hranie, rozhodne ich prítomnosť v takomto množstve nepoteší. Najčastejšie je to problém s modelmi áut, kedy sa niečo, čo by malo byť dnu, z ničoho nič ocitne von. Napríklad časť nápravy, koleso, raz dokonca aj sklo z dverí od kufra poletovalo nad autom súpera v rallycrosse. Prvý raz to pobaví, pri opakovanom výskyte sa začnete sami seba pýtať, či sa to naozaj pri testovaní kvality nedalo odstrániť.

Hra však fanúšikov nepoteší v oblasti obsahu, ktorého síce nie je málo, no je to s ním pomerne rozporuplné. Je tu veľa nových vecí, no zároveň chýbajú niektoré také, ktoré ste si v predchádzajúcej časti obľúbili. Poďme najskôr k licenciám. Tradične tu chýba licencia na WRC šampionát a všetky s ňou spojené, keďže tieto má exkluzívne séria WRC. Vracia sa však oficiálna licencia na FIA World Rallycross Championship, čo rozhodne poteší fanúšikov tejto vetvy motoršportu. Nepoteší už absencia pretekov do vrchu na Pikes Peak, čo bolo obrovské lákadlo prvej časti a tu to rozhodne chýba.

Ak máte chuť hneď jazdiť, skúšať všetky herné autá a všetky trate a prostredia, ktoré vám ponúka, môžete sa vrhnúť na rýchle jazdenie, prípadne na časovky. Táto možnosť je ideálna pre tých, ktorí si chcú z obsahu hry užiť ihneď čo najviac. Ťažiskom DiRT Rally 2.0 je však jednoznačne kariéra, v ktorej nájdete ako rally, tak aj rallycross a aj výzvy, ktoré sa menia buď každý deň, alebo každý týždeň, pričom im nechýbajú rebríčky (dokonca crossplatformové). V kariére môžete neustále skákať medzi režimami a ak sa vám napríklad omrzia klasické rally etapy, nie je nič jednoduchšie než ísť na rallycross okruhy a nazbierať tam v šampionáte nejaké tie body.

Musíte si však uvedomiť, že tu si v kariére budujete vlastné tímy. Nevyberáte si teda tímy alebo kontrakty, ale začínate prakticky od nuly, so základnými mechanikmi a s jedným (lacným) autom. V prípade rally časti tak idete od éry 60. rokov, ku ktorej neoddeliteľne patria autá, ako napríklad Mini, či Lancia Fulvia. Prakticky rovnako to prebieha aj v rallycross časti, akurát s tým rozdielom, že tú je aj tá najnižšia trieda vozidiel pomerne moderná. Chce to ale čas a skúsenosti, aby ste sa postupne predrali vyššie cez rôzne nižšie šampionáty až na vrchol.

Získavate body, poháre a ako idete vyššie, každá ďalšia sezóny je dlhšia a aj náročnejšia, pričom hra takto naozaj dobre stupňuje obťažnosť. Kariéra, bez ohľadu na to, ktorý režim si vyberiete, je veľmi slušne vyvážená a peňazí síce nebudete mať nazvyš, no zároveň ani nebudete chudobní. Vždy ich máte tak akurát, aby ste si po sezóne mohli kúpiť nové auto, niečo na ňom upgradovať, najať nových technikov (ktorí so sebou prinášajú aj rôzne bonusy) a hlavne vám stále zostane aj na opravy. DiRT Rally totiž berie poškodenie vážne. Môže vám skomplikovať jazdu, či vás aj úplne vyradiť. Navyše si ho prenášate aj medzi eventmi, takže si musíte naozaj nájsť prostriedky na to, aby ste si vždy v rámci možnosti dali auto čo najlepšie dokopy. Medzi rally etapami navyše máte len obmedzený čas k dispozícii, takže možno neopravíte dostatočne. Treba tak voliť, či radšej opravíte niečo pod kapotou, alebo sa chcete na auto hlavne pozerať a vyklepete mu plechy.

Hre tak rozhodne nechýba hĺbka a je len a len dobre, že nie je iba o jazdení. Tu a tam, hlavne ak pri nej stratíte pojem o čase, treba aj chvíľku vydýchnuť a nejaký ten ľahký manažment tu tak padne vhod na „oddych“. Či už jazdíte klasické rally, alebo sa venujete rallycrossu, bank máte spoločný a zdroje sa vám teda v kariére medzi nimi prenášajú. To neplatí len o peniazoch, ale aj o spomínaných mechanikoch. Ak si teda najmete mechanika, ktorý znižuje cenu opráv motora, máte ich nižšie v rally a aj rallycrosse. Zarobiť si navyše viete aj už spomínanými výzvami, kde dostanete odmenu na základe vášho výsledku v tabuľkách a čím vyššie sa dostanete, tým viac peňazí dostanete.

Rallycross je o viacerých autách naraz na okruhu, ktorý kombinuje asfalt a nespevnený povrch, pričom jeden event spočíva z niekoľkých kvalifikačných kôl, dvoch semifinále a na záver z finále. Postupuje sa na základe časov, zaujímavý je systém celkového bodovania, no v samotných pretekoch musíte počítať s tým, že je to plech na plech a koleso na koleso. Súperi vám tu často nič nedarujú a umelá inteligencia ide do zákrut aj cez vás. Opakujú sa však niektoré chyby predchodcu. Jednou je, že vo Švédsku (celkovo hra ponúka 8 rallycross okruhov z rôznych častí sveta) sa umelá inteligencia zvykne vybúrať na tom istom mieste, kde sa jej to stávalo aj v predchádzajúcej časti. Druhou sú časy AI na vyššej obťažnosti, keď vo svojich simulovaných kvalifikáciách súperi jazdia neuveriteľné časy, no keď tých istých dostanete do svojej kvalifikácie, dokážete im nadeliť niekoľko sekúnd. Časy reálnej jazdy so simulovanou tak nepôsobia konzistentne.

Rally je klasika, akú poznáte už roky. Pred vami sú etapy rozdelené po niekoľkých rôznych prostrediach vo svete a ide tu o časy. Začnem ale opäť niečím horším a to sú herné prostredia, ktorým chýba variabilita, konkrétne tu chýba niečo priamo zimné.

Náhradou za úzke cesty s hlbokými roklinami hneď vedľa je Argentína, no chýba tu sneh. Ďalej tu nájdete USA, Nový Zéland, Španielsko, Poľsko a Austráliu. Samozrejme, sú medzi nimi rozdiely, no čakali by ste variabilnejšie prostredia. Zvlášť, keď tu chýbajú Monte Carlo, Švédsko a Nemecko, ktoré dorazia neskôr v DLC.

Treba však vyzdvihnúť samotné trate, na ktorých tvorbe sa opäť podieľali aj rally jazdci a je to badať. Pri prechádzaní zákrut vám tuhne krv v žilách, nakláňate sa spolu s autom, očami ho tlačíte do správneho šmyku, aby sa vám nezačalo pretáčať. Sú úzke, nebezpečné, rozhodujú na nich aj najmenšie chyby a pri tom všetkom vás neustále bavia. Codemasters opäť treba pochváliť aj za to, ako parádne na tieto trate prispôsobili spolujazdca, ktorého opäť nahral Phil Mills. Veľmi skoro si naňho zvyknete a časom začnete jazdiť naslepo podľa jeho pokynov aj do zákrut, ktoré nevidíte. Nechýba tu ani online režim, ktorý by mohol byť riešená aj prívetivejšie z používateľského hľadiska, keďže sa k online možnostiam musíte preklikávať cez podľa mňa zbytočné menu, no dôležité je, že online funguje dobre a dokážete si sami vytvárať eventy na základe vami zvolených pravidiel (ovplyvňujete napríklad aj nastavenie asistenčných pomôcok), či sa k niekomu jednoducho pripojíte. DiRT Rally 2.0 obsahuje browser založených multiplayerových hier, ktorých detaily si takto môžete pozrieť, aby ste si našli tú, ktorá vám sedí najviac.

Graficky by sme si vedeli predstaviť aj lepšie prevedenie, no aj tak sa nedá povedať, že by DiRT Rally 2.0 nevyzerala dobre. Oproti predchodcovi tu nastali príjemné zmeny k lepšiemu v oblasti nasvietenia, prostredí, ktoré vás tak ešte viac vtiahnu, no zlepšili sa aj modely áut. Dalo by sa pridať ešte viac, no hra aj tak vyzerá dobre a taktiež sa dobre hýbe, čo je najdôležitejšie. Podarený je aj herný zvuk, ktorý dotvára celkový autentickú atmosféru. Menu obrazovky sú síce sprevádzané otravnými melódiami, no ten zvyšok je špička. Cítite a počujete kone pod kapotou, keď sa rútite cez Poľský les, ideálne v tme a počas dažďa, kedy vám počasie komplikuje podmienky na jazdenie, no užívate si to ešte viac, lebo hra vyzerá a znie ešte lepšie ako bežne.

DiRT Rally 2.0 má síce svoje nedostatky a rozhodne by ste tu ocenili nielen preteky do vrchu, ale aj niektoré lokality, ktoré by tu jednoznačne mali byť. Aj napriek tomu je to ale parádna hra, ktorá si berie to najlepšie zo svojho predchodcu, na čo ešte nabaľuje niekoľko zaujímavých noviniek a vylepšení. Vyzerá lepšie, znie lepšie, stále sa hrá parádne, je šitá na volant a ak jej raz prepadnete, len tak vás nepustí. Pozitívnom je tiež to, že je hra stále hlboká a náročná, no prívetivejšia pre nováčikov, vďaka čomu jej prepadnete jednoduchšie a dokáže osloviť aj hráčov, ktorým sú rally simulácie zatiaľ cudzie. Viac ako 50 áut z rôznych etáp histórie rally a rallycrossu je už len taká čerešnička a z bohatej ponuky si každý vyberie to svoje.

HODNOTENIE

+ parádny dojem z jazdy a autentickosť
+ dostatok áut
+ chytľavá kariéra obohatená o drobné manažmentové vsuvky
+ široké možnosti nastavení auta
+ dobre vyzerá, výborne znie
+ prístupná, no zároveň hlboká a náročná
- chýbajú niektoré lokality a Pikes Peak z jednotky
- AI jazdí v simulovaných rallycross kvalifikáciách časy, aké nedokáže zajazdiť reálne
- s nastavením volantu sa treba pohrať, aby ste dostali najlepší možný výsledok

8.5

PETER DRAGULA

TRIALS RISING

NA MOTORKE OKOLO SVETA

PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
UBISOFT
RACING

Motorková Trials séria pokračuje a rozširuje štýl, ktorý prakticky RedLynx sám založil. Bolo to ešte s prvou webovou Trials verziou. V nej ste sa museli s motorkou dostať cez náročné prekážkové dráhy. Následne preteky expandovali a vo väčšom titule Trials HD zaviedli hráčov do hangárov s náročnými a skutočne na skill zameranými traťami. Nový vzhľad dostala hra s Trials Evolution verziou, kde to už celé autori otvorili a vytiahli hráčov von do rôznych tratí. Pridali aj triky, aby sa v Trials Fusion pozreli do budúcnosti a teraz v Trials Rising vrátili späť do prítomnosti.

V Rising sa autori viac zamerali na preteky, výzvy a celosvetové poháre. Ponúknu totiž hráčom mapu celého sveta, na ktorej sa postupne budú otvárať nové trate, ktoré bude potrebné prejsť, turnaje, v ktorých musíte zvíťaziť a úlohy, ktoré budete spĺňať. Je toho veľa, bude to rozmanité a zábavné. Aj keď zručnosť znovu nebude potrebná na prejdenie tratí, bude však nutná, ak budete chcieť dosiahnuť čo najrýchlejší čas. Autori k tomu teraz upustili od FMX trikov, ktorých pretláčanie vo Fusion sa veľmi neosvedčilo a pôjde znovu len čisto o čo najlepšie zajazdenie tratí. Žiadne superman triky ani iné náročné pózy.

Samotný štýl Trials série je jednoduchý. Motorka vám ide po priamej trati a vy sa ju snažíte len na prekážkach vyvažovať a pridávať plyn na správnych miestach, aby ste prešli nástrahami. Je to jednoduché, ale náročné zároveň. Musíte to dostať do ruky, špeciálne jemné vyvažovania postavy, ktoré môžu pomôcť prejsť náročné prekážky. Takých tam je však minimum. Autori sa nesnažia hráčov vynervovať ako pri pôvodnom Trials HD, ale zabaviť.

Na štandardných tratiach pretekáte sami, ale vždy máte aj jedného alebo viacerých ghost hráčov, s ktorými môžete súperiť a niekedy dostanete za úlohu aj predbehnúť ich. Dopĺňajú to turnajové štadiónové trate, v ktorých súperí vždy niekoľko hráčov vedľa seba na jednoduchších tratiach, na ktorých ide o víťazstvo. Nechýbajú ani zábavné eventy, kde sa budete snažiť explóziami doskočiť čo najďalej, alebo s motorkou streliť loptu do basketbalového koša. Bude tu toho dostatok na zabavenie sa aj mimo štandardných pretekov.

Samotná kampaň sa tentoraz rozprestiera na celom svete, kde postupne prechádzate eventmi, levelujete sa a tým otvárate stále ďalšie eventy. Najskôr v Severnej Amerike, následne Európe, Ázii a postupne sa vám otvorí celý svet. Všade sú desiatky eventov sprevádzané veľkým štadiónovým turnajom a špeciálnymi úlohami. Je to pekne vyriešené, aj keď sa nedá povedať, že náročné. Ani tu nechceli autori klásť veľké prekážky do postupu, skôr dbali na to, že ak chcete perfektné skóre a čo najviac bodov alebo najlepší čas, musíte sa viac snažiť. Inak záleží hlavne na spĺňaní úloh v každom evente. Niekedy je to nutnosť neprešvihnúť počet pádov, inokedy musíte zvíťaziť nad jedným z ghost jazdcov alebo spraviť tri saltá. Spĺňanie týchto úloh vás posúva vpred. Pritom ako bonus je tu hodnotenie medailou, ktoré sa môžete snažiť zvyšovať na zlaté pre maximálny bonus. Všetko toto sa vám započítava do hodnotenia a zvyšuje váš level.

Levely následne otvárajú ako ďalšie eventy, tak aj lepšie motorky (dopĺňa to aj bicykel alebo dvojsedadlová motorka) a nové zábavné výzvy. Plus pri každom novom leveli vždy získavate aj lootbox. V ňom nájdete oblečenie, doplnky na vybavenie, nálepky alebo diely na motorky. Všetko je len vizuálne a povedal by som, že otravné. Hlavne keď sa vám ich nazbiera 30 a chcete len zo zvedavosti vedieť, čo všetko ponúknu, tak vás čakajú dlhé minúty monotónneho otvárania. Nie je to potrebné, a vyznieva to nejaký ako pozostatok starej lootboxovej éry. Pritom veci si viete kúpiť aj v store za zarobené peniaze priamo v hre. Viete si tak vyhliadnuť doplnky, ktoré sa vám páčia a kúpiť. Niektoré sú však exkluzívne, s možnosťou kúpiť len cez mikrotransakcie. Neprekáža to, keďže všetko sú len kozmetické veci.

Dopĺňa to, samozrejme, multiplayer, ako aj klasický hot seat mód. Multiplayer funguje rovnako ako bežné preteky, a teda pretekáte s protivníkmi v ghost móde, len s tým, že tu idete synchrónne s nimi a čakáte, pokým všetci skončia. Turnaje sú na viacerých tratiach a každá sa boduje. Momentálne je zapracovaný len verejný multiplayer, ale čoskoro pribudne aj súkromný multiplayer s priateľmi. Ak si zatiaľ chcete zahrať s priateľmi, a to rovno pred jednou obrazovkou, je tu hot seat, kde sa môžete striedať pri ovládači.

Ak by ste chceli od hry viac, je tu aj editor tratí, v ktorom vytvoríte rozmanité trasy v preddefinovaných prostrediach. Možno je zbytočne prekomplikovaný, ale v zásade si vyberiete prekážky, skoky, pasce a všetko čo hra ponúka. Nevytvoríte až také epické trate ako autori, ale viete pekne spraviť skill trate s prekvapeniami.

Keď sme pri epických tratiach, je až prekvapivé, čo autori vytiahli z 2D jazdy s 3D prostredím. Manipuláciou kamery dokážu v niektorých momentoch ponúknuť pôsobivé pohľady na masívne kaňony, zmenou scény vás zrazu premiestnia do sci-fi scén, alebo vám naservírujú jazdu krížom cez lietadlo aj s turbulenciami. Všade je totiž aplikovaná fyzika, všetko tu môže padať, navažovať sa a reagovať na vašu motorku, rýchlosť a silu. Budú tu explózie, skoky, a hlavne zábavné finiše, kde vaša postavička často končí zmasakrovaná, rozkúskovaná alebo aj vystrelená do vesmíru.

Trials Rising je parádna motorkárska hra, ktorá neposúva svoj štýl výrazne ďalej, ale doťahuje ho k dokonalosti, pridáva masívnu ponuku parádnych tratí, dobre spracovaný multiplayer, prepojenie s výsledkami ostatných hráčov a nechýba hot seat mód. Je to návykové a zábavné. Len je to zbytočne doplnené lootboxmi, ktoré jednoducho viete nahradiť kúpou vizuálnych prvkov priamo zo store za zarobené peniaze. Kreatívnym hráčom to celé dopĺňa level editor. Skutočne sa na obsah a zábavu nedá sťažovať, ale možno by nejaká výraznejšia novinka nezaškodila.

HODNOTENIE

+ nový, voľnejší štýl kamapane
+ rozmanité trate rozmiestnené po celom svete
+ automatické súťaženie s ostatnými aj v kampani
+ level editor
- nižšia nutnosť skutočného skillu
- zbytočné zapracovanie lootboxov

8.0

BRANISLAV KOHÚT

DAY Z

MÁ EŠTE ŠANCU OSLOVIŤ?

PC, XBOX ONE
BOHEMIA
SURVIVAL

Survival hra z otvoreného sveta od českých vývojárov Bohemia Interactive rezonuje už viac ako päť rokov. To je obdobie, v ktorom sa formovala vo verzii s predbežným prístupom. Naozaj dosť dlhá doba a už sa patrilo konečne dopracovať k oficiálnemu vydaniu. Stalo sa tak, ale výsledok nie je veľmi presvedčivý, hoci aspoň výrazne zredukoval počet bugov, ktorými je (aj) táto hra povestná.

Lenže autori si zrejme nevšimli, kam sa medzičasom posunul survival žáner a titul, ktorý istý čas vzbudzoval značnú pozornosť, napokon zapadol medzi priemerné. Ohlasy komunity sú v drvivej väčšine negatívne a kritika ani nie tvrdá, ale skôr ľahostajná. Akosi sa takmer nikomu už nechce touto hrou zaoberať. Napokon ani v našej redakcii sa do recenzovania nik nehrnul a nakoniec Čierny Peter zostal v ruke mne.

Vytvoril som si postavu, vybral vhodný server v teraz už výlučne multiplayerovej hre a ocitol sa v temnom lese. Nastalo hľadanie cesty von spomedzi stromov a húštiny, kde vládlo až neprirodzené ticho a nenarazil som na nič živé ani mŕtve. No vlastne - na nič. Všimol som si však obláčik pary z úst mojej uzimenej postavy a vetvy, ktoré sa kolíšu vo vetre - celkom fajn efekty. Čoskoro som sa ocitol v otvorenom teréne s poľnou cestou, na ktorej som postupne nachádzal opustené domčeky a jednoduchý prístav. Prirodzene, začal som s prieskumom a prehľadávaním miestností.

Často prázdne izby, kde občas bije do očí osamelá skriňa (ktorá sa ani nedá otvoriť), inokedy stolík, piecka, nejaká konzerva či kus odevu uprostred podlahy, vyzerajú dosť neprirodzene. Tvorcovia sa pokúsili vyvolať dojem, že je to tu všetko dávno opustené a spustnuté. Ale pritom mnohé veci priam žiaria čistotou a novotou, čo v spojení s nejakými hrdzavými predmetmi a strhanou tapetou pôsobí ako päsť na oko. Nie sú tu ani len smeti a rozbité fľaše, ktoré by toto prostredie robili uveriteľnejším.

Navyše sa vybavenie interiérov neustále opakuje - napríklad stôl s kockovaným obrusom je v každom druhom príbytku. Vyslovene neprirodzené sú početné dvere dôkladne zabezpečené kovovými tyčami. Tie som nachádzal vo väčšine budov, či už to boli paneláky, alebo obyčajné dreveničky. V niektorých častiach veľmi rozsiahleho sveta to vyzeralo lepšie, inde horšie a celkovú atmosféru a dojem z upadnutej sovietskej gubernie mali dotvoriť ruské nápisy a vraky starej dobrej Škodovky alebo V3S. V podstate by to mohlo byť aj bývalé Československo.

Pri dlhšom blúdení som natrafil aj na zaujímavejšie lokality a keďže sa v hre v podstate nič nedeje, aspoň som s chuťou objavoval rôzne zákutia - ruiny elektrárne, stavenisko, opustené mestečko, kostolík na kopci, kde ma privítal zombie kňaz. Podobne ako ďalší infikovaní, na ktorých príležitostne natrafíte v teréne, aj tento sa správal hlúpo, dokonca aj na chodiacu mŕtvolu. Na druhej strane okrem zombíkov, ktorých môžete umlátiť aj päsťami v nudnom súboji, málokedy natrafíte na nejakých obyvateľov tejto bohom zabudnutej krajiny. Je úplne bežné, že ani po hodine nenarazíte na nijaké známky života. Veľmi ojedinele spozorujete nejaké zviera, ktoré sa dá uloviť napríklad aj primitívnym nožom, ktorý je súčasťou vašej veľmi symbolickej výbavy v úvode a získate trochu mäsa, kosti či kožu. Nájsť iného hráča v rozsiahlej krajine je problém aj na plných serveroch, pritom väčšinou sú servery skôr riedko okupované alebo prázdne. A keď už sa niekto pritrafí, môžete použiť aj rôzne priateľské gestá a ťahať to ďalej spolu - alebo sa navzájom pozabíjať. K tomu vám poslúžia aj strelné zbrane, vrátane pištole či brokovnice, ktoré občas nájdete v nejakom opustenom dome popri pohodených kusoch oblečenia, plechovkách nelicencovanej coly, čiapkach, helmách a konzervách s jedlom. Toto sú najbežnejšie nálezy, na ktoré narazíte a celková interakcia s okolím je veľmi obmedzená. Väčšinu objektov nemôžete preskúmať, otvoriť alebo rozbiť, ani keď už máte nejaké náčinie. Pritom prehľadanie zavretej skrine alebo obsahu kontajnera, ktorý vyzerá presne ako ten, čo vám stojí panelákom, je prirodzenou voľbou každého bezdomovca, ktorým tu vlastne ste, v post-apokalyptickom alebo hocijakom inom svete. Ale tu sa to skrátka nedá. Inventár postavy, kde zhromažďujete korisť, je dosť obmedzený, ale viac priestoru získate po náleze batohu či kufríkov. Tie občas už v sebe niečo majú a môžete tam vkladať iné veci, ktoré inak zaberajú cenné miesto vo vašich nohaviciach či mikine. Manipulácia s inventárom je dosť ťažkopádna, ale časom si zvyknete. Každopádne je dôležité mať pri sebe jedlo a nápoje, aby ste netrpeli hladom a dehydratáciou. Postavu môže trápiť aj zima a po potýčkach sa hodia bandáže, inak môžete pomaly vykrvácať. Samozrejme, hodia sa aj zbrane a nejaké nástroje. V kritickom stave vaša postava odpadne a dočasne je mimo, keď ju zabijú, čaká vás reštart v úlohe nového preživšieho, ktorý opäť začína úplne od začiatku a stratíte aj všetky doterajšie nálezy.

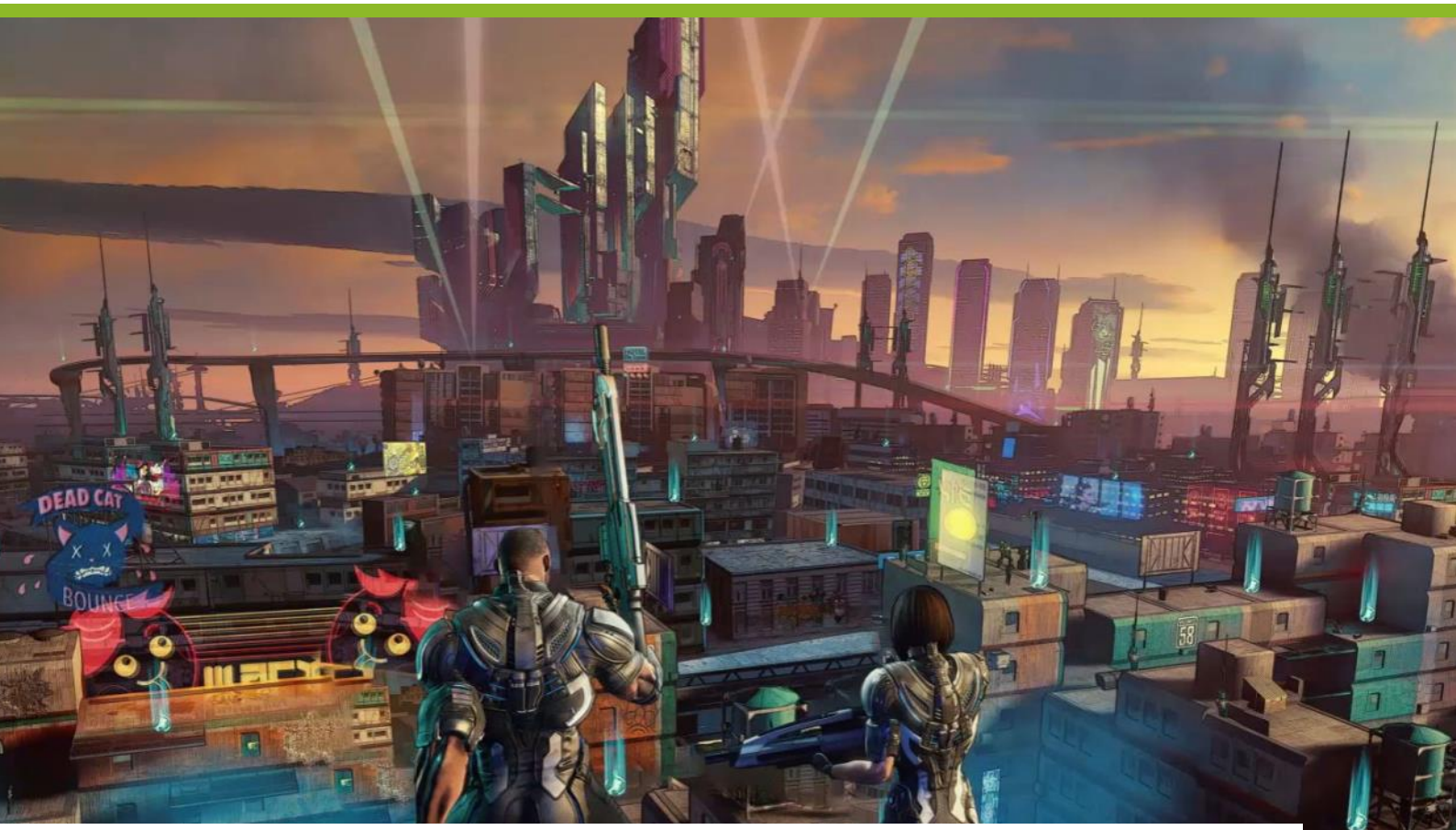
Grafika hry pri vysokých nastaveniach a rozlíšení nevyzerá najhoršie, hoci niektoré lokality sú spracované precíznejšie, iné sú dosť odfláknuté. Exteriéry sú vcelku vydarené, ale ako už bolo spomenuté, interiéry sú nezaujímavé a pôsobia umelo a neprirodzene. Stále tu však narazíte na prekrývajúce sa textúry, najmä v prípade postáv, ktorým zbraň vrastá do tela. Alebo cez prilbu či čiapku na zakrytých miestach prerážajú vlasy. Ozvučenie je veľmi chudobné a chýbajú najmä nejaké ruchy okolia - šum stromov, štebotanie vtákov alebo čokoľvek iné, vďaka čomu by svet pôsobil menej sterilne.

DAYZ počas niekoľkých rokov prešla dlhú a strastiplnú cestu s veľmi rozpačitým vyvrcholením. Výsledok je vlažný, ľahko sa stratí v mori konkurencie, ktorá medzičasom zosilnela a zatienila kedysi nádejný pokus známych českých vývojárov. Ak vám stačí objavovanie rozsiahleho a miestami celkom zaujímavého prostredia a hľadanie surovín na prežitie, hra vás môže aspoň do istej miery uspokojiť. Najmä ak máte poruke aj nejakých kamarátov. Pre väčšinu záujemcov je to však nudný a sterilný svet, kde sa nič nedeje, dlhé hodiny blúdite a stretávate čoraz menej hráčov, pretože väčšina preživších ak už DAYZ neopustila, čoskoro tak urobí. Ani niektoré zaujímavé výtvory komunity ich totiž pri hre dlho neudržia. Pozitívne je, že bugov a technických chýb je už podstatne menej, stále však nemáte dojem, že sa jedná o dokončenú hru.

HODNOTENIE

+ základné survival prvky fungujú celkom dobre
+ rozsiahly otvorený svet ponúka aj zaujímavé zákutia
- pustá krajina bez hráčov, bez života, s nedostatkom aktivít a interakcie
- zdĺhavé blúdenie bez hlbšieho zmyslu a cieľa
- biedne ozvučenie a spracovanie interiérov

5.5



CRACKDOWN 3

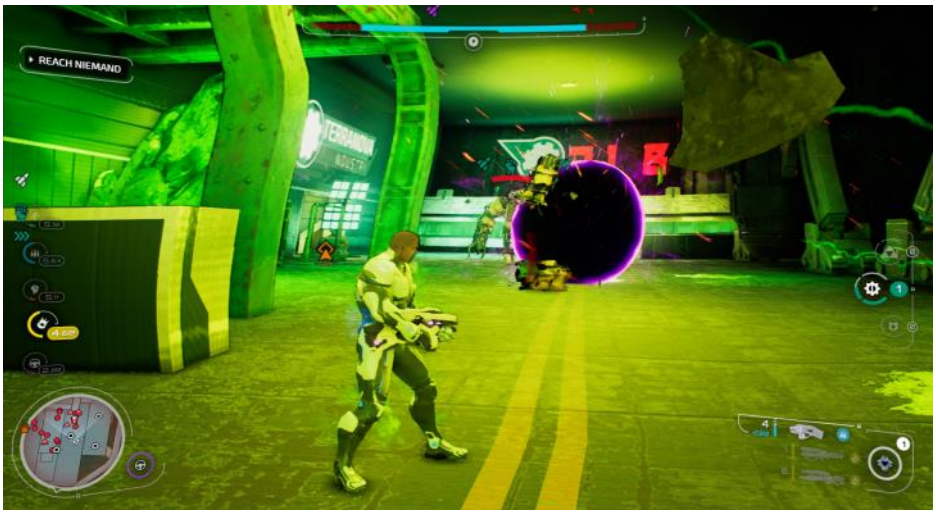
BUM BADA BUM!

PC, XBOX ONE
MICROSOFT
AKČNÁ KOOPERÁCIA

Vývoj Crackdown 3 bol naozaj dlhý a poriadne komplikovaný, pričom je v hre obrovská hromada aspektov, na ktorých to je vidno. Napríklad v jednom z menu hrá dubstep. Už je to nejaká doba, čo dubstep prominentnejšie vystupoval v nejakom produkte, ak teda nerátam druhého Deadpoola, kde si však z tohto žánru skôr uťahovali. To ale, samozrejme, nie je tá hlavná oblasť, kde je badať, že hra pôsobí zastarané. Nakoľko ale máte pred nosom finálnu známku hry, tak asi tušíte, že to automaticky neznamená, že by hra bola takou katastrofou, akú by si jej neprajníci želali.

Ak by som mal stručne zhrnúť hru len v niekoľkých pojmoch, tak sú to: deštrukcia, výbuchy a Terry Crews. Keď totiž hru zredukujete na úplne tie najzákladnejšie ingrediencie, zostane vám presne toto. To všetko sprevádzané jednoduchou hrateľnosťou a zasadené do veľmi dobre fungujúceho sandboxu, ktorý vám vlastne nič neprikazuje, neukazuje a nevedie vás nikam za ručičku. V rámci herného progresu máte len zopár pravidiel, ktoré vás tu a tam usmernia, no inak si robíte čo len chcete. Väčšinou to teda znamená, že ničíte úplne všetko navôkol. Kým sa ale k tomu dostanete, chvíľku to potrvá. Nie dlho. Vlastne len jednu úvodnú cutscénu a hrateľnostný prológ. To všetko vás chce vtiahnuť do sveta trojky. Desať rokov po udalostiach dvojky musia byť Agenti opäť povolaní do akcie, keďže svetu hrozí nebezpečenstvo od teroristickej organizácie. Na ich čele je veliteľ Jaxon (Terry Crews), ktorý vedie svoj tím na zásah do mesta New Providence, no zásah neprebehne tak, ako predpokladáte. Mesto totiž ovláda korporácia Terra Nova, no aj keď naoko všetko pôsobí idylicky a verejná tvár spoločnosti je postavená na tom, že sa starajú o ľudí, pravda je niekde trošku inde. Pred vami je tak misia zničiť túto korporáciu pekne zdola až hore.

Ak nemáte radi Terryho, nemusíte si ho ako postavu vybrať. Hneď od začiatku je v hre dostupných viacero agentov a postupom času si odomykáte ostatných, ktorých DNA je roztrúsené po meste a môžete ho zbierať. Je škoda, že Microsoft do hry zohnal takúto osobnosť a nestaval na nej viac. Sám Terry si úvodnú cutscénu naozaj užíva a jeho veliteľ Jaxon je vlastne v rovnakej polohe ako iné jeho postavy s typickým hlasovým aj fyzickým prejavom. Ak vám to je sympatické v jeho filmoch, užijete si to. No len tú chvíľku. Potom v hre už dabuje minimum a príbeh sa od tohto momentu rozpráva už len formou statických obrazoviek a detailov o bossoch.



Chcelo by to viac poriadnych prestrihových scén, ktoré by aj lepšie slúžili na posun v príbehu, lebo takto po jeho povrchu len jemne kĺžete a aby ste z neho dostali viac, musíte sa vybrať do mesta, skákať po strechách a hľadať audio záznamy, ktoré vám prezradia viac o udalostiach v pozadí hry a o jej postavách. A povedzme si to úprimne, hra môže mať najlepší príbeh na svete, ale ak je jeho rozpovedanie postavené na odhaľovaní nahrávok rozhádzaných po svete (ktoré môžete nachádzať v rôznom poradí), jednoducho nebude až tak dobre fungovať. Crackdown 3 ho navyše najlepší na svete nemá. Je to len taký štandard na pomery žánru.

Štýl hry sa drží zabehnutých koľají z predchádzajúcich častí. Idete síce po hlave korporácie, no nemôžete ísť hneď po nej. Musíte ísť zdola. Terra Nova sa totiž skladá z niekoľkých odvetví, každé má pod sebou nejaký iný boss, ktorý sa zodpovedá niekomu nad ním. Takže chodíte po meste, robíte neplechu a snažíte sa jednotlivým bossom pekne liezť na nervy, aby o nich získali viac informácií a vytiahli ich zo skrýše. Až po tom si ich totiž môžete podať. Zničenie nižšieho bossa a jeho priemyslu taktiež oslabuje bossa nad ním a takto to ide ďalej, akurát tí vyšší majú pod sebou viac nižších, takže aby ste sa dostali k súbojom s nimi, musíte poraziť všetkých dole. Táto hierarchia je jediná vec, ktorá obmedzuje váš progres hrou, respektíve mu dáva nejakú postupnosť a to aj vzhľadom na vaše schopnosti, aby ste nešli hneď niekam, kde dostanete pár rán a čaká vás respawn na checkpointe.

Sú veci, ktoré robí Crackdown 3 zle, ktoré robí priemerne a aj také, ktoré robí veľmi dobre. Tých nie je veľa, no rozhodne medzi nimi je sandbox. New Providence je vlastne obrovské pieskovisko, ktoré čaká len na to, aby ste ho roztrhali na kusy a napáchali toľko chaosu a deštrukcie, že päty zo svojho úkrytu vytiahne aj tá najvyššie postavená osoba v Terra Nova. Je ale úplne na vás, čo budete robiť. Je tu hromada rôznych aktivít na mnoho spôsobov aj mimo príbehových línií. Môžete oslobodzovať zajatcov, hľadať agentov, nahrávky, robiť kaskadérske kúsky v autách, pretekať po strechách budov a podobne. V poradí, v akom chcete, kedy chcete a kde len chcete.

Alebo nemusíte robiť vôbec nič z toho a budete len behať po meste, likvidovať jednotky Terra Nova v uliciach. Prípadne sa vrhnete na to, čím už jednotka kedysi dávno bodovala u hráčov – vertikálnou výzvou. Budete sa snažiť dostať čo najvyššie, vyskákať na tú najvyššiu vežu v meste a popri tom zbierať zelené orby, ktoré vám umožnia prekonávať samých seba. Čím komplikovanejšie miesto, tým viac z daného orbu dostanete bodov a tým viac si vylepšíte postavu. Zelené orby totiž slúžia práve na pohyb – skáčete vyššie, dostávate dodatočné zážihy jetpacku a vo vzduchu môžete dashovať. Propagandistické veže, jeden z druhov sidequestu, je práve postavený ako vertikálna výzva. Každá veža je iná a postupne preverí to, ako svoje pohybové schopnosti zvládate.

To ale nie je jediný aspekt hry, ktorý si postupne vylepšujete. Nájdete tu tiež ďalšie štyri schopnosti svojej postavy a tie vylepšujete ich používaním.

Čím viac používate strelné zbrane, tým ste v tom lepší. To isté platí aj pre vaše päste. Keď sa rozhodnete to v uliciach riešiť ručne, získavate skúsenosti, ktoré vám pridajú na sile a dokážete tak viac predmetov z prostredia použiť ako zbrane. Ak si v boji s nepriateľmi pomôžete výbušninami, zlepšíte si aj tieto aspekty. No a nakoniec sú tu vodičské zručnosti, ktoré si zlepšujete kaskadérskym jazdením, peknými manévrami a aj tým, keď svojich nepriateľov prejdete. Postupným vylepšením v tejto oblasti si sprístupníte lepšie vozidlá, do ktorých môžete sadnúť, napríklad aj tank.

Tieto levely tu však nie sú len tak. Reflektujú vaše šance na to, aby ste sa porátali s jednotlivými misiami. To je vlastne akési odporúčanie, aké sú vaše šance v boji. Ak chcete, môžete sa tak vybrať do boja aj vtedy, keď sú vaše šance okolo 50%,no musíte byť pripravení na to, že bude boj o dosť tuhší, takže sa na základe tohto musíte vybaviť. Po ruke môžete mať dve primárne zbrane, jednu špeciálnu a ešte aj jeden gadget. Na výber tu je toho halda a hlavne zbrane si budete užívať, pričom je vždy lepšie maž zvolené správne kombo na rôzne vzdialenosti a s rôznym efektom pre prípad, že narazíte na nepriateľov, ktorí sú proti niečomu imúnny. Vytiahnete tak inú zbraň a kosíte ich ďalej. nájdete tu pritom aj také špecialitky, ako napríklad emitor čiernych dier.

Poďme už ale na oblasti, kde to škrípe. Tam nepatrí priamo akcia, ktorá je slušná. Problémom je, že je tá akcia vlastne to jediné, čo tu je. Navyše sa v priebehu hry príliš nemení. Síce tu tak nájdete naozaj obrovskú haldu zbraní, všetky ale nakoniec robia obrovské výbuchy a z nepriateľov robia len hromady mŕtvych pixelov. A takto to ide stále dookola. Sem-tam sa vydáte do sveta, aby ste robili niečo iné, niekam vyskákali, no aj tam nakoniec narazíte na nepriateľov a zas to je len bum a bác všade navôkol. Navyše je tu problémom aj logika dizajnu. Vy sa niekam štveráte 15 minút, aby ste získali orb, či sa priblížili konfrontácii s bossom, a tam na zastrčenej rímse nájdete nepriateľa. Mnohým to ako chyba nemusí pripadať, no taktiež to iným môže poriadne udrieť do očí.

A kým variabilita hernej náplne počas bežného hrania je skôr slabinou hry, v súbojoch s bossmi sa autori pekne realizovali. Bossov je tu 9, každý si na vás prichystal niečo iné a aj keď je to v zásade vždy o tom, aby ste do nich napchali toľko nábojov, brokov, rakiet a čohokoľvek iného, koľko sa len zmestí, sú súboje naozaj zábavné. Navyše počas nich naplno využijete to, ako priamočiaro vás hra tlačí do akcie tým, že likvidovaním nepriateľov si dopĺňate vlastné štíty a vlastný život. Výhodou je, že sa nekrčíte niekde v rohu a nečakáte na to, aby sa vám regeneroval život. Skáčete a poletujete okolo nepriateľov, zatiaľ čo im zbraňami mierite rovno medzi očí, aby ste si rýchlo doplnili to, čo ste pred chvíľkou stratili.

Obyčajnú a aj dosť krátku kampaň (zabrala mi 9 hodín a väčšinu aktivít okrem áut som mal na 100%) si môžete spestriť tým, že si do nej prizvete online parťáka na lokálnu kooperáciu, čo bol pre Crackdown vždy veľký plus a to platí aj teraz. V tíme je ale lepšie snáď každá hra, lebo sa bavíte nielen hraním, ale aj spolu. Tu to ale dostáva poriadne explozívny charakter, kedy spúšť naprieč mestom rozpútate spoločne vo dvojici.

Často diskutovanou témou ohľadne Crackdown 3 bol tiež online multiplayer, ktorý je hlavným dôvodom, prečo vlastne vývoj trval tak dlho. Zároveň je pre Microsoft a mnohých ďalších krokom do nového teritória, keďže beží na cloudovo poháňanom fyzikálnom engine. Ten zaostáva za tým, čo sme videli kedysi dávno, no aj tak je to pomerne slušný zážitok a nech sú budovy akokoľvek vysoké, dokážete v ich búrať steny, podlahy stropy a takto si raziť cestu za zaslúženými fragmi. Pri hraní tak musíte počítať s tým, že každý kryt môže byť len

dočasný. Na druhú stranu, ak viete, že nepriateľ je rovno nad vami, nie je nič jednoduchšie, ako u zobrať pevnú pôdu pod nohami a doraziť ho po páde.

Multiplayer je vlastne samostatným titulom a uvidíme, či a ako ho bude Microsoft postupne upravovať, meniť a rozširovať. Akútne to totiž potrebuje. Kým základná premisa súbojov 5 na 5 je zábavná, môže dosť rýchlo omrzieť vďaka tomu, že sú tu len dva režimy a niektoré možnosti hre stále chýbajú. Prvý režim je Agent Hunter a ide o fragy, teda vyhráva ten tím, ktorý má na pažbe najviac zárezov. S tou zmenou, že nestačí nepriateľa len zabiť, ale aj zobrať jeho odznak, na čo máte 10 sekúnd. A keďže vidíte odznaky svojich zabitých spoluhráčov, umožní vám to taktizovať tak, že si počkáte, kým sa nepriateľské supy vrhnú na odznak vášho spolubojovníka. A kým v boji jeden na jedného sa hodí primárna zbraň, pri viacerých nepriateľoch (a ničení budov) je dobrá tasiť sekundárnu zbraň. Výber je aj tu bohatý a je doplnený špeciálnou schopnosťou.

Druhým režimom v rámci Wrecking Zone multiplayeru je Territories, v ktorom tímy bojujú o zaberanie lokalít na mape. Držanie lokality vám zabezpečuje body, pričom vždy sú na mape 2 dve lokality a každá má len určitý počet bodov, kým sa vyčerpá. Potom sa presúva niekam inam na mape. Akcia sa tak viac koncentruje a kým s Agent Hunter môžete využívať veľké vertikálne aj horizontálne rozmery mapy, tu je to o bojoch na malom území. Čo je potešujúce, zatiaľ som sa stretol s minimom problémov v multiplayeri. Na druhú stranu tu však nie je veľa toho, čo by sa mohlo pokaziť.

Veľa sa už povedalo aj o technickom stave, čo je tiež oblasť, kde badať, že hra bola vo vývoji už naozaj dlho. Postavy sú ešte relatívne pekné a to najmä vďaka štylizácii, no to ostatné pôsobí zastarano, fádne a keď ste mimo mesta, „kocháte“ sa pohľadom na naozaj dosť škaredé textúry bežných povrchov, ako je napríklad zem v slumoch. Dabing je fajn, hudba ujde, zvuky áut pri jazdení v nich sú dosť zlé, no zamrzia hlavne zvukové glitche a tiež momenty, kedy pri naozaj veľkých explóziách klesne snímkovanie pod 30fps.

Crackdown 3 je aj napriek tomu všetkému zázrak. Nie technický. Je zázrakom, že aj po toľkých problémoch a tak dlhom vývoji sa nakoniec podarilo priniesť pomerne zábavnú akčnú hru, ktorú si fanúšikovia jednotky môžu užiť. Dokonca by som povedal, že je hra lepšia ako si vôbec zaslúži byť. Lenže jednotka tu bola pred 12 rokmi a trojka sa v porovnaní s ňou snáď nikam neposunula. Skôr je to relatívne plochá akcia zo starej školy, ktorá pôsobí ako remake 20 rokov starej hry. Niečo ako návrat Rise of The Triad, ktorý bol tiež len o strieľaní, výbuchoch a dynamickom pohybe. Hru si užijú skôr tí starší z vás, ktorí vyrastali vtedy, keď niečo také stačilo. Len ísť vpred s prstom na spúšti a nečakať nič viac. Tí mladší už budú mrnčať a nadávať na hru, no pravdou je, že nejaké kvality tu sú a zabaviť sa dokážete. Len si musíte uvedomiť, do čoho idete a nemať veľké očakávania od čohokoľvek navyše. To isté platí aj pre multiplayer, ktorý istým spôsobom budí dojem ako klasiky Quake 3 či Unreal Tournament – beháte, lietate, skáčete a bleskurýchlo likvidujete nepriateľov. Nič viac tu ale nie je.

HODNOTENIE

+ explozívna akcia s dynamickým pohybom dokáže zabaviť
+ slušné súboje s bossmi
+ budí oldschool feeling
+ motivujúci systém levelovania
+ online kooperácia zabaví a Wrecking zone multiplayer dokáže chytiť
+ vertikálna hrateľnosť a vertikálne výzvy
- okrem over the top akcie tu nič nie je a aj tá vás môže omrzieť
- kampaň je krátka
- nepriatelia aj tam, kde by byť nemali
- nedotiahnutý a zastaraný technický stav
- multiplayer síce chytí, ale chýba mu toľko vecí, že si vás asi neudrží

6.5

BRANISLAV KOHÚT

JUMP FORCE

ANIME HRDINOVIA V JEDNEJ HRE

PC, XBOX ONE, PS4
BANDAI NAMCO
BOJOVKA

Nie je bojovka ako bojovka - v tejto sa stretli najznámejší hrdinovia manga hier, aby spoločne bojovali proti zlu. A to je skvelá príležitosť nielen pre priaznivcov tejto kultúry, ale aj fanúšikov bitkárskych hier, aby sa vrhli do akcie, v ktorej sa to priam hemží legendami. Spoznali ste ich v Dragonball Z, One Piece či Hunter X Hunter a teraz sú všetci pokope a merajú si sily medzi sebou. Kto sa stane vaším najväčším favoritom?

Môžete sa stať hociktorým z nich, alebo sa postaviť proti komukoľvek z bohatej kolekcie bitkárov s veľkými vypučenými očami, ktoré sú charakteristické pre animované postavičky v japonskom štýle. V prvom rade si však vytvoríte vlastného avatara, ktorý sa stane ústrednou postavou príbehu. Nie je však len na ozdobu, hoci si ho môžete upravovať a obliekať podľa chuti (a dostupných prostriedkov) v úvode hry a potom v obchodíkoch v centrálnom hube.

Váš avatar je tiež plnohodnotný bojovník, ktorému na začiatku vyberiete jeden z troch bitkárskych štýlov a ten potom zveľaďujete úpravou schopností a talentov. Aj tie môžete nakúpiť v centre, kde vás čakajú stánky na vylepšovanie postavy s možnosťou nákupu a výmeny špeciálnych útokov. V ďalších stánkoch si vyberáte herné režimy a misie - od voľných až po príbehové, ktoré sa postupne odomykajú. V uličkách sa potulujú väčšinou bezvýznamné NPC postavy, ale ak hráte v online režime, stretnete tam aj iných živých hráčov a celé to pripomína mestečká v tradičných MMORPG. Pre niekoho možno plus, nám to pripadalo trochu zbytočné, keďže sa v týchto priestoroch prakticky nič nedeje, len pobehujete hore-dolu kvôli voľbám, ktoré by boli rýchlejšie prístupné v tradičnom menu. Aj keď sa totiž Jump Force snaží vytvoriť ilúziu funkčného virtuálneho sveta, stále je to len viac-menej klasická bojovka, v ktorej vôbec nejde o objavovanie a spoznávanie krajiny a jej obyvateľov, ale len o statické bitky v arénach s ohraničeným priestorom.

Tvorcovia sa snažili priestory centra zakomponovať do príbehu, no tam nenašiel hub dostatočné využitie, stále je to len o behaní od jednej osoby k druhej, ktorá vás poverí úlohou a popritom vám dá nejaké suché informácie. Najčastejšie komunikujete so šéfom organizácie Jump Force, čo je vlastne obdoba S.H.I.E.L.D., ale namiesto komiksových hrdinov Marvelu sa tu zhromažďujú ikonické manga a anime postavy. A vy budete jednou z nich a stanete sa súčasťou jedného z troch tímov, ktoré sa tvária, že majú iné zameranie a štýl. Ale rozdiel je vlastne len v tom, že na základe vášho výberu vás bude sprevádzať iná skupina bojovníkov. Takže volíte podľa sympatií a podľa toho, či je vám bližší Goku, Luffy alebo Naruto, respektíve cháska, ktorú vedú. No okrem toho budete mať často možnosť bojovať aj po boku iných hrdinov, ktorých väčšinou oslobodíte počas deja.

Od príbehu však nečakajte priveľa, je neoriginálny a podaný veľmi sucho a nudne. V sprievode rôznych postáv sa prenášate na bojiská, kde vytlčiete svojich súperov, ktorí vlastne ani nie sú zlí, len ovládaní zlou silou pomocou špeciálnych kociek. Prípadne sú to repliky. A keď ich porazíte a kocky vyjmete, súperi sa pridajú sa na vašu stranu. Toto sa opakuje počas celej hry bez akýchkoľvek zvratov a komplexnejšieho deja. Je škoda, že tvorcovia neprejavili snahu aspoň pri vytváraní predelových scén a doplnkových animácií, ktoré by to trochu oživili. Monotónne prekrikovanie postáv pred súbojom alebo brífing v kancelárii rozhodne nie je nič také, čo by vás dokázalo viac vtiahnuť do deja a už vôbec nie motivovať. Príbeh si tak prejdete aspoň pre formu, ale nevyvolá vo vás emócie ani nezanechá výnimočný dojem. No aspoň vás chvíľu zamestná.
Zatiaľ čo v príbehu väčšinou nastupuje do boja váš avatar a jedna či dve postavy, ktoré vám určí hra v súlade s dejom, v iných režimoch si vyberiete ľubovoľných, obvykle troch bojovníkov. Charakteristickým znakom tejto bojovky totiž je, že máte pod kontrolou viac postáv. Nikdy nebojujú naraz, ale si ich ľubovoľne prepínate a zdieľajú spoločný život. Podobne je to s nepriateľmi. Fakticky je to teda boj jeden na jedného s tým, že taktizujete s obmieňaním hrdinov a príležitostne aktivujete skupinový útok. V boji však využívate vcelku pestré možnosti, ktoré aplikujete pri útoku či obrane.

Základom sú bežné údery a kopy, ktoré môžete sypať na nepriateľa v rýchlom slede za sebou. Brániť sa dá krytom, uhýbaním či útekom. Útočník však za istých okolností dokáže preraziť obranu, vie sa rýchlo presunúť k oponentovi a zaskočí protiútokom. Okrem toho uplatníte špeciálne schopnosti, ktoré využívajú koncentrovanú energiu. Jedná sa o vizuálne veľmi pôsobivé útoky, ktoré sa dajú vyvolať kombináciou dvoch tlačidiel, s čím nebudete mať problém. Spôsobujú slušné poškodenie, ale ich vyvolanie chvíľku trvá, takže súper sa často na ne dokáže pripraviť a nie vždy sú preto účinné. Počas boja sa môžete ľubovoľne presúvať v teréne akýmkoľvek smerom a pri niektorých drvivých výpadoch zasiahnutého odhodí poriadne ďaleko. Občas je počas bitky chaos, ktorý je aj vedľajším produktom síce pôsobivých, ale chvíľami rušivých efektov superschopností. A môžete sa cítiť bezradne, keď vás súper zasype spŕškou úderov, ktoré sa dajú len čiastočne vykryť či odvrátiť. Postavy v boji získavajú skúsenosti a levely a v centre môžete okrem schopností svojho avatara upravovať aj podpornú schopnosť asistujúcich postáv.

Za zmienku stojí oblečenie, ktoré sa postupne trhá počas dramatických bitiek, takže niekedy začínate v plášti a tunike, ale na konci už máte obnažený trup a hrdina vyzerá strhane. Tým už sa dostávame k audiovizuálnemu spracovaniu. Nie je nič prekvapivé, že postavy majú japonský dabing, ale, samozrejme, máte k tomu anglické titulky, aby ste im rozumeli. Je škoda, že je nahovorená len časť dialógov, ani nie všetky príbehové.

Grafika je príjemná. Nie špičková, ale vytvorená tak, aby pasovala k okatým manga postavičkám s komiksovým nádychom. Bojiská sú vcelku priestranné a nevyzerajú zle, občas si všimnete zrkadlenie vody na hladine mlák či iné efekty, ale interakcia s prostredím je prakticky nulová. Niekedy by ste chceli čosi chytiť a hodiť to po súperovi, ale takáto možnosť tu nie je.

A bolo by štýlové, keby sa nielen trhali odevy bojovníkov, ale aj zostávali znaky poškodenia v okolí, napríklad kráter, keď vyvoláte obrovskú ničivú guľu a šmaríte ju po nepriateľovi. Nakrátko síce uvidíte zdevastované prostredie, ale po chvíli je zas všetko v pôvodnom stave. Bolo by zaujímavé porovnať kultivovaný priestor pred bojom a ruiny, ktoré zostanú na konci. Nie je to však vyslovene chyba hry.

Čo však môže vyrušovať, je časté nahrávanie. Pri každej zmene miesta, krátkom dialógu, ale aj úpravách postavy hra načítava dáta - väčšinou to nie je ani také zdĺhavé ako skôr otravné. A keď už kritizujeme, môžeme vyčítať nekompatibilnú výbavy hrdinu, na ktorej si tvorcovia hry zakladajú. Pritom sa neraz jedná o kúsky, ktoré nijako bližšie nesúvisia. Napríklad som si kúpil prilbu a po jej nasadení mi hra zrušila elegantné nohavice, ktoré som si vybral predtým a nahradila ich iným kúskom. Toto sa dá len ťažko pochopiť.

Jump Force je obstojná, mierne nadpriemerná bojovka. Bitky sú dynamické a plné vizuálnych efektov, no bez ohľadu na zvolený režim je ich priebeh vždy rovnaký, i keď, samozrejme, je väčšia výzva bojovať so živými hráčmi ako s umelou inteligenciou. Neoriginálny príbeh sa dosť ťarbavo snaží spájať hrdinov rôznych univerz, jeho prezentácia je slabá, ale svoj základný účel plní. Hub - centrum v MMO štýle je skôr zbytočnosťou a hru nijakým zásadným spôsobom neobohacuje, iba tam bez hlbšieho zmyslu pobehujete. Na 30-eurovú hru by to bolo fajn, ale keď máte zaplatiť viac ako 50 € za štandardnú, 90 € za Deluxe a stovku za Ultimate edíciu, už to taká skvelá ponuka nie je.

Takže minimálne kým hra neklesne na rozumnú cenu, pre bežných hráčov to nie je veľmi lákavý tovar. Ortodoxní fanúšikovia mangy a anime sa na to ale môžu pozerať trochu inak a cez ružové okuliare. Tí uvidia predovšetkým hrdinov svojich zbožňovaných hier pekne pokope na jednom mieste, a preto budú voči Jump Force tolerantnejší a ich hodnotenie hry zrejme o niečo vyššie.

HODNOTENIE

+ hrdinovia kultových manga hier pekne pokope
+ vydarené efekty počas špeciálnych útokov
+ vlastný bojovník, ktorého môžete upravovať
- nezáživný a nudne podaný príbeh a misie
- niektoré kontraproduktívne prvky boja
- zbytočný hub v MMO štýle
- otravné časté nahrávanie
- predražené

6.5

HARDVÉR

PETER DRAGULA

SAMSUNG 8K Q900

SAMSUNG OTVÁRA 8K ÉRU

4K rozlíšenie je už v TV sfére plne zabehnuté a firmy postupne robia prvé kroky vpred k 8K. Najväčší takýto krok spravil Samsung, ktorý za reálnu cenu, teda tisíce a nie desaťtisíce eur, ponúka 8K rozlíšenie vo svojej kvalitnej QLED sérii. Samozrejme, je drahší ako 4K QLED verzie, ale stále v oblasti medzi inými kvalitnými TV.

Ide o model QLED Q900, ktorý vychádza z Q9N, teda doteraz najvyššej verzie QLED. Je mu parametrami podobný, ale pridáva nový čip s AI upscalingom a, samozrejme, 8K obrazovku s parádnym 4000-nitovým podsvietením. Prakticky ponúka rovnaké podsvietenie, rovnakých 480 zón lokálneho podsvietenia, rovnaký zvukový systém. Mierne zmeny sú len v konštrukcii, kde TV má dve samostatné nožičky po stranách a nie jednu veľkú nohu v strede. Pritom majú veľmi dobrý odkladací priestor, a to vzadu a ak ich nepoužívate, odložíte ich priamo do zadnej steny TV.

Špecifikácie vyzerajú nasledovne:

Rozlíšenie: 7680 x 4320 s obrazovkou s QLED technológiou
Podsvietenie: 4000 nitov v dynamickom móde, 2000 nitov v movie móde
Zadné podsvietenie: 480 zón tak ako pri Q9 FN
HDR: HDR10, HDR10+ a HLG F (Q HDR 8k)
Zvuk: 4.2 60 W RMS, subwoofer Porty: HDMI 4x , USB 3x , Ethernet, Satelit
Spotreba: typická 320 W, maximum 590 W

Dizajnovo tomu ťažko niečo vytknúť. Samsung použil kvalitné materiály ako na okraje TV, tak aj na zadnú časť. Celý televízor tak nevyzerá lacno. Pritom v TV je len minimálna elektronika a ako štandardne Samsung oddeľuje celý hardvér do externého boxu. Ten má hneď niekoľko výhod.

Externý box umožňuje jednoduché zapájanie káblov, a teda sa nemusíte pri nových pripojeniach snažiť dostať za TV, čo je problém hlavne ak ho máte na stene. Jednoducho pripojíte HDD alebo USB, prípadne aj klávesnicu a myš. Ale zároveň ak sa vám páči TV na stene a nemáte cez stenu spravenú prípravu na káble, tu vám to nebude výrazne prekáťať, keďže box sa s TV spája len jedným tenkým takmer priesvitným káblom. Nakoniec, čo je veľmi dôležité a veľmi dobré, ak si chcete vylepšiť TV, nemusíte ho meniť celý. Stačí vymeniť externý box. Pri tomto 8K modeli je to veľmi vhodné.

Zatiaľ ešte nikto nie je plne pripravený na 8K. HDMI 2.1 ešte nie je plne aplikované, a teda aj 8K vstupy sú na externom boxe obmedzené. Samsung tam dal HDMI 2.0b vstupy, ale s tým, že jeden z nich dokáže prijať 8K 30 Hz signál. Ak však budete chcieť plný 8K 60 Hz, Samsung vám box tento rok vymení hneď ako bude dostupný a zrejme naň dlho nebudete musieť čakať. Teraz na CES 2019 sa totiž naplno rozbehne 8K éra aj s HDMI 2.1.

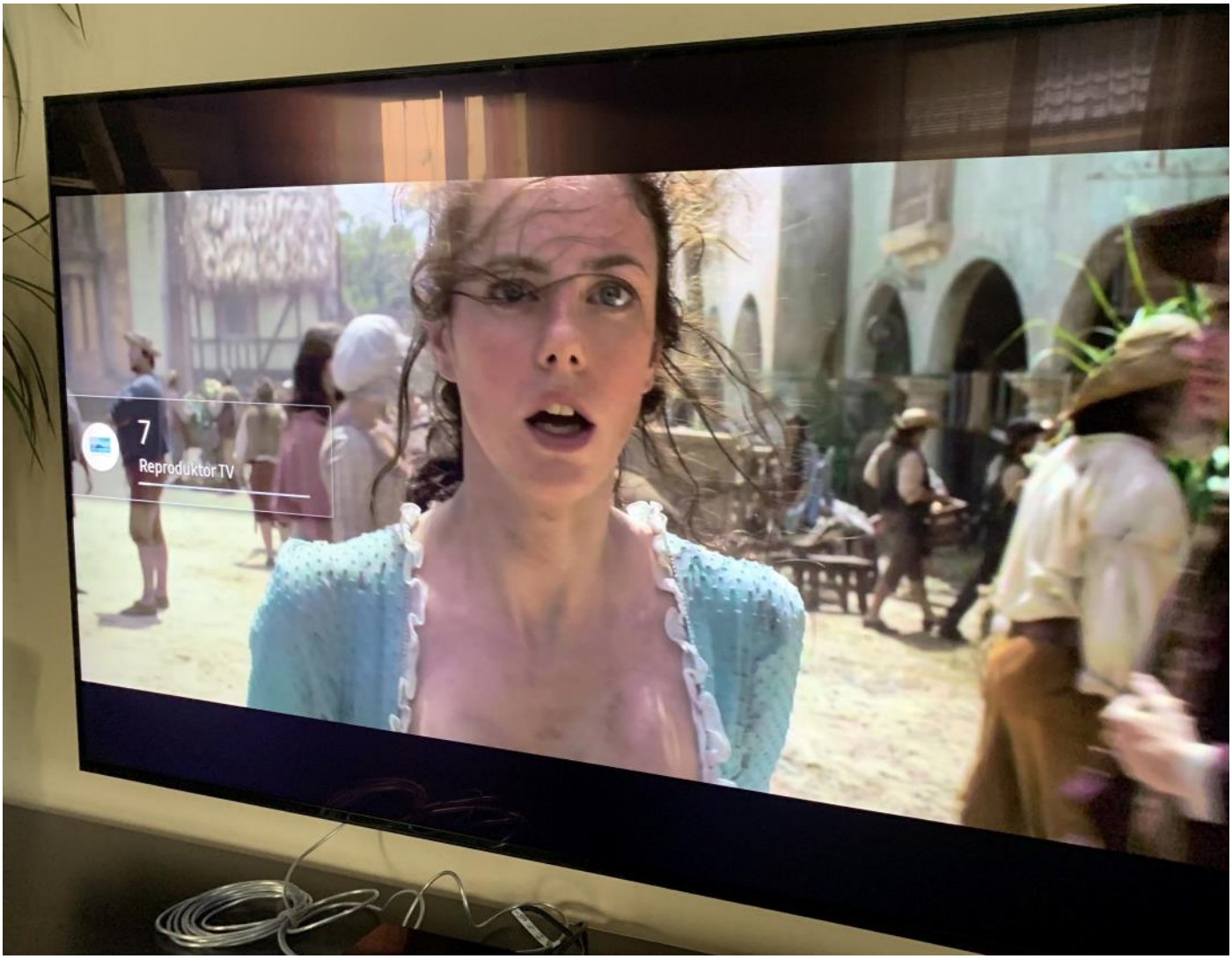
Samozrejme, problém teraz zo začiatku ešte bude s tým, čo do HDMI 2.1 napojiť. Alebo prečo vôbec. Totiž ani konzoly zatiaľ nedávajú 8K, ani 8K Blu- ray nie sú, ani kamery, ktoré by mali podporu. Jediné čo má podporu, sú PC a tam sa používa Displayport. Takže ostane jediné čakať na redukciu.

Čo zrejme ešte dlhšie zostane štandardom, bude konzumácia 8K digitálne, a to buď z internetu, kábla (ak by niekto vysielal v 8K) alebo z USB disku. TV podporuje nový HEVC - H.265, ktorý vie spracovať videá v 7680 x 4320 rozlíšeni pri 60 fps a so 100-megabitovým tokom dát. A teda ak si v tomto formáte niečo stiahnete z internetu, užijete si pekný 8K obraz.

Je však škoda, že TV minimálne zatiaľ nepodporuje 8K kodek z Youtube a teda ani Youtube aplikácia v TV ani na webe vám neumožní priamo prehrať 8K videá. Ostáva vám len prekonvertovať si ich do HEVC.

Využitie 8K je momentálne hlavne pri upscalingu, čo nakoniec aj Samsung primárne tlačí. 4K obraz upscalovaný do 8K vyzerá lepšie, a to vďaka AI procesoru, ktorý sa zrejme snaží rozpoznávať scény a podľa toho upravovať. Funguje rovnako ako AI upscaling v Nvidia kartách, pre ktoré Nvidia pripravuje scény z každej hry, aby vedeli ako obrázky upraviť. Tu je to trochu menej presne cielené, ale rovnako Samsung nahráva do systému zábery a scény a AI si ich rozanalyzuje, aby vedela, ako má postupovať ak sa s takou scénou stretne. Samsung databázu postupne updatuje a vylepšuje algoritmus. Okrem toho automaticky AI potlačuje šum, znižuje kompresiu. Pritom spracováva a upravuje aj zvuk, ktorý analyzuje podla scény. Škoda, že som nemal poruke na porovnanie 4K QLED a upscaling sa ani nedal vypnúť, ale zjemnenie obrazu tam bolo viditeľné. Obraz celkovo vyzerá dokonalejšie a ani pri pohľade zblízka nevidíte samotné pixely, čo pri 4K na 65 palcoch vidíte. Vylepšuje sa ako 4K obraz, tak aj low-res TV signál. Všetko vyzerá lepšie. Jediné, čoho sa upscaling aj podľa očakávania nedotýka, je herný mód, ktorý pre rýchlosť neprechádza cez upscalovanie. Pri Xbox One sa tak napríklad upscaluje menu, ale ak máte povolenie spúšťanie herného módu, automaticky po zapnutí hry sa upscaling vypne. Celý televízor je vlastne vylepšenou verziou Q9N, a tak ponúka všetky funkcie. Teda keď sme pri hrách, ponúka 120 Hz vstup pre 1080p a 1440p rozlíšenia (po pridaní HDMI 2.1 pribudne aj 4K), freesync podporu pre všetky rozlíšenia, spomínanú detekciu herného módu. Nechýba ani Ambient mód, ktorým uplynulý rok Samsung tlačil QLEDy nad OLEDmi, keďže tie by sa v ňom vypálili. Je to mód, ktorým si môžete nechať na televízore, keď je vypnutý, zobrazovať hodiny, obrazy, fotky. Budúci rok to Samsung posunie ďalej a licencuje si obrazy a umelecké diela z múzeí.

TV má stále Tizen operačný systém, ktorý ponúka rýchle a jednoduché prepínanie zdrojov, má širokú podporu TV služieb cez aplikácie (Netlifx, HBO, ale aj Skylink a rôzne



ďalšie SK a CZ služby), ale aj priamo zariadení, ktoré si samé vie rozoznať a ovládať priamo cez svoj jednoduchý a moderný ovládač. Viete ním rovno ovládať menu v Xboxe priamo TV ovládačom a rovnako aj iné zariadenia.

Mimo podpory filmových služieb to už je s aplikáciami skromnejšie, je tam browser, Youtube, niekoľko sociálnych aplikácii, samozrejme, Smarthings aplikácia, ktorou si môžete prepojiť ostatné wifi Samsung zariadenia v byte (práčku, chladničku atď). Z hier tu stále veľa nečakajte, len jednoduché a možno zbytočné malé hry, takže sa lepšie zahráte aj na mobile. Čo je však veľmi dobrá aplikácia, je Steam link, ktorý vám priamo vie streamovať obraz z PC do TV.

Čo sa týka spotreby, mal som tu 65-palcový televízor, ktorý v bežnom TV móde berie okolo 150-200 W podľa intenzity podsvietenia, pričom hry v HDR spotrebujú aj 350 W. V porovnaní s 9FN, ktorý bol rovnako 65-palcový, to bolo okolo 250 W, ale s tým rozdielom, že ten mal 2000-nitové podsvienie, tento má 4000-nitové, ktoré už ťahá viac, ale aj ponúka viac.

Keď to zhodnotíme, Samsung Q900 je prvá lastovička rozbiehajúca 8K éru v TV pre masy. 8K televízory už síce boli aj predtým, ale drahé a nie pre bežných spotrebiteľov. S týmto televízorom klesla hranica na 5000 eur a už pôjde len nižšie. Konkrétne 5000 eur je za 65-palcovú verziu, čo je cena, v akej nájdete kvalitné 4K TV a je to relatívne prijateľná suma, hlavne ak chcete niečo viac ako 4K.

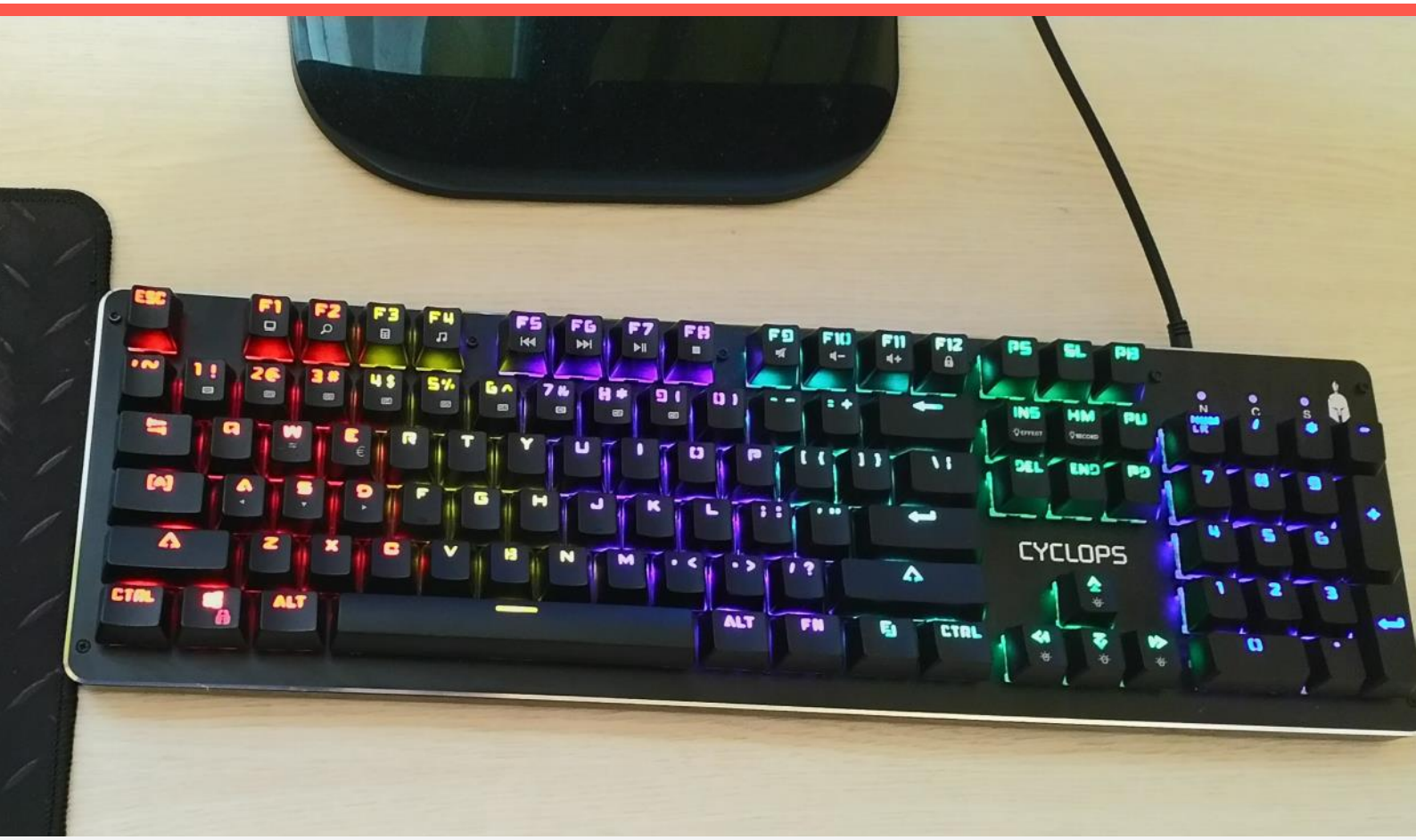
Samozrejme, ak do toho pôjdete, tak hlavne kvôli upscalingu. Čistého 8K obsahu je ešte málo. Tento rok sa to však už rozbehne aj po obsahovej stránke, keďže zrejme každá väčšia TV firma teraz na CES 2019 predstaví svoj 8K model a bude ho presadzovať.

HODNOTENIE

+ parádny obraz a parádne farby
+ herné módy: 120hz, VRR, Ambient mód
+ externý box na pripájanie zariadení
+ kvalitný upscaling
- zatiaľ je málo 8K obsahu
- chýbajú 8K kodeky pre Youtube
- cena

9.0

PETER DRAGULA



SPARTAN GEAR CYCLOPS

LACNÁ A KVALITNÁ KLÁVESNICA

Gréckeho výrobcu hardvéru Spartan Gear zrejme ešte nepoznáte, ale môžeme vám ho predstaviť prostredníctvom mechanickej hernej klávesnice Cyclops. Spartan Gear je firma, ktorá si postupne buduje ponuku herného hardvéru, ponúka gamepady, myši, podložky a, samozrejme, klávesnice. Toto je jej druhá klávesnica, výrobca má ešte jednoduchšiu Chimeru, ale s Cyclops sa posunul o krok vyššie.

Je to síce lacná mechanická klávesnica, ale prekvapivo kvalitná. Má veľmi dobré vyhotovenie, decentné switche a aj podsvietenie. To možno nesadne každému, ale nájde si svojich fanúšikov. Presnejšie klávesnicu dostanete už za 40 eur, čo je o 20 eur menej ako doteraz stáli najlacnejšie konkurenčné mechanické klávesnice.

Klávesnica ponúka:

- anti-ghosting pre všetky klávesy
- RGB podsvietenie,
- 11 režimov podsvietenia
- kovové prevedenie
- Outemu switche
- látkový kábel

V Cyclopse dostanete klávesnicu menšej veľkosti bez zbytočných rozšírení okrem základných klávesov, je kompaktná a dizajnovo veľmi pekne navrhnutá. Rovnako konštrukcia je kvalitná a priam masívna. Spodná časť je plastová, vrchná je kovová z hliníka. Pôsobí tak nadštandardne a nie lacno. Rovnako na tomto nadštandardnom dojme pridávajú vyššie postavené klávesy. Tie používajú Outemu switche a sú farebne podsvietené. Pri podsvietení vzhľadom na cenu nečakajte plne voliteľné RGB podsvietenie každého klávesu, ale napriek tomu každý kláves má svoje vlastné podsvietenie.

Farby sú rozdelené na päť zón a ponúkajú vizuálne pekne dúhové farby

(červenú, žltú, fialovú, zelenú a modrú na numpade). To si nájde svojich fanúšikov, ale niektorých to aj odradí. Žiaľ, len jedna farba sa tu nedá zapnúť, ale napriek farebnosti to nevyzerá zle. K tomu si môžete prepínať 11 štýlov podsvietenia, od štandardného, cez rôzne dynamické témy podľa stlačeného tlačidla, kde vám klávesy vytvárajú vlny, alebo si pamätajú naposledy stlačené klávesy.

Prípadne si zapnete len herný mód, kde sa zobrazia klávesy používané v hrách. Teda WSAD, šípky, čísla a ďalšie základná klávesy. Plus je tu ďalších šesť základných pamätí pre podsvietenia pri hrách na číslach (FN+číslo), kde máte nastavenia na rôzne ďalšie klávesy potrebné pri hrách. Zároveň je tu zaujímavá možnosť, a to jednoducho vymeniť funkcie WSAD so šípkami priamo na klávesnici. Takže ak vám hra nedovolí alebo sa vám nechce premapovať napríklad WSAD na šípky alebo naopak, jednoduchým kliknutím si to zmeníte priamo na klávesnici. Ja napríklad radšej hrávam na šípkach, a teda nemusím tak robiť zmeny v nastaveniach hier.

Samotné switche sú Outemu, ktoré kvalitou neozaostávajú za konkurenciou ako Cherry. Konkrétne tu sú použité Blue verzie, teda modré, ktoré ponúkajú zvukovú odozvu a dosť vysoký zdvih. Vždy tak budete vedieť, že ste klávesy stlačili a zároveň ich viete stlačiť rýchlo a pohodlne. Rátajte však s tým, že zvuk môže ostatných rušiť.

Zaujímavé sú fonty na klávesoch, ktoré nie sú štandardné a sú viac grécky ladené, ale pekné a čitateľné. Netradičný font robí klávesnicu zaujímavou. Samozrejme, nečakajte tu slovenské ekvivalenty. Jediné doplnky sú na F1 klávesoch ktoré s FN klávesou môžete použiť na otvorenie kalkulačky, prehliadača alebo ovládanie médii. Pre zmenu na číslach máte makro klávesy.

Z ďalších funkcií má každý kláves antighosting, a teda sa nemusíte báť pri hrách pri stlačení viacerých klávesov. Dopĺňa to aj možnosť nahrávať si vlastné podsvietenia aj keď len priamo cez klávesnicu keďže, Spartan Gear nemajú ešte svoju aplikáciu na nastavovanie klávesnice pre jednoduchšie ovládanie. Totiž priamo cez klávesnicu je to často komplikované a zdĺhavé.

Celkovo vyzerá klávesnica na svoju cenu veľmi rozumne a je to veľmi dobrý obchod. Kvalitné vyhotovenie, pekný minimalistický dizajn a kvalitné mechanické Outemu switche. Ide o modrú verziu switchov a teda majú ľahšie stlačenie a počujete ich. Jediné čo môže prekážať, je len farebné zónové podsvietenie, ktoré neviete zmeniť na jednu farbu. Ak sa vám však farby páčia, 11 módov podsvietenia ponúkne veľmi zaujímavé efekty. Rovnako klávesnica má na klávesoch netradičné fonty a cítiť, že je iná ako bežná ponuka. Ak hľadáte lacnú mechanickú klávesnicu, je to priam parádna voľba.

Spartan Gear Cyclops klávesnicu dostanete za 43 eur rovno na Progamingshop.sk

HODNOTENIE

+ kvalitné vyhotovenie s kovovým povrchom
+ vyššie mechanické klávesy
+ minimalizovaná veľkosť
+ veľmi dobrá cena
- len rôznofarebné podsvietenie (ak nemáte radi farby, nie je pre vás)

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

CORSAIR HARPOON RGB

WIRELESS & MM350XL

Ročne mi síce rukami prejde dosť myšiek, no čo sa týka môjho vlastného dlhodobého používania, tam je to už roky dosť monotónne. Fungujem na herných Logitechoch z tej hornej časti cenového spektra a nemám sa na čo sťažovať, takže som už naozaj niekoľko rokov nemal dôvod meniť značku (a vlastne ani myšky). Až teraz s novým modelom od Corsair sa začínam pohrávať s myšlienkou, že by som myš zmenil. Do rúk sa mi totiž dostala novinka z tohtoročnej výstavy CES, ktorá so sebou prináša mnoho príjemných prekvapení.

Corsair Harpoon RGB Wireless síce vychádza z už zabehnutého modelu, aj tak ale vo svojom vnútri ponúka mnoho noviniek. Kým sa k nim ale dostanem, musím spomenúť to najpríjemnejšie prekvapenie, ktorým je cena. Je to nová bezdrôtová RGB myš, naozaj kvalitná a slušne vybavená, no aj tak stojí zhruba 50 eur, čo je vynikajúca cenovka, ktorou Corsair podlieza konkurenciu a zdá sa, že si pomocou nej chce agresívne uchmatnúť kus trhu. Čo je pochopiteľné, keďže takto dokáže dostať svoju novú technológiu medzi čo najviac používateľov, no k tomu sa ešte postupne dostanem. Nižšia cena ale znamená, že toho okrem myši v základnom balení veľa nenájdete a taká je aj skutočnosť. Corsairu ide zjavne naozaj v prvom rade o myš. Nenájdete tu závažia ani žiadne ďalšie doplnky navyše – je tu obligátna dokumentácia, myš, USB prijímač a kábel na jej nabíjanie či priamo káblové pripojenie k PC. Práve na kábel je naviazaný aj zaujímavý dizajnový prvok, keďže s káblom myš vyzerá normálne, no nakoľko sa kábel pripája na micro USB až pod koliesko, tak po jeho vybratí pod a pred kolieskom nie je nič. Vyzerá to zaujímavo. Samotný kábel (opletaný, s dĺžkou 1,8 metra) sa pripíja jednoducho, nakoľko ho na správne miesto navedú koľajničky.

Okrem už uvedených prvkov tu ale žiadne ďalšie výstrednosti nenájdete a Harpoon RGB Wireless je pomerne obyčajnou myškou pre pravákov. Teda nájdete tu dve tradičné tlačidlá, medzi nimi koliesko a nad ním tlačidlo na prepínanie DPI počas používania s malou diódou, ktorá vám rôznou farbou indikuje stav myšky. Na pravej strane sú pod palcom dve ďalšie tlačidlá a tiež pogumovaný textúrovaný povrch. Na spodnej strane zas nájdete prepínač na zapnutie myši a prepínanie medzi dvoma druhmi bezdrôtového pripojenia. No a je tu tiež kryt, pod ktorý môžete schovať drobný prijímač, ak s myškou cestujete. Na chrbte myši je logo Corsair s RGB podsvietením.

Myška je ergonomicky vyhotovená pre pravákov a zaujme vyhotovením, ktoré ponúka matný čierny plast, ktorý je trošku drsný a veľmi príjemný na dotyk, a to aj po niekoľkohodinovej práci, či po hernom maratóne.

Navyše je veľmi ľahká (len 99 gramov), takže je naozaj ľahká a ak vám takéto myšky vyhovujú, je naozaj veľmi pohodlné ju používať. Po podložke hladko kĺže a dobre sa používa s takouto hmotnosťou a vďaka PTFE klzákom. Aj napriek tomu mám ale voči dizajnu nejaké výčitky. Nemám dojem, že by som mal veľké dlane, no aj tak mi myš pripadá malá do mojich rúk. A nie priamo taká malá ako notebookové myšky. Skôr taká malá, že už na pravé myšítko pohodlne nezmestím prstenník, ale na jej pravej strane ním zas šúcham o hranu tlačidla, čo pre mňa nie je práve ideálne.

Pozrime sa ale pod kryt novej myšky. Ponúka optický senzor PMW3325, celkovo až 6 programovateľných tlačidiel a rozlíšenie až do 10000 DPI, ktoré si môžete meniť „on the fly“ na myške (v krokoch 500-1000-1500-3000-6000), alebo v aplikácii. Výrobca udáva USB report rate 1000 Hz, no čo je najzaujímavejšie, Corsair tu spája dvojicu bezdrôtových technológií. Myš môžete pripojiť cez Bluetooth 4.2, čo je taká klasika. Je tu však aj nová technológia Slipstream (využíva prijímač) s odozvou 500 mikrosekúnd. Takže menej ako jednu milisekundu. Technológia má schopnosť detegovať najrýchlejší voľný kanál a pripojiť sa naň, aby vám neustále ponúkala čo najvyššiu rýchlosť. A aj keď Corsair ešte nemá Slipstream klávesnicu, zjavne s ňou už počíta. Pri pripojení dvoch zariadení má totiž každé odozvu 1 ms.

Od vami zvolenej technológie sa teda následne odvíja nielen kvalita pripojenia, ale aj výdrž myšky na jedno nabitie. Myš využíva vlastný akumulátor, takže tu nemusíte meniť baterky. Ak idete cez Slipstream a aj s RGB podsvietením, myš vám vydrží zhruba tých 30 hodín, čo nie je zlé. Ak dokážete žiť bez RGB podsvietenia (čo pravdepodobne dokážete), prilepšíte si o ďalších 15 hodín. Pri použití Bluetooth pripojenia je to v základe 40 hodín s RGB osvetlením a až 60 hodín bez neho.
V prípade, že sa vám batéria vybíja, myš vám to dá vedieť pomocou už spomínanej diódy.

Myšku stačí pripojiť k PC káblom, prípadne bezdrôtovo a už je pripravená na používanie. V zásade sa tak dá používať aj bez softvéru, ak to tak preferujete. Samozrejme, aby ste z myšky dostali čo najviac, softvér (a aktuálny firmvér) už potrebujete. Tam si totiž môžete detailne nastavovať rôzne profily, programovať tlačidlá a tiež nastavovať podsvietenie, prípadne si ho synchronizovať s ostatnými Corsair periférami. Konkrétne na to slúži aplikácia iCUE, ktorá už dnes funguje veľmi slušne, je jednoduchá, intuitívna a prehľadná. Výhodou tejto myšky tiež je, že profily ukladá nielen v aplikácii, ale aj do vlastnej pamäte, ak by ste ju chceli prenášať medzi viacerými zariadeniami, napríklad PC a notebookom.

Hodnotiť výdrž a spoľahlivosť niečoho takéhoto z používania pár týždňov sa nedá práve najlepšie. Predsa len by bežné používanie nemalo na myške zanechať nejaké znaky po takejto dobe. Pozitívnom ale je, že myš pôsobí veľmi dobre a tiež kvalitne vzhľadom na použité materiály. Rovnako poteší to, že tu Corsair stavil na overené Omron switche s aktivačnou silou 60gf a zdvihom 0,45 mm. Tieto switche budia pri hraní dobrý dojem z klikaní a zároveň by mali vydržať 50 miliónov kliknutí.

Celkovo je Corsair Harpoon RGB Wireless veľmi príjemným prekvapením, nakoľko ponúka kombináciu kvality, zaujímavých možností a tiež nových technológií a osobne som práve zvedavý na to, kedy výrobca von pustí viac Slipstream zariadení, nakoľko zjavne smeruje práve k tomu a toto je len prvá lastovička. Navyše tomu všetkému pomáha výborná cena a práve vďaka tej chce Corsair dostať Slipstream medzi ľudí. Uvidíme, či sa mu to aj podarí, ale tých pár menších problémov podľa mňa nie je dôvod na to, aby sa myši nedarilo.

Myš som mal možnosť testovať spolu s novou podložkou Corsair MM350 XL, s ktorou som mal ale už viac problémov. Síce nie závažných, ale niekoľko vecí mi prekážalo. Našťastie to ale nie je kvalita vyhotovenia. Je to látková podložka vhodná práve pre výkonné herné myši s veľmi dobrým povrchom pre nízke trenie, čo sa týka pohybu po ňom. Po krajoch je obšitie, zospodu zas guma, aby sa vám podložka po stole nekĺzala. Dizajnovo je podložka pomerne jednoduchá – je tu výrazné logo Corsair a dominujú jej rôzne odtiene sivej. To je zatiaľ všetko dobré, no prekážali mi jej rozmery.
V tomto ohľade je to „ani ryba ani rak“. S rozmermi 450x400mm je podložka pre myš samotnú možno trošku priveľká (aj keď rozumiem hráčom, ktorí vyžadujú až takýto priestor, no na stôl je to trochu nepraktické), no zas už malá na to, aby ste okrem myši na nej mali aj niečo iné, napríklad klávesnicu. A mať na nej len časť klávesnice sa neoplatí kvôli hrúbke 3mm, čo spraví pomerne veľký skok. Táto konkrétna stojí 25 eur, čo nie je zlé, no odporúčal by som skôr priplatiť ešte „dvacku" a ísť do naozaj veľkej verzie cez celý stôl, ak by ste už chceli ísť do MM350.

PETER DRAGULA

STEELSERIES RIVAL 710

CHCETE MYŠ S DISPLEJOM A VIBRÁCIAMI?

Steelseries spravili nečakaný návrat ku svojej hi-end Rival 700 myši. Mysleli sme si, že to bol len jednorázový výstrelok, aby ukázali, čo sa do myši dá pridať. Myš totiž ponúkala netradičné doplnky, ako je OLED displej alebo vibrácie. Tie dopĺňal kvalitný senzor, RGB podsvietenie a dobré vyhotovenie. Zjavne to tvorcovia nechceli všetko zahodiť a v 710 verzii to vylepšujú.

Od 710 tak čakajte myš strednej veľkosti určenú ako pre bežné používanie v systéme, tak aj pre hry a e-sports.

Osobne myš Rival 700 používam už dva roky a zatiaľ bez jediného problému. Tlačidlá fungujú, senzor je parádny, aj keď nemôžem povedať, že by som využíval displej alebo vibrácie. Dôležitejšie je, že stále všetko funguje, tlačidlá, senzor, káble a pri 710 tu bude zrejme podobné.

Rovnako sú v 710 mechanické switche na tlačidlách testované a garantujú 60 miliónov stlačení, a teda sa o ne netreba báť.

Špecifikácie vyzerajú nasledovne:

Senzor: Truemove 3 - optický
Displej: OLED
Parametre: CPI 100-16000, nastaviteľné po 100, IPS 350+
Akcelerácia: 50G
Polling Rate - 1 ms (1000 Hz)
Presnosť pohybu: 1:1
Ergonómia: Pre pravákov
Počet tlačidiel: 7 (štyri základné, tri na ľavej strane)
Tlačidlá: SteelSeries Switche
Váha: 135 g
Veľkosť 124.9 mm x 68.5 mm x 42 mm

Ale veľkou zmenou je nový Truemove 3 senzor, ktorý Steelseries označuje ako prvý 1:1 e-sports senzor a zmenený je aj povrch myši. Čo sa týka rozdielov, to je všetko. Myš znovu ponúka príjemné držanie s pogumovanými bočnými stranami s drsnejšou textúrou, ktorá zaistí dobrý grip aj pri spotenej ruke. Vrchná časť je už teraz pogumovaná a nie čisto plastová ako minule. Nie je to výrazná zmena, ale možno na novom povrchu nebude vidieť prípadné škrabance tak ako na plaste. Mimochodom, tieto kryty sú vymeniteľné a môžete si ich aj dokúpiť z oficiálnej stránky - v balení sú obe verzie za 20 eur.

Myš aj teraz dopĺňajú dva káble - jeden kratší, druhý dlhší. Kratší je metrový klasický gumený, ale ak vám ten nebude vyhovovať, dlhší dvojmetrový je látkový. Osobne mám radšej látkový. Nezadrháva sa o kraj stola a je primerane ohybný.

Dizajn myši je skôr pre pravákov, kde sú jemné zaoblenia a prechody na pravej strane a viac ostrá pravá strana, ale ja osobne ako ľavák s ňou nemám problém a drží sa veľmi dobre. Jedine mám displej otočený na stranu, na ktorú nevidím, aj keď sa nedá povedať, že by som ho niekedy potreboval.

Všeobecne je displej len menší show-off doplnok, hlavne vhodný napríklad na logo tímu na e-sports turnaji. Niektoré hry síce majú podporu napríklad zobrazovania počtu nábojov, ale neviem, kto by sa tam počas hry pozeral. Je však škoda, že nie je viac podporovaná funkcia vibrácie myši. Je len pár hier s touto podporou a nebolo by zlé mať odozvu pri dochádzaní zásobníka alebo podobných eventoch v bežných hrách. Steelseries to však výrazne netlačí.

To sú však len doplnky, dôležitý je samotný senzor. Tentoraz je o úroveň lepší, je to Truemove 3, ten ponúka 1:1 pohyb, CPI nastaviteľné do 16000 a pooling do 1000 Hz. Máte tam dostatok voľnosti na nastavovanie - aj keď si neviem predstaviť, kto používa tie desaťtisícové nastavenia, kedy pohnete o milimetere a kurzor prejde tri obrazovky. Dôležité však je, že máte tlačidlo na prepínanie dvoch preddefinovaných nastavení citlivosti. Napríklad jedno používate štandardne na Windows ovládanie, druhé na hry, alebo vo FPS hre jedno na základné aktivity a druhé na vyššiu citlivosť pri použití snajperky.

Zo zaujímavostí - senzor je vymeniteľný a stačí ho len odskrutkovať a môžete ho nahradiť iným, ak sa pokazí, alebo ak Steelseries vydá nový. Senzor je presne tá vec, ktorá predstavuje rozdiel medzi 700 a 710, a teda ak máte 700 verziu, môžete si len vymeniť senzor za Truemove 3. Ten vás vyjde na 30 eur.

Samotné fungovanie myši si nastavujete v Steelseries aplikácii, ktorá už má tretiu verziu a veľmi pekne sa vylepšuje (Logitech by sa mohol inšpirovať) a rozširuje o ďalšie zariadenia. Upgradnete si firmware, nastavíte si tu jednotlivé tlačidlá, priradíte makrá a môžete vytvoriť aj profily pre jednotlivé hry. V detailoch nastavíte spomínanú citlivosť myši, ale aj akceleráciu, zatáčanie, pooling. Zo zaujímavostí - na každé tlačidlo si môžete pridať aj odozvu cez vibrácie. Samozrejme, určíte si tu aj farebné podsvietenie, ktoré je dvojzónové a jedna časť je vzadu pod logom, druhá pod kolieskom.

K tomu si cez aplikáciu nahráte obrázok na displej na myši. Môžete si nahrať ako statický obrázok, tak aj gif - síce sú len čiernobiele, ale aj tak pekne vyznejú na malom displejíku. Či ich už potrebujete, to je druhá vec, ale ak by ste chceli inšpiráciu, oficiálna stránka myši má peknú ponuku. Máte tam zábavné logá, ale aj logá e-sports tímov.

Celkovo je Rival 710 kvalitná myš, aj keď nie nevyhnutne pre každého. Má dobrú konštrukciu, odolné tlačidlá, presný senzor, kvalitný povrch, plus pridáva zábavné doplnky ako displej a vibrácie, ktoré sa výrazne nedajú využiť, ale môžu potešiť. Ak vás však lákajú, 710 vás nesklame. Ale ak ich nevyhnutne nepotrebujete Steelseries má aj viac štandardné modely, ako je Rival 600 alebo najnovšie sme testovali aj wireless verziu Rival 650.

HODNOTENIE

+ kvalitný senzor
+ dobrá konštrukcia
+ tlačidlá, ktoré vydržia
+ možnosť výmeny senzora a krytu

- slabá podpora vibrácii
- displej je stále len netradičný doplnok

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

BANDAI NAMCO

FLASHBACK BLAST

Retro konzoly sú tu s nami už pomerne dlho, to len v posledných dvoch rokoch sa z nich stala masová záležitosť. Ale rôzne firmy ich viac či menej (alebo aj vôbec) oficiálne prinášajú už pomerne dlho a pokryté majú snáď všetky platformy, ktoré si v minulosti našli fanúšikov. Medzi najskúsenejšie firmy v tomto obore patria AtGames, aj keď nemajú práve najlepšiu povesť a kvalita ich produktov je ako na hojdačke – raz hore, inokedy dole. Pozreli sme sa už napríklad na ich na mini verziu Sega Mega Drive, ktorá mala svoje výhody, ale konkurencia ju prekonáva, napríklad aj kvalitou emulácie.

No a minulý rok práve táto firma rozšírila svoje portfólio o ďalšie retro konzoly, pričom ide o sériu Blast, ktorá chce ponúknuť retro zážitok bez nutnosti retro krabičky pod TV, navyše s oficiálne licencovanými hrami. Týchto konzol majú 6 (tri pre Atari hry, jedna pre Activision, jedna s legendárnymi hrami a posledná s automatovými klasikami od Namca) a nám sa do rúk dostala asi tá najkontroverznejšia - Bandai Namco Flashback Blast!. Ku kontroverzii sa však dostanem neskôr. Čo nájdete v krabici po rozbalení?

Blast je skutočne najjednoduchšia forma retro konzoly a vlastne v plnej paráde ukazuje, čo všetko vám stačí, nakoľko „veľké“ Mini retro konzoly sú len malý plošný spoj a okolo neho veľa vzduchu a plastu. Blast je vlastne HDMI dongle a má podobu a aj rozmery trochu prerasteného USB kľúča. Rozmery sú 95x34x9mm, takže je celé zariadenie naozaj malé. Okrem neho nájdete v balení už len krátky USB kábel a bezdrôtový ovládač, ktorým hry ovládate. Obligátnym obsahom je manuál a nálepky s Pac-Manom na gamepad.

Konzola je naozaj jednoduchá, táto konkrétne v žltej farbe s logom Blast! na prednej strane a logom firmy na zadnej strane. HDMI zasuniete do TV a už len pripojíte napájanie cez USB kábel. Ideálne je, ak máte USB port na TV čo najbližšie k HDMI, keďže kábel je naozaj krátky a rozhodne by mohol byť dlhší. Ak USB port na TV nemáte, tak poslúži napríklad aj nabíjačka od telefónu. Prepnete vstup na TV a konzola je ihneď pripravená na hranie. Stačí už len zapnúť ovládač a môžete hrať. Je trošku škoda, že v balení nenájdete baterky. Zvlášť u nás, lebo kým v USA stojí nejakých 18 dolárov, u nás za Blast dáte o dvadsiatku viac. Dlhší kábel a baterky v balení sú tak podľa mňa nielen povinnosť, ale aj slušnosť.

Samotný ovládač je možno trošku prekvapením. Sám som čakal niečo veľmi lacné, nepohodlné, z nepríjemných materiálov, čo sa rozbije po trošku tvrdšom zaobchádzaní. Ovládač však prekvapil a stále funguje dobre, pričom sa nedrží najhoršie, pôsobí pevne a trvanlivo.

Dizajnovo pripomína pôvodný trojtlačidlový ovládač k Mega Drive, akurát má tlačidiel až 6, aj keď ich vlastne až tak akútne nepotrebuje. Je to osobná preferencia, ale keďže tento Blast ponúka automatové klasiky Namco, viac by som ocenil joystick ako gamepad, ale to je len maličkosť. Nájdete na ňom okrem tradičných tlačidiel aj Menu (na vyvolanie konzolového menu v hre) a Rewind na pretočenie času späť, ak zomriete. Jeho dosah je postačujúci a nakoľko niektoré hry v balení podporujú aj multiplayer, môžete siahnuť si kúpiť aj druhý ovládač, aby ste mohli hrať dvaja.

Čo sa týka samotnej ponuky hier, tá nie je najširšia a podľa mňa osobne ani úplne najlepšia, ale dá sa s nimi zabaviť a o to viac, ak ste s niektorými z nich vyrastali, prípadne sa náhodou dostali k ich pôvodným automatovým verziám. Klasické sci-fi akcie sú tu zastúpené hneď trojicou hier: Galaga, Galaxian a Xevious. Nesmie chýbať Pac-Man, ktorému je vlastne celá kolekcia aj venovaná. Toho sprevádza aj Pac-Mania, čo je titul, ktorý pravdepodobne mnohí z vás ani nepoznajú. Klasikou je aj Dig Dug a nájdete tu aj titul The Tower of Druaga, ktorý sa dá považovať za predchodcu dungeon crawlerov – chodíte s rytierom, bojujete v chodbách veže s monštrami a hľadáte kľúč od dverí k ďalšiemu poschodiu. No a nakoniec je tu Mappy, ktorého som si užíval kedysi a hra zabaví aj teraz.

Osem hier je síce málo, ale veľmi záleží na tom, ako vám samotné hry sadnú. Osobne by som rád videl na konzole viac hier, alebo aspoň vymenil jednu z lietadielkových hier za niečo iné od Namca, veď toho nemali málo. V konečnom dôsledku ale najviac času aj tak trávim hraním Mappyho, ktorý má vo svojom jednoduchom koncepte stále niečo do seba a jeho rýchla hrateľnosť vás naozaj preverí. Najmä, ak nechcete používať Rewind funkciu. Tá pekne rozširuje základnú funkcionalitu a vo všetkých hrách si môžete tiež vytvárať vlastné body uloženia a kedykoľvek sa tak vrátiť k rozohranému progresu. Taktiež si môžete navoliť aj vyšší počet životov, ak si chcete hry zjednodušiť. Možno by potešili ešte nejaké obrazové filtre, ale tie v zásade ani nie sú potrebné. Hráte totiž automatové verzie hier a kvalita ich emulácie je až nečakane dobrá.

Teraz ale k tej kontroverzii, ktorá sa už recenzovaného kusu možno netýka, ale ak tému retro konzol sledujete, asi ste ju zachytili. Automatové verzie totiž mali len kusy určené novinárom, čo boli tie úplne prvé. Do obchodov sa dostali kusy s konzolovými verziami a tie boli v každom ohľade horšie – hry boli škaredšie, mali horší zvuk, horšie bežali. Niet sa čo diviť, v dobe ich pôvodného vydania boli automaty neporovnateľne výkonnejšie oproti konzolám. My sme ale svoj kus dostali až koncom minulého roka, kedy sa už tento Blast nejakú dobu predával a aj napriek tomu má automatové verzie. Je tak možné, že výrobca svoju chybu napravil a snáď to je aj pravda.

Aký je záver? Ak naozaj dostanete automatové verzie hier a cena u nás sa aspoň trošku priblíži k tej zahraničnej, dostanete v podobe Bandai Namco Flashback Blast! naozaj podarené retro zariadenie, ktoré vám navyše nemusí nikde zavadzať, no ponúkne menej hier a aj balenie by mohlo byť lepšie. Funguje dobre, hrá sa na ňom dobre a pre niektorých tých skôr narodených to môže byť príjemný oneskorený darček. Navyše je prekvapením aj samotný gamepad, ktorý nie je taký lacný, aký by ste tu čakali. Ponúka slušný dosah, obstojné spracovanie a D-pad, na ktorom by sa pohodlne hrali aj Street Fighter hry.

MOBILY

Aura Sync
CPU
GPU
28
MEMORY
STORAGE

PETER DRAGULA

ASUS ROG PHONE

KONEČNE PORIADNY HERNÝ MOBIL

ASUS sa do mobilov poriadne oprel a teraz priniesol skutočný herný mobil vo svojej ROG sérii. Pridáva sa tak k Razeru a Xiaomi, ktorí majú už tiež v hernej oblasti pekné mobily, ale celé to posúva o úroveň vyššie. Ponúka viac herne zameraných prvkov a masu doplnkov k mobilu. A prečo vlastne? Firmy zbadali nástup väčších core hier na mobily, ako je PUBG alebo Fortnite a chcú ponúknuť hráčom niečo, čo im skvalitní zážitok z hry alebo vďaka čomu môžu byť v hre lepší.

Asus ROG Phone k tomu ponúka hlavne vysoký výkon s pretaktovaným procesorom a nechýba kvalitný displej.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.0 - palcov, AMOLED Gorilla glass 6 (1080 x 2160) 90 Hz, HDR
Telo: hliníkové telo, vzadu Gorilla glass 5
Procesor: Snapdragon 845
Pamäť: 8 GB
Zadná kamera: 12 MP, 8 MP (4k 60 fps video)
Predná kamera: 8 MP
Úložisko: 128/512 GB
Rozmery: 158.8 x 76.2 x 8.3 mm
Váha: 200 g
IP: vodeodolný
Zvuk: stereo reproduktory (24-bit/192 kHz audio, DTS Headphone X)
Vstup: 2x USB-C, jack 3.5 mm, port na doplnky
Batéria: 4000 mAh s Quick Charge 4+
Systém: Android 8.1 ROG Gaming X UI
Doplnky: chladič

Ponúkne tak rýchly procesor, dostatok pamäte a aj peknú batériu. Fotoaparáty tiež nie sú na zahodenie. Je to prakticky ideálna hi-endová konfigurácia, a to celé v peknom, viac akčnom balení. Je to herne ladený mobil, vďaka čomu sa Asus mohol odviazať a použil zaujímavý dizajn, ktorý sa vymyká zaužívaným stereotypom, vďaka ktorým mobily už vyzerajú takmer rovnako.

Z dizajnového hľadiska sa už vpredu veľmi pekne vynímajú dva stereo reproduktory s medeným pokrytím, vzadu zas nájdete dizajnové logo ROG, pre ktoré si môžete zapnúť podsvietenie, dopĺňa to duálna kamera, blesk, čítačka odtlačkov prstov, všetko v hranatom prevedení. K tomu zo skla je vyrezaná časť, ktorá je nahradená dizajnovým doplnkom a medenými vetrákmi.

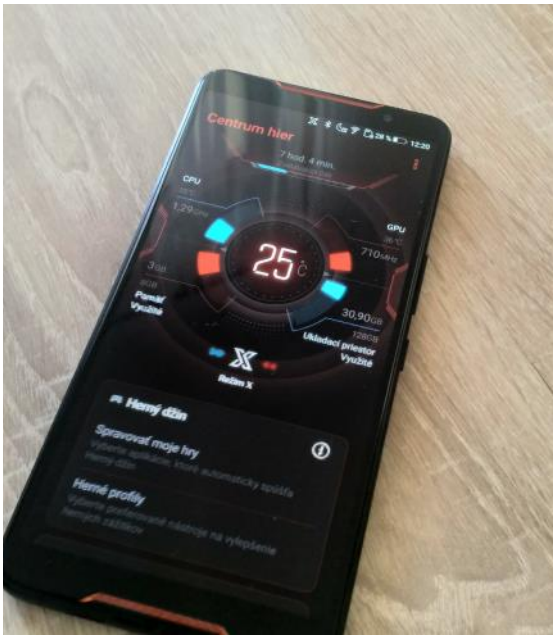
Telo je kovové a ponúka tri základné tlačidlá na power a hlasitosť. Ale pridané sú aj herné triggery. Asus ich volá Air triggers a dva sú na horných krajoch obrazovky, kde fungujú ako na gamepadoch. Nie sú tlačidlové, len dotykové, ale dôležité je, že si môžete vybrať, čo presne na obrazovke aktivujú. Teda v každej hre si umiestnite pozíciu, ktorú má trigger aktivovať v hre,. Napríklad tak môžete meniť zbrane, zameriavať alebo strieľať. Dva zadné triggery dopĺňa ešte jeden na druhej strane, vďaka ktorému mobil reaguje aj na bočné stlačenia, keď ho máte postavený po výške. Podobne ako HTC sense mobily. Môžete si nastaviť, čo sa má spustiť po jednom stlačení mobilu alebo dvoch stlačeniach.

Z foto hľadiska síce mobil nemá na top mobily, ale na herný mobil je prekvapivo kvalitný. Zadné 12 MP a 8 MP senzory vedia ponúknuť veľmi pekné fotografie aj za svetla, aj za šera, a to aj s tým, že mobil umožňuje nahrávať 4K pri 60 fps a aj zachytiť 39 MP fotografiu. Nechýba časozber, spomalenie pri 1080p/240 fps, rôzne efekty skrášľovania a všetko štandardné. Skutočne vám sotva bude v ponuke alebo kvalite niečo chýbať.

Výkonom je Asus ROG parádny a ide prakticky o najrýchlejší Snapdragon 845 mobil, ktorý v Antutu takmer dobieha aj Kirin 980, aj keď na iPhone XS čip nemá, ten bude predbiehať nová 855 verzia. Je škoda, že Asus už chvíľu nepočkal a nedal tam rovno 955, ale môžeme odhadovať, že ROG Phone II je už na ceste. Výkonom sa aktuálna verzia dostáva na 300 tisíc bodov.

Antutu benchmark:

iPhone XS a XS Max, 358057 (133253, 149197,67086, 9521)
iPhone XR - 349408 (131945,121945, 61591, 10627)
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
ASUS ROG PHONE - 296227 (95802, 126038, 60722, 13665)
HTC U12 plus (snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)



Samotný mobil má pretaktovanie priamo vstavané v sebe v X móde, ktorý si môžete zapnúť a procesor sa odomkne na plných 2.96 GHz, aj keď len jeho CPU časť, GPU ide stále na 710 MHz. Pre hry sa tak zvýši len CPU časť, čo je škoda. Zároveň sa už začne rýchlejšie zahrievať mobil a je vhodné pridať doplnkový ventilátor.

Ventilátor je netradičný doplnok, ktorý ponúka skutočný ventilátor, ktorý aj počujete a môžete regulovať. Prídavok ponúka aj LED posvietenie, keďže to pôvodné na mobile zakryje. Pridáva aj USB-C a 3.5 mm jack. Zaujímavý doplnok, ale jeho potrebnosť je otázna. Taký Samsung si vie veľmi dobre chladiť mobily aj bez doplnkového ventilátora. Tu má síce Asus vnútorný heatsink s vapor chamber, ale nie dostatočný, aby odviedol teplo pri boost móde, respektíve pri vysokom zaťažení. Doplnkový ventilátor mu v tom pomáha a odvádza teplo preč z plochy mobilu Nedá sa povedať, že by úplne stíhal chladiť procesor, ale minimálne tak mobil na dotyk nie je príliš horúci. Samotný ventilátor sa reguluje aj sám podľa teploty procesora. Napríklad tak s ventilátorom dáte Antutu benchmark dvakrát za sebou bez spomalenia. Prvý bechmark dal 296 tisíc a následne veľmi podobne 295 tisíc. Zo zaujímavostí bez ventilátora išiel na ďalší raz na 260 tisíc, ale tam už zostal aj pri treťom spustení. Čo sa však týka X módu, ten benchmarky neovplyvňuje, možno si ho mobil automaticky pretaktuje na maximum, alebo kombinácia pretaktovania maximálnej záťaže zvyšuje teplo a to znovu znižuje taktovanie procesora. Nezmenil ani Antutu, ani 3D mark, ten vytiahol 4739 bodov v Open GL a 4328 bodov vo Vulkane. Je to veľmi vysoký výkon, až je škoda, že ho takmer nič na mobile nevyužíva. Možno 60 fps Fortnite mód.

Ventilátorom sa doplnky nekončia. Môžete si dokúpiť síce drahé, ale zaujímavé rozšírenia. Je tu dock na pripojenie k monitoru aj s doplnkom myši a klávesnice - ASUS ROG Phone Mobile Desktop Dock ten ide za € , handheldová násada - Twinview s druhým displejom, doplnkovou 6000 mAh batériou, vlastným chladením, štyrmi reproduktormi a fyzickými triggermi - ASUS ROG Phone TwinView Dock stojí € -. Ale je tu aj čistá gamepadová násada ASUS ROG Phone Gamevice Controller, ktorá ide od € a nakoniec ASUS WiGig wireless display dock, cez ktorý sa môžete wireless pripojiť s obrazom na TV. Je možnosť dokúpiť si aj oficiálne Púzdro ASUS ROG CASE ROG za €. Žiaľ, nemali sme ich na testovanie a viditeľne niektoré len ťažko využijete, ale pre hranie minimálne gamepadová násada nemusí byť zlá a ani TwinView Dock.

Asus pekne zapracoval aj na systéme, kde na Android 8.1, čoskoro už 9, prináša vlastnú ROG nadstavbu, ktorá ponúka veľmi pekný vizuálny dizajn, pridáva všetky základné funkcie ako konkurenčné nadstavby, ale aj pekné funkcie pre hranie. Z iných funkcii vie mobil fungovať aj ako USB host, a teda do neho môžete zapojiť cez USB iný mobil alebo aj USB disk a skopírovať obrázky alebo dáta, alebo si prehrávať videá. Z herných pridáva možnosť prepnutia 60 Hz a 90 Hz módu na displeji, dopĺňa to pretaktovávacou aplikáciou, v ktorej si môžete zapnúť X mód, môžete si tu definovať aj zadné podsvietenie, rýchlosť ventilátora, dá sa pripojiť aj na WiGig dock a využiť, samozrejme, všetky doplnky. Zo zaujímavostí systém vám dovolí nastavovať si profily pre každú hru a dokonca si môžete určiť ako frekvenciu displeja, tak aj presnú frekvenciu procesora (od 2 GHz po 3GHz) pre každú z nich. Znamená to, že môžete napríklad ušetriť batériu pri menej náročných hrách. Dopĺňa to aj možnosť zapnúť si antialiasing, čo myslím, že v každej hre nefunguje.

Pri hraní pre zmenu máte možnosť výsuvného menu Game Genie, ktorý umožní pridať na obrazovku stav systému, a teda záťaž procesora, CPU, batériu, teplotu a aj fps. Osobne mi merač fps nefungoval, čo je škoda. Pridané je, samozrejme, nahrávanie videí, ale aj rovno ich vysielanie na Youtube, alebo Twitch.

Batéria je 4000 mAh, kde pri bežnom používaní máte štandardné dva dni, ale akonáhle sa začnete hrať a prípadne zapnete X mód, pridáte ventilátor, batériu to priam vycucne. Náročnejšie hry môžete bez napájania hrať približne tri hodiny. Batériu cez rýchlu nabíjačku nabijete za hodinu. Škoda, že absentuje wireless nabíjanie.

Ak chcete herný mobil, Asus ROG Phone je to najlepšie na trhu. Asus sa s tým skutočne pohral, nepriniesol len obyčajný mobil s herným názvom. Má parádny herný dizajn, pevnú konštrukciu, výkon, doplnkové chladenie, kvalitný displej, zvuk a aj prekvapivo slušné kamery. Veľmi dobrým prídavkom na hranie sú Air triggery. Plus ak by ste chceli viac, má aj množstvo doplnkov, ako je gamepadový dock alebo dock k TV - je tu všetko. Asus to jednoducho veľmi dobre premyslel. Samozrejme, je to už len pre fajnšmekrov, ktorí chcú od mobilu v hernej oblasti viac a neprekáža im ani vyššia cena. Tá ide cez 800 eur a je síce vzhľadom na ponuku primeraná, ale napriek tomu veľmi nepomáha pri rozhodovaní sa pre herný mobil.

HODNOTENIE

+ parádny dizajn a kvalitná konštrukcia
+ vysoký výkon
+ 90 Hz displej s jasnými farbami
+ veľmi dobrá nadstavba na Androide
+ air triggery sú pekný doplnok pre hranie
+ veľa herných doplnkových násad (aj keď drahých)
+ kvalitná kamera

- chýba wireless nabíjanie
- drahé doplnky

9.0

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY A7

POSTAČIA TRI KAMERY?

Samsung sa snaží zvyšovať atraktivitu aj svojich nižších modelov v A sérii a ukázal to teraz ako na A7, tak aj A9 a najnovšie aj A8s. Presnejšie A8s ponúkol prvú dierku v displeji, ale zatiaľ sa pozrime na A7, lacný mobil s tromi zadnými kamerami.

Galaxy A7 môžeme zaradiť to strednej triedy mobilov so stredným výkonom a decentným fotoaparátom.

V A7 tak dostanete väčší mobil s veľkým a hlavne kvalitným displejom, bez výrezu a s peknou váhou. Od samotnej konštrukcie nečakajte veľa, je to lacnejšia trieda a síce má sklenený zadný kryt, ale má len plastové telo, čo pri držaní cítite. Vyzerá však pekne a celému mobilu, samozrejme, dominuje 6-palcový Super AMOLED displej s 1080p rozlíšením. Ten ponúkne parádne farby a aj Always on zobrazenie informácií, bez výrazného míňania batérie. Zaujímavosťou je premiestnenie senzora odtlačkov prstov zo zadnej strany na bok. Pričom bočný senzor slúži aj ako tlačidlo na zapínanie mobilu. Je spoľahlivý a pekne rovno pri zapnutí mobilu mobil aj odomkne. Senzor na bočnej strane je dobrý kompromis, nezavadzia na prednej strane.

ŠPECIFIKÁCIE

Display: Super AMOLED, 1080 x 2220px, 6 palcov
Rozmery: 159.8 x 76.8 x 7.5 mm (6.29 x 3.02 x 0.30 in)
Váha: 168 g
Procesor: Exynos 7885 Octa
Pamäť: 128 GB so 4 GB alebo 6 GB RAM a 64 GB verziu so 4 GB RAM
Kamera: 24 MP, f/1.7, 27 mm (wide), PDAF, 8 MP, f/2.4, 18 mm (ultrawide), 5 MP, f/2.2, depth sensor
Predná kamera: 24 MP, f/2.0, 26 mm (wide)
Batéria: 3300 mAh
Pripojenie: USB micro, 3.5 mm jack

Rovnako ak máte mobil položený na stole, nemusíte ho dvíhať, aby ste ho odomkli. Mobil podporuje odomkýnanie tvárou, ktorá, samozrejme, ponúka väčšiu bezpečnosť.

Je veľká škoda toho USB micro pripojenia, tu by už mohlo byť USB-C a možno aj NFC, ale dôležitejšie pre oslovenie sú tu tri kamery. Práve nimi chcel Samsung v tomto mobile osloviť fanúšikov fotografovania v mainstream oblasti. Nie sú tu superkvalitné kamery ako majú hi-endy, ale na druhej strane umožňujú zachytávať rozmanité scény.

Je tu jeden hlavný 24 MP wide senzor, ktorý ponúkne relatívne kvalitné štandardné zábery. Dopĺňa ho ultrawide, teda ultra širokouhlý senzor, ktorý pomôže zachytiť rozsiahlejšie scenérie. Nakoniec posledný je hĺbkový senzor, ktorý umožňuje zaostrovať a rozpoznávať objekty. Spolu s prednou 24 MP kamerou je to ako stvorené pre „selfíčkarov" a „instagramerov". Tí si to užijú. Treba však rátať, že pri slabšom svetle ide kvalita kamier rýchlo dole.

Aj predné aj zadné kamery majú HDR a obe dokážu nahrávať 1080p/30 fps videá. Možno by nebolo zlé aspoň 60 fps alebo 120 fps pre zadné kamery, ako má aj lacnejšia konkurencia. Ak však viac nepotrebujete, chýbať vám to nebude.

Čo sa týka výkonu, tu mobil ide v strednej triede, teda nad 100 tisíc bodov. Je to decentná rýchlosť pre bežné používanie, kde vám prakticky nič nechýba. Nie je to bleskové, ale plne dostatočné na používanie v aplikáciách a aj hrách. Rozbehnete prakticky všetko, len náročnejšie hry nemusia mať úplne plynulý framerate.

Antutu benchmark 7:

Huawei P20 (Kirin 970) - 195853
Samsung Galaxy A9 (SD 660) - 142132
Samsung Galaxy A7 (Ex7885) - 123253
G6 Plus - 90166
P20 lite - 87625
Redmi Note 4 - 74854
Nokia 6 - 59168
Osemjadro Exynos 7885 ponúka slušný

výkon, síce nižší ako vo vyššej verzii v Galaxy A9 a Snapdragon 660 , ale je to minimálny rozdiel a ak by ste sa rozhodovali podľa výkonu, tu to môžete vypustiť. Oba mobily sa skôr líšia kamerami a ďalšími parametrami. Výkon je v priemere pri oboch.

Konkrétne v A7 je 3300 mAh batéria, ktorá neohúri, ale ani nesklame. Máte pohodový jeden alebo jeden a pol dňa batérie pri bežnom používaní. Nabíjanie je však riešené len cez klasický micro USB, a teda neponúka ani fastcharging. Plné nabitie tak potrvá cez dve hodiny, konkrétne 2:20. Na túto menšiu batériu je to relatívne dlho, ale stále v bežných štandardoch týchto mobilov strednej triedy. Samotný systém je Android 8 s kvalitnou Samsung nadstavbou, ktorá ponúka pekné možnosti ako v správe mobilu, tak aj v hrách a napríklad je tu aj herná zóna, kam si môžete ukladať všetky hry, sledovať počty hráčov v hrách, odporúčania najlepších hier a, samozrejme, aj nahrávať gameplay a nastavovať možnosti nerušenia. Rovnako ako vo vyššej S sérii. Mobil k tomu na jar dostane Android 9 update, a pravdepodobne aj s novou nadstavbou Samsungu, ktorú práve testujú. V tejto oblasti updatov sa nemusíte báť. Samsung sa o to pekne stará.

Zobrať A7? A7 je umiestnený v ťažkej konkurencii Huawei, Xiaomi a aj Nokie. V štandardnej cene ide za 309 eur, ale zoženiete ho od 250 eur, čo mu dáva malú výhodu oproti výkonným Pocophone F1 a Xiaomi Mi Mix 2, ktoré idú od 280 až 290 eur. Nokia 7 plus útočí kvalitným vyhotovením, ale ak chcete rozmanitosť pri fotení, to vám v tejto cene ponúkne hlavne A7.

Celkovo je A7 dobrá voľba v strednej triede, ponúka kvalitný AMOLED displej, zaujímavo umiestnenú čítačku odtlačkov prstov na bočnom tlačidle a hlavne tri kamery. Tie síce neposkytujú kvalitu vyššej triedy, ale ponúkajú rozmanitosť pri fotení, teda rôzne možnosti vďaka wide a ultrawide šošovkám a rovnako tu nájdete kvalitnú prednú kameru.

HODNOTENIE

+ tri kamery pre fotenie rozmanitých scén
+ kvalitný AMOLED displej
+ čítačka odtlačkov prstov na bočnom tlačidle
+ pekný dizajn
- len micro USB port, chýba fast charging
- konštrukcia mobilu je na pocit lacnejšia

7.5

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY A9

STAČIA ŠTYRI KAMERY?

Samsung sa koncom roka rozbehol v strednej oblasti mobilnej ponuky, kde má svoju A sériu. Priniesol A7 s tromi kamerami a A9 so štyrmi, nasledoval ich A8s s dierkou v displeji. Teraz sa ale pozrieme na A9, najvyššiu ponuku zo série, ktorá má slabší procesor, ale bohatú ponuku kamier.

Ak máme Galaxy A9 umiestniť do ponuky Samsungu, je o kategóriu vyššie ako A7, ale stále o kategóriu nižšie ako S9. Je vo sfére, kde sa rozhodujete, či chcete hi-end, alebo strednú triedu a podobnú dilemu má aj samotný mobil, ktorý čiastočne patrí tam aj tam. Vyhotovením je prakticky v hi-ende, ale výkonom a aj ponukou ostáva v strednej triede. Čo ho však robí zaujímavým, sú štyri zadné kamery.

Čakajte tak peknú paletu zadných kamier, jednu decentnú prednú kameru, dostatočnú batériu a USB-C. Hlavne batéria a USB-C sú pekné vylepšenia oproti A7. Mobil k tomu pridáva aj štvrtú kameru dozadu, ktorá oproti A7 umožní aj optický zoom. Štyri kamery spájajú 24 MP hlavný senzor pre detailné fotografie (77-stupňový uhol), dopĺňa to 8 MP ultrawide šošovka na scenérie (120-stupňový uhol), pridáva 10 MP telephoto šošovku s 2x optickými zoom a 5 MP je senzor na detekciu vzdialenosti.

ŠPECIFIKÁCIE

Rozmery: 162.5 x 77 x 7.8 mm
Váha: 183 g
Displej: Super AMOLED, 6.3 palcov, 1080 x 2220
Pamäť: 64/128 GB, 6/8 GB RAM
Procesor: Snapdragon 660
Zadná kamera: 24 MP, f/1.7, PDAF, 8 MP, f/2.4, 12 mm (ultrawide), 10 MP f/2.4, (telephoto), 2x optical zoom, 5 MP, f/2.2, depth sensor
Predná kamera: 24 MP, f/2.0
Batéria: 3800 mAh
Porty: USB-C, 3.5 mm jack

Spolu ponúkajú veľmi dobrú výbavu na fotenie prakticky všetkého.

Totiž ultrawide je parádny na fotenie oddialených scén 0,7x zoom, a teda pekne sa vám do záberu zmestia celé scenérie v prírode alebo budovy a rovnako pomôže pri makro fotení. Oproti tomu s telephoto je na priblíženie, a to 2x. Samotný hĺbkový senzor umožní zachytiť a rozpoznať objekty a napríklad aj rozmazať pozadie.

Celé je to kvalitnejšie ako pri troch kamerách vo väčšine strednej triedy, ale znovu tu nie je taká kvalita ako pri hi-endoch, najmä pri hlavnom senzore. Ostatné senzory spĺňajú svoje úlohy pekne, ale vzhľadom na ich clonu už pri nižšom svetle od nich nečakajte vysokú kvalitu. Videá zadnými kamerami natočíte v 4K pri 30 fps a hlavnému senzoru nechýba optická stabilizácia. Predná 24 MP kamera ponúkne dostatočnú kvalitu na selfie fotky a Instagram videá, aj keď pri nižšom svetle sa pre f/2.0 clonu rýchlo zašumí. Chýba jej aj zaostrovanie. Nechýbajú však AR emoji postavičky alebo nálepky na fotografie pre malé zábavky. Senzor slúži aj na odomkýnanie tvárou, samozrejme, bez hlbších bezpečnostných prvkov. Rovnako na odomkýnanie môžete použiť senzor odtlačkov prstov, ktorý je umiestnený vzadu.

Samotné telo mobilu je kovové so sklenenou zadnou časťou. Dizajnovo je decentne vyriešený, nesklame ani váhou a 183 gramov je primerané, priam prekvapivo slušné na jeho veľkosť. Zároveň je to dosť na to, aby nevyzeral ako lacný. Predná obrazovka má 6,3 palca, je to Super AMOLED s Full HD plus rozlíšením. Teda primeraná kvalita s peknými farbami a možnosťou Allways on displejom.

Čo sa týka výkonu, Samsung v tejto verzii nepoužil svoj Exynos ako v prípade A7, ale dal sem mierne rýchlejší Snapdragon 660. Je to tak vyššia stredná trieda, ale je to málo na cenovú kategóriu mobilu okolo 400-500 eur. 660 totiž už majú mobily v 150-eurovej kategórii. Preto je škoda, že sem Samsung nedal aspoň Snapdragon 710, ktorý má Qualcomm presne pre túto vyššiu kategóriu strednej triedy (použil ho až teraz v Galaxy A8s). Pri 660 ste síce výkonom CPU dostatočne vysoko, ale grafická GPU časť zaostáva a výkonom je len na tretine z Galaxy S9. So Snapdragonom 660 je to dostatočný výkon, nemáte problém s rýchlosťou aplikácii a slušne pôjdu aj hry. Náročnejšie síce budú mať nižší framerate alebo nižšie nastavenia, napríklad PUBG rovno pôjde na medium, ale len minimum hier bude skutočne sekať (Ark takmer určite). Stále si však spustíte a zahráte všetko. Až na Fortnite, ktoré stále nie je povolené na procesoroch strednej triedy. Dôležité je, že systém pôjde pekne plynule, nebude zatrhávať a ani nezaplní bohatú pamäť, ktorá je podľa verzie 6 GB alebo 8 GB. Je tam Android 8 so Samsung Experience nadstavbou, ktorá sa postupne vymení za Android 9 a Samsung One UI. To je stále v testovaní, ale na jar by sa mohlo dostať aj sem spolu s upgradom Androidu. Samsung má síce aktualizácie na nové systémy pomalšie, ale o svoj systém sa stará a stále ho vylepšuje. Nemusíte sa báť, že by ste ostali na starom systéme.

Batéria má hodnotu pekných 3800 mAh, ktoré vám pri Snapdragon 660 procesore vydržia bez problémov dva dni pri bežnom používaní. Pri náročnejšom a pri hraní bez problém jeden deň vydržíte. Je tam USB-C, a teda nabíjanie je rýchlejšie, ale nie superrýchle a za 1:50 hodiny batériu nabijete naplno. Mobil neponúkne wireless nabíjanie, ktoré má vyššia S séria.

Samsung Galaxy A9 je pekná ponuka, ktorá rovnako ako A7 môže osloviť fotoaparátom. Ak by ste sa rozhodovali medzi A7 a A9, počítajte s tým, že oproti A7 ponúka A9 vyššiu kvalitu vyhotovenia, lepšie fotky, mierne vyšší výkon, väčšiu batériu, ale aj vyššiu cenu. Možno však na svoju cenu mohla mať aspoň ten výkon už na úrovni hi- endu, respektíve S9. S9 totiž teraz nie je výrazne cenovo vzdialené (najnižšie ceny sú 390 eur oproti 467 eur) a ponúka lepší procesor, kvalitu fotografií (aj keď nie takú rozmanitosť fotografovania scén), vodeodolnosť, wireless nabíjanie. Má však menšiu batériu a menej pamäte (tu pozor, S9 má len 4 GB).

Keď to zhrnieme, A9 je kvalitný mobil väčšej veľkosti, ponúka pôsobivý displej, dobré vyhotovenie a parádne kamery pre rôzne scény. Ak radi fotíte či už scenérie, alebo detaily za svetla, nesklame vás. Škoda je však procesora, ktorý mohol byť rýchlejší. Ak však nevyhnutne nejdete po rýchlosti a náročných hrách, rozdiel ani nezbadáte a tento telefón vám môže úplne stačiť.

HODNOTENIE

+ štyri kamery na širšie možnosti fotenia
+ kvalitný displej
+ štýlový dizajn, decentná batéria
- výkon mohol byť už v tejto cenovej kategórii vyšší
- sekundárne senzory majú vyššiu clonu, pri slabšom svetle už fotia slabšie

7.5

SPARTAN_6917

ONE PLUS 6T

NOVÁ VERZIA ŠESTKY

Čínsky výrobca OnePlus pokračuje v trende vydávania vylepšených modelov s označením T zhruba pol roka po predstavení nového modelu. OnePlus 6T je už tretím takýmto modelom po 3T a 5T. Pri takýchto „vylepšených" modeloch je vždy otázkou či zmeny, ktoré prinášajú, sú dostatočne atraktívne. Polročný životný cyklus sa môže zdať príliš rýchly, no nie je to nič výnimočné. Môžeme ho vidieť aj u iných výrobcov, napríklad Sony. Na úvod možno ešte jedna zaujímavosť, prečo OnePlus označuje tieto medzigeneračné zariadenia ako T a nie S? Lebo Apple používa S a S +1 (OnePlus) = T.

Špecifikácie:

Displej: 6,41 palca - 1080 x 2340 - Optic AMOLED - Corning Gorilla Glass 6
Hmotnosť: 187 g
Rozmery: 157.5 x 74.8 x 8.2 mm
Procesor: Qualcomm Snapdragon 845
Pamäť: 6 GB/128 GB, 8 GB/128 GB, 8 GB/256 GB, 10 GB/256 GB
Kamera: 16 MP, f/1.7, 1.22µm, PDAF, OIS + EIS
Video: 2160/ 60 fps, 720p/480fps
Predná kamera: 16 MP, f/2.0, 1.0µm, FF, EIS
Porty: USB-C
Batéria: 3700mAh
Komunikácia: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, Wi-Fi Direct, hotspot, NFC
Wireless nabíjanie: nie
Systém: Android 9
Vodeodolnosť: nie
Farby: čierna matná/lesklá, fialová, karbónová

Balenie prešlo značným redizajnom, no vzhľad krabice je asi to posledné, čo vás na novom smartfóne zaujíma. Obsah balenia sa zmenil len mierne. Stále v ňom nájdete gumový ochranný obal, nabíjačku a červený USB-C kábel. Tentokrát pribudla redukcia z USB-C na 3,5 mm audio konektor. Áno, už aj OnePlus naskočil na tento neslávny trend a 6T nemá audio jack. Dizajn 6T sa od 6 veľmi nelíši, no to sa pri označení T ani neočakáva. Zmien je však určite viac než pri S modeloch od

Apple.

Na prednej strane je ihneď vidieť rozdiel vo výreze v displeji. Kým 6-ka mala výrez široký na štýl iPhone X alebo Huawei P20 Pro, pri 6T je výrazne menší. Do displeja zasahuje už len kamera a takýto výrez sa zvykne označovať ako kvapka vody. Musím povedať, že to vyzerá výrazne lepšie a elegantnejšie ako na bežných širokých výrezoch a dizajn kvapky mi nijako neprekáža. V notifikačnej lište sa vám zmestí viac upozornení a ani pri videách už nie je výrez taký rušivý. Toto riešenie tak pokladám za momentálne najlepšie, ak už musí mať displej nejaký výrez.

Nebadateľnou zmenou prešla aj brada displeja, ktorá je o trochu menšia. Rozdiel uvidíte zrejme len pri priamom porovnaní so šestkou, no naozaj je viditeľný. Brada by mohla byť ešte o máličko menšia, aby bola rovnako hrubá ako zvyšné rámiky, no to je z technologického hľadiska problematické.

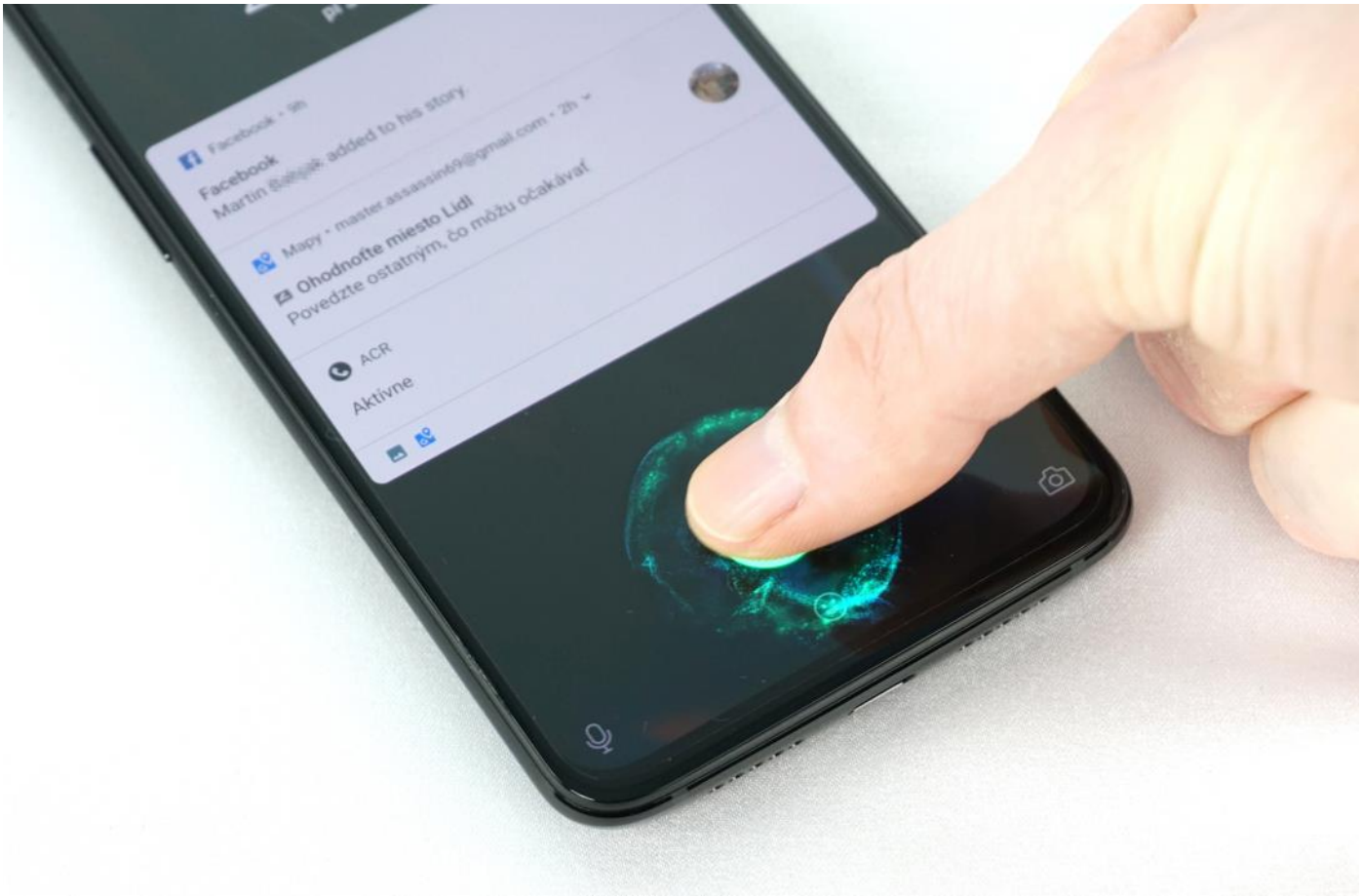
Menšiu zmenu môžeme vidieť aj na zadnej strane. Telefón je o máličko hrubší ako predchodca, konkrétne o 0,45 mm. Hrúbka narástla z 7,75 na 8,2 mm. To je viac vidieť než cítiť. Pri porovnaní s predchodcom uvidíte, že kamera menej vystupuje z tela. Je za tým práve väčšia hrúbka telefónu. Keď chytíte oba telefóny do ruky, rozdiel v hrúbke možno neucítite, no rozdiel v hmotnosti už áno. Hmotnosť narástla zo 177 na 187 gramov, čo už v ruke cítiť je. 6T nepatrí medzi najľahšie telefóny, vzhľadom na použité materiály a kapacitu batérie je to však pochopiteľné.

Keď už je reč o batérii, povedzme si o nej viac. Práve batériu pokladám za jedno z najväčších vylepšení oproti predchodcovi. 6T dostalo 3700 mAh batériu, čo je výrazné zlepšenie oproti 3300 mAh u predchodcu. Vec sa má tak, že OnePlus smartfóny vždy vynikali dlhou výdržou na úrovni 7-8 hodín zapnutého displeja pri mojom náročnom používaní. S príchodom 5T a 6 sa však táto silná stránka akosi stratila a oba telefóny mi už vydržali len 5-6 hodín. Za vinu to dávam väčšiemu displeju a nezmenenej veľkosti batérie. Teraz sa batéria výrazne zväčšila, čo sa odrazilo aj na výdrži. Opäť tak nie je problém dosiahnuť 7 alebo 7 a pol hodiny zapnutého displeja. Telefón tak zvládne aj dva dni používania, čo sa mi na 6 a 5T nedarilo.

Zachované bolo rýchle nabíjanie, ktoré OnePlus volalo Dash Charge. S týmto názvom sa však už nestretneme, nakoľko iná firma má na jeho použitie ochrannú známku. Na názve však nezáleží, stále ide o jedno z najrýchlejších nabíjaní na trhu. Môže za to nabíjačka s výstupom 5 V 4 A. Zaujímavosťou je, že telefón sa pri nabíjaní vôbec nehreje. Všetka elektronika je v nabíjačke. Rýchlosť nabíjania je nasledovná:

- 5 min = 8 %
- 10 min = 17 %
- 15 min = 25 %
- 30 min = 51%
- 60 min = 89 %
- 90 min = 100 %

Nevýhodou tohto riešenia je, že musíte použiť originálnu nabíjačku aj kábel, ak chcete využívať výhody rýchleho nabíjania. S inou nabíjačkou alebo káblom sa telefón bude nabíjať výrazne pomalšie. Na trhu sú už aj rýchlejšie typy nabíjania, napríklad od Huawei alebo Oppo. OnePlus však naďalej patrí medzi špičku na trhu.



Ďalšou významnou novinkou okrem väčšej batérie a menšieho výrezu je čítačka odtlačkov v displeji. OnePlus 6T je jedným z prvých smartfónov, ktorý túto funkciu ponúka, no zoznam sa bude každým mesiacom rozširovať. Čítačka odtlačkov v displeji ako koncept bola predstavená už dávnejšie, no až teraz sa dostáva do reálnych zariadení. Mal som možnosť používať Vivo Nex S, ktorý bol prvým smartfónom s čítačkou v displeji, ktorý ste si mohli kúpiť. Čítačka v OnePlus patrí už do druhej generácie a funguje rýchlejšie a spoľahlivejšie. Áno, OnePlus 6 s čítačkou na zadnej strane je pri odomykaní stále trochu rýchlejší, no rozdiel je už zanedbateľný. 6T sa odomyká dostatočne rýchlo a ak by sa vám čítačka zdala príliš pomalá, stále je tu bleskurýchly FaceUnlock.

Toto boli hlavné zmeny, ktoré prináša 6T oproti 6. Novinka dostala už od výroby nový Android 9 Pie, ten však už prišiel aj na 6, nie je teda značnou výhodou. OxygenOS postavený na Android 9 Pie prináša len drobné vylepšenia, a to najmä grafické. Pribudla oficiálna podpora gest, no väčšinu z nich sme našli v nadstavbe už aj predtým. Novinkou sú rýchle akcie po podržaní čítačky odtlačkov a potiahnutí prsta nahor po odomknutí. Nechýbajú už tradičné funkcie, ako Shelf (polička), čierny režim s úpravou farby zvýraznenia či možnosť skryť výrez. Silnou stránkou nadstavby je jej rýchlosť a pravidelné aktualizácie. Len počas môjho testovania prišli dve a odvtedy už bolo vydaných niekoľko ďalších. V oblasti výkonu a HW výbavy je 6T zhodné so 6. Nájdeme tu tak Snapdragon 845 a 6 alebo 8 GB RAM. Zmenili sa však veľkosti úložiska a 128 GB je teraz základ. Na výber tak máte z troch verzií - 6/128, 8/128 a 8/256 GB. V AnTuTu 7 dosiahol OnePlus 6T 295332 bodov, čím sa radí medzi špičku androidovej scény. Aktuálne majú ešte vyššie skóre nové smartfóny zo série iPhone XS/XR a Huawei Mate 20, ktoré majú novšie čipsety. Snapdragon 855 je však za rohom a v nasledujúcom modeli od OnePlus určite nebude chýbať.

Antutu benchmark 7:

iPhone XS a XS Max, 358057
iPhone XR - 349408
OnePlus 6T (Snapdragon 845) - 295332
HTC U12 plus (snapdragon 845) -
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) -
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) -
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967
iPhone X - 236403

Smartfóny OnePlus sa vždy vyznačovali dobrou konektivitou a ani tentokrát to nie je inak. Dual SIM s dvojicou nano SIM kariet a plnou podporou našich aj svetových sietí vám umožní používať doma na Slovensku, ale aj na dovolenke v zahraničí. Nesmie chýbať ani 5 GHz WiFi s 2x2 MIMO či Bluetooth 5.0 s aptX HD. NFC zase využijete pri bezkontaktných platbách cez Google Pay, čo som používal veľmi rád a často. Na navigáciu využijete všetky dostupné služby, ako GPS, GLONASS, BeiDou a Galileo.

Zmeny sa nedočkali fotoaparáty, sú teda zhodné s verziou 6. Hlavný snímač je Sony IMX 519 so 16 Mpix, OIS, EIS, PDAF a clonou f/1.7. Videá môžete nahrávať v 4K/ 60 fps, prípadne spomalené v 1080p@240fps alebo 720p@480fps. Sekundárny snímač je tiež od Sony, konkrétne IMX 376K s 20 Mpix, PDAF a clonou f/1.7. Jeho jediná úloha je však pri vytváraní portrétov a rozmazaní pozadia, čo je škoda. OnePlus 5T využíval druhý fotoaparát na nočné fotografie a 5 zase ako teleobjektív. 6 a 6T sa zviezli po trende bokeh efektu, no na to druhý objektív nie je potrebný, čo nám dokazuje Google Pixel aj iPhone XR. Softvérové rozmazanie pozadia je úplne dostačujúce a druhý objektív tak mohol byť širokouhlý alebo teleobjektív.

Kvalita fotografií a videa sa od 6-ky výrazne nezmenila, čo je pri rovnakom hardvéri pochopiteľné. Zmeny sa tak týkajú len softvéru a tu výrobca priniesol jednu novinku - režim Nightscape. Ide v podstate o nočný režim, ktorý vytvorí viacero snímok s rôznou expozíciou a tie následne spojí do jednej. Podobný systém nájdeme u konkurencie dlhšie,

nie je to teda žiadna prevratná novinka.

Taktiež to nie je ani veľká motivácia pre kúpu 6T, nakoľko tento režim sa dostane aj do predchádzajúcich modelov prostredníctvom aktualizácie. V oblasti fotoaparátov tak nenastali takmer žiadne zmeny a stále platí, že OnePlus 6T spraví pekné fotografie a videá, no na úplnú špičku na trhu to ešte nemá. Drvivá väčšina používateľov však bude s fotografiami spokojná. Na výber máte z dvoch základných farieb, a to lesklej a matnej čiernej s názvami Mirror a Midnight Black. Výrobca už stihol vydať dve limitované edície, a to fialovú Purple Thunder a McLaren Edition. Tá sa od ostatných líši viacerými vecami. Ako jediná ponúka až 10 GB RAM v kombinácii s 256 GB úložiskom. K telefónu dostanete aj 30 W Warp Charge nabíjačku, ktorá je ešte rýchlejšia ako štandardná 20 W Fast Charge a smartfón tak nabije za hodinu na 100 %. Zadná strana má motív karbónu a v spodnej časti typickú oranžovú McLaren farbu. Prémiové balenie McLaren edície obsahuje aj knižku s históriou značky a logo automobilu z pravého karbónu.

OnePlus 6T rozhodne patrí medzi aktuálne najlepšie Androidy na trhu a to najmä z pohľadu ceny a výkonu. Za 549 € dostanete prémiovo spracovaný smartfón s vysokým výkonom, rýchlym nabíjaním, skvelou výdržou, uhladeným softvérom a častými aktualizáciami. Oproti predchodcovi prináša menší výrez, čítačku odtlačkov v displeji a lepšiu výdrž na jedno nabitie. Prišli sme však o audio jack a notifikačnú diódu. Rovnako ako predchodca ani 6T stále neponúka vodeodolnosť, stereo reproduktory a bezdrôtové nabíjanie.

Na oficiálnej stránke výrobcu si môžete OnePlus 6T objednať od 549 € za 6/128 GB verziu. Model s 8 GB RAM a 128 GB úložiskom stojí 579 € a najdrahší 8/256 GB model má cenovku 629 €. Limitovaná McLaren Edition s 10 GB RAM, 256 GB úložiskom a Warp Charge 30 nabíjaním stojí 699 €.

Na smartfóny sa vzťahuje 2-ročná záruka aj nárok na vrátenie tovaru do 15 dní. Máte tak možnosť si telefón vyskúšať, keďže OnePlus predáva výhradne online a u nás ho v žiadnom kamennom obchode nenájdete. V UK a USA ho nájdete už aj v ponuke operátorov, u nás, žiaľ, táto možnosť zatiaľ nie je.

V prípade, že by ste si chceli zakúpiť predchádzajúci model OnePlus 6 z oficiálnej stránky, táto možnosť už nie je. Akonáhle je uvedený nový model do predaja, prestane sa predchádzajúci predávať. Stále je tu však možnosť zakúpiť si 6 a aj 6T online zo zahraničia, kde sa oba dajú zohnať a to výrazne lacnejšie oproti oficiálnym cenám.

HODNOTENIE

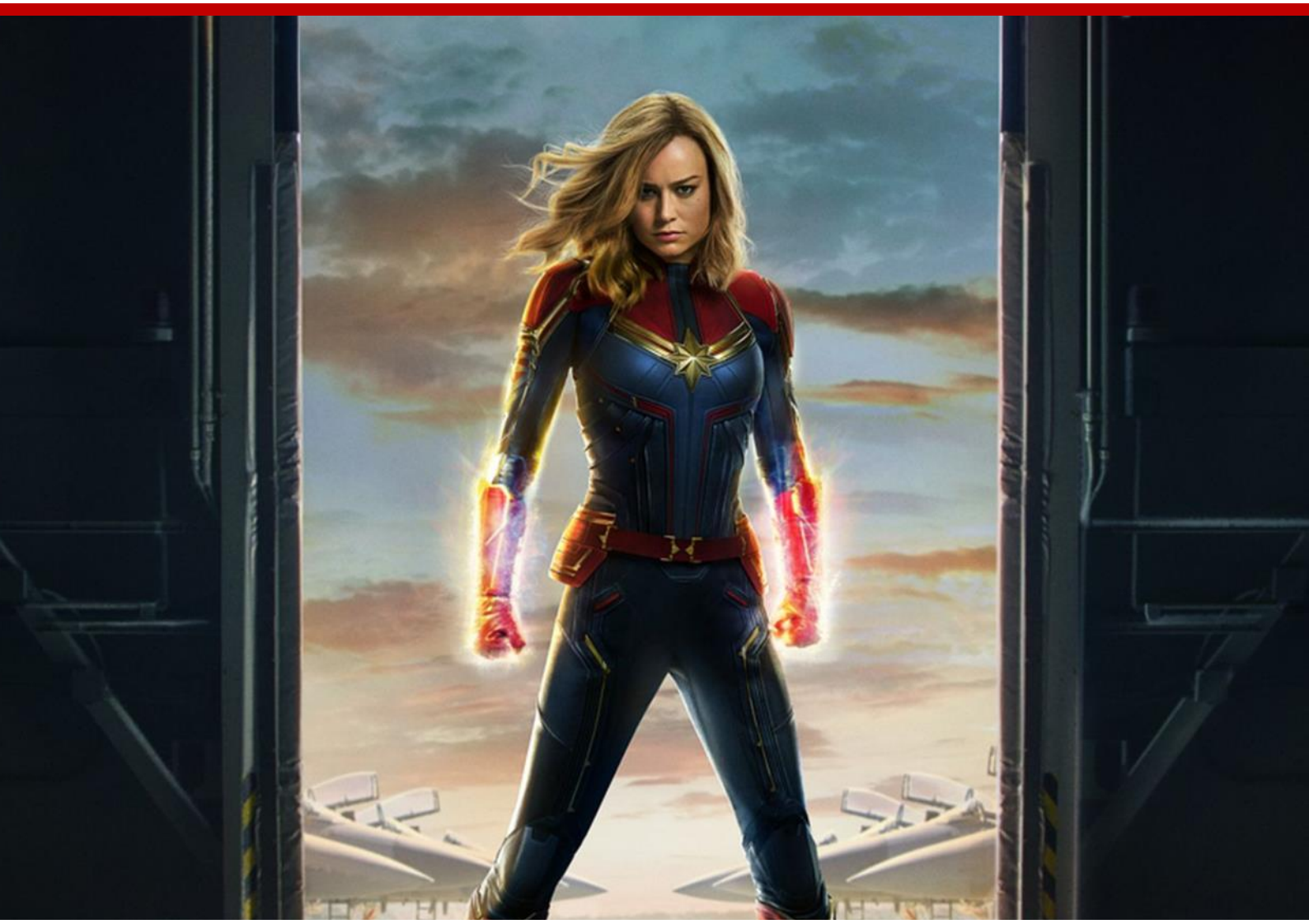
+ pomer ceny a výkonu
+ kvalitné spracovanie
+ pekný displej
+ rýchle nabíjanie
+ dobrá výdrž
+ čítačka odtlačkov pod displejom
+ rýchla nadstavba a časté aktualizácie

- nemá audio jack, stereo repro, vodeodolnosť, bezdrôtové nabíjanie
- fotoaparáty sa nezmenili oproti OP6
- rastúca cena (128 GB úložisko je ale v základe)

8,5

FILMY

MICHAL KOREC



CAPTAIN MARVEL

DVADSIATAPRVÁ MARVELOVKA

Captain Marvel je už dvadsiata prvá marvelovka a zároveň dobrá pripomienka, kam sme sa za 11 rokov dostali. Marvelovky majú pre seba vyhradený vlastný subžáner a mnohí si myslia, že vznikajú podľa rovnakej mustry. A nejde len o záverečné scény či pomrkávanie na minulé filmy. Niektorí diváci majú pri posledných kúskoch pocit, že každý origin film veľmi dobre začne a potom skĺzne do zhodnej šablóny – Doctor Strange je posledným príkladom a Captain Marvel pôsobí podobne.

Pre borcov z Disney má predstavovať Captain Marvel podobný ošiaľ ako vlani Čierny panter – akurát namiesto Afroameričanov, na dôležitých postoch nájdeme teraz ženy. Réžia, scenár, strih, casting, kostýmy, hudba, produkcia a aj samotná voľba protagonistu. Toto je komiks so ženskou hrdinkou (a recenzia vzniká symbolicky na MDŽ), ktorý chce urobiť dieru do sveta – akurát si treba uvedomiť, že femme ošiaľ sme už zažili aj pri Wonder Woman a to bol iný hit. (Opomeňme na chvíľu, že tu boli aj komiksy kalibru Catwoman a Elektra.)

Črtá sa nám kasový trhák a jeho dopad na kultúrne dianie je otázny, ale skromne si dovolím povedať, že repete po Čiernom panterovi v dámskom vydaní sa nečrtá. Svedčí o tom aj samotné hodnotenie, toto nie je film na 9/10. Hoci má intenzívny štart a jeho prvá polovica má veľa kvalitných scén, ktoré nám zahmlievajú pôvod hrdinky (okolo neho sa vedú dlhé dišputy až do neskorších fáz), neskôr sa zosunie do očakávanej sekvencie.

Mocná bojovníčka Vers z planéty Hala odchádza na nebezpečnú misiu, no končí na planéte C-53, alias Zemi v 90. rokoch minulého storočia. Tu sa stretáva s Nickom Furym a dozvie sa čosi o fungovaní vesmíru. Hľadá tu esenciálny predmet z minulosti, ktorý by mohol ovplyvniť aj prebiehajúci konflikt medzi dvomi rasami a... popritom sa jej stále vynárajú spomienky, ako by na tejto planéte už bola. Deja vu alebo čosi viac?

Odkrývanie identity Carol Danvers je zrejme tou najlepšou súčasťou filmu, lebo v scenári umožní viacero ráz prehodiť výhybku a dať nám nových chrobákov do hlavy. Dlhý čas ju nevieme čítať – na jednej strane skrýva superschopnosti, na druhej stále niečo trénuje. Na Zemi má ohromnú moc, niekde môže driemať i zraniteľnosť. A veľa nám nepomáha ani okolie – keď uvidíme Nicka Furyho, tipujeme, že asi bude na jeho strane a čo ďalší? Na prevracanie kabátov u vedľajších postáv sa treba pripraviť – počas sledovania je celkom zábavné, ale inak na konci pochopíte, že ide o tradičnú rošádu, akurát sa tu troška zamenili spojenci s nepriateľmi. Nadväzovanie kamarátstiev či vzťahov s pozemšťanmi má chvíľu svoje čaro, ale až tak veľa sa tu autori nesnažili...

Na to, že sa film odohráva v 90. rokoch, sa tu využilo pár pesničiek (ale za Nirvanu, či No Doubt - palec hore!), troška módy (rifle, kožené bundy a flanelka) a telefónne búdky či pagery fičia naplno. Ale inak nič nevídané a celkovo „nineties“ pôsobia skôr ako marketingové lákadlo. (Väčšia sranda je virálne video ako by vyzerali Avengers v 90. rokoch.) A možno aj ten soundtrack sa dal ešte lepšie využiť, lebo zatiaľ čo songy sú fajn, celá orchestrálna hudba sa potáca niekde medzi inšpiráciou z Trona a bežným komiksovým búchaním. Zaberá ako funkčná zložka a miestami vyčaruje spokojnosť, ale pamätné motívy či melódie budete hľadať márne.

Kto príde na akčné scény, dočká sa viacerých štýlov. Sú tu mimozemské sekvencie (vyzerajú dobre, klasický Marvel), pár solídnych akcií na Zemi (naháňačka ako z 90. rokov je zrejme najlepšia), v druhej polovici akčná letka či poriadny výlet do vesmíru, kde už čakáte Supermana z DC univerza. Jedna vec je istá – Captain Marvel je veľmi silná postava a bude zaujímavé sledovať ako s ňou budú pracovať štvrtí Avengers, určite sa im hodí. Formálna stránka pri 150-miliónovom rozpočte ide na istotu – pokiaľ si budete vyberať, kde film vidieť, treba skočiť do IMAX, kde sa nádherne striedajú plné IMAX sekvencie v 1,90:1 formáte (zväčša treskúce akcie) s klasikou. Dokonca je tu aj jeden krásny efekt, ako sa plátno z 1,9 zúži na 2,35, opak známeho triku. A napokon tu máme oscarovú Brie Larson. Azda ona sama zosobňuje finálne hodnotenie, ktoré sa drží pekne nad priemerom, ale vyššie nedokáže vyletieť (ani na úroveň Gal Gadot). Je vtipná, odhodlaná, ale nemá ostrú iskru, ako by mnohí očakávali. Hľadá sa, ale neprerazí. Lepší je omladený SLJ či Ben Mendelsohn v inej roli, ako bežne hráva. Captain Marvel dostala dobrý origin film, no tento rok slúži skôr ako predkrm pred Endgame.

HODNOTENIE

Captain Marvel (USA, 2018, 124 min.) Réžia: Anna Boden, Ryan Fleck. Scenár: Anna Boden, Ryan Fleck, Geneva Robertson-Dworet. Hrajú:Brie Larson, Samuel L. Jackson, Ben Mendelsohn, Jude Law, Annette Bening, Lashana Lynch, Clark Gregg ...

7.0

MICHAL KOREC

VŠETKO NAJHORŠIE 2

POKRAČOVANIE NÁS VRÁTI NA ZAČIATOK

Prvý diel Všetko najhoršie mal výborný námet – intráková slečna sa zobúdza každé ráno na cudzej izbe, aby prežila rovnaký deň stále dookola, lebo ju zväčša večer niekto zavraždí. Systém ju nepustil – kým sa jej nepodarilo odhaliť vraha, musela v tejto slučke fungovať neustále: občas sa niečo naučila, ale inak bol výsledok vždy rovnaký: čepeľ noža ju počkala okolo deviatej večer. Mix Vreskotu a Na Hromnice o deň viac zabral, väčšinu stopáže bol svieži, hral sa so žánrom a pôsobil brutálne i vtipne. Tak si režisér so scenáristami povedali, že budú kuť železo za horúca a za menej ako 18 mesiacov dali svetu dvojku. Mnohí sa budú báť, že Christopher Landon zoberie iba inú postavu, nechajú ju prežiť to isté a novinka je hotová.

Alebo že zoberie hrdinku a nájde jej novú slučku, z ktorej sa bude musieť vymotať. Šialený scenár dvojky zájde ešte ďalej, nielenže ponúkne oba vyššie tipy, pridá veľa nových elementov. Spočiatku pôsobí veľmi dobre, no postupne sa snaha rozpadáva a ostáva iba ďalší slasher. A už asi ani tá hrdinka nie je taká sympatická...

Oproti jednotke nie je scenár celistvý a cítiť to na viacerých styčných bodoch. Spočiatku neviete určiť protagonistu – úvodná štvrťhodina nadhodí novú slučku, v ktorej sa ocitne kamoš Ryan a začnú sa mu diať podobné stavy ako Tree v jednotke. Režisér Landon nahodí scénu s viacerými epizódkami, ktoré by sa eventuálne dali alternovať v ďalších dňoch. Akurát niečo nesedí – a pozorný divák si všimne pri návšteve intráku Tree a Cartera v objatí, čo znamená, že toto je už asi deň po udalostiach jednotky...

...lenže rýchlo sa dopracujeme k časovým paradoxom a myšlienke, že za udalosťami stojí istá mašina, ktorú študenti látajú niekde v campuse a práve kvôli nej nastáva slučka. A aby to nebolo ľahké ani pre Tree, dotkne sa opakovanie dňa i jej. Ba čo viac, autori zájdu ďalej a laškujú s myšlienkou dvojníkov, alternatívnych realít a tie smerujú k bizarnému rozhodovaniu Tree, v akej časovej rovine chce ďalej žiť. Na známosť sa dá dilema: nemôžu žiť asi všetci a teraz je otázne, koho si vyberie do budúcnosti.

Christopher Landon sa náramne snaží koncipovať dvojku ako rozšírenie pôvodného dejového rámcu a univerza, no miestami pôsobí úplne inak: hry s časom sú stále fajn, ale vyústenia majú skôr podobu alternatívnych scén z prvého dielu. Akoby Landon zobral zo strižne to, čo sa nedostalo na DVD do sekcie zmazaných záberov a zostrihal z nich nový film s pár osvieženiami. Rozšírené motivácie postáv sa občas dobre hodia do existujúceho koloritu a inokedy umelo popierajú, to čo sme videli minule. Je na to ľahké vysvetlenie: (h)aha, sme v alternatívnej realite, takže si budeme robiť, čo chceme. Akurát to nie vždy zapasuje do toho, s čím sme sa už stotožnili. Scenár je podstatne komplikovanejší a neskôr v druhej polovici máte pocit, že si iba hľadá nové prekážky na 15-20 minút, vyrieši ich... a prídu nové.

Existujúca štruktúra je rozbitá a prirodzene ráta so znalosťami deja jednotky, lebo sa občas k nim vráti a pokúsi sa o ich paródiu či iný uhol rozprávania. Žiaľ, aj za cenu pomerne umelo napasovaného finále – pôsobí ako najväčšia výzva v kontexte úskalí, má aj nový zvrat, ale chápete, že musí byť akčnejšie a akože gradovať do finále. Landon sa hrá s postavami, hoci strácame k nim sympatie – hrdinka Tree v podaní Jessicy Rothe niektorým pila krv už v jednotke a tentokrát doručí slabší výkon. Podobne aj ostatní – ale všetko je dané kvalitou scenára, ktorá išla o úroveň nadol.

Najlepšie tak pôsobia vtipné veselé montáže, čo znalcom ukážu v rýchlom slede patálie z opakujúcej sa smrti, alebo nového nápadu. Netrvajú dlho, majú fajn instantných nápadov a zabavíte sa na nich. Naopak, priestory začínajú pôsobiť už pomerne unavene – pohybujeme sa na campuse, v reštaurácii či v nemocnici a riešime podobné výzvy.

Pri Všetko najhoršie 2 bolo zrejmé, že titul bude sčasti variť z vody. Keď sa tvorcovia úspešne vyhli pokušeniu urobiť iba repete či remake, prišlo niečo odlišné, ale v priamom porovnaní s jednotkou je cítiť stratu sviežosti i nápadov. Päťka neznačí iba - priemerný komediálny horor, ale že oproti jednotke už stráca dva body na skóre.

HODNOTENIE

Happy Death Day 2U (USA, 2019, 100 min.) Réžia: Christopher Landon. Scenár: Christopher Landon, Scott Lobdell. Hrajú: Jessica Rothe, Israel Broussard, Phi Vu, Suraj Sharma, Sarah Yarkin, Rachel Matthews.

5.0

MICHAL KOREC

AKO VYCVIČIŤ DRAKA 3

NÁVRAT DO SVETA DRAKOV

Tvorcom z DreamWorks treba uznať, že niektoré série vyžmýkali až do vyčerpania (Shrek), inde si dali pauzu (existuje šanca na ďalší Madagascar?) a pri iných veľmi starostlivo zvažujú kedy príde nový diel. To je prípad Ako si vycvičiť draka, ktorý nás omráčil výbornou jednotkou ešte na jar 2010 (buďme realisti, taký finiš sa do amerického animáku bežne nedostane) a pokračoval veľmi dobrou dvojkou v lete 2014. Potom sa prepisoval veľa ráz scenár, posúval dátum premiéry a prichádza tretí diel, ktorý už vopred avizoval, že túto sériu ukončí.

Podobne ako Návrat kráľa pri sérii Pán prsteňov tak nesie veľké bremeno očakávaní, že ako sa dá ukončiť taká séria? Na konci sa musí stať niečo dramatické či zásadné a ako to už býva, môžete tipovať nejaký fatálny finiš alebo iný faktor, ktorý môže teoreticky zmeniť buď osud hrdinu alebo celého sveta (vieme ako to bolo aj s tým prsteňom či Harry Potterom a Voldemortom...). A záverečný diel trilógie má ďalšiu, nesmierne ťažkú úlohu. Stále máte pred sebou jeden film, do ktorého treba vložiť zaujímavé prvky, ktoré by vás upútali a k tomu koncu uspokojivo dostali. Nemôže to byť iba vata, silených 100 minút či repete niečoho minulého.

Trojka Ako si vycvičiť draka vie veľmi dobre pracovať s postavami. A hoci úvodná sekvencia je skôr ukážka bojového umenia a ešte stále nemotornej zostavy búchačov z Berku, ďalšie scény nám načrtnú vývoj Štikúta i Bezzubého. Pri Štikútovi je vidieť prerod chlapca v muža – a nielen tým, že v akčných záberoch tasí ohnivý meč a pôsobí sebaisto. Naopak, na jeho pleciach už leží väčšia zodpovednosť – za seba, partnerku Astrid a celý Berk, do ktorého sa neustále snaží prinášať ďalších drakov, hoci mu Pahlt či iní napovedajú, že Berk už toľko nových druhov neunesie.

A čo je horšie, môže sa stať ľahkým cieľom pre potenciálneho záporáka (čo sa stane a na scénu vstúpi Grimmel). Štikúta naháňajú spomienky na otca i minulosť, zároveň rieši budúcnosť dediny a ešte aj svoju (pri pomyslení na výdaj s Astrid je ako bežný chlap skôr neistý). To sú jasné chlapské problémy, žiadne plnenie chlapčenských snov, ale riešenie jasnej budúcnosti. Ktorýže animák o zvieratkách niečo také rieši? Takmer žiadny, takže scenáristi si držia veľmi silné triumfy v tejto civilnej rovine.

Dráčik Bezzubý však dostáva rovnako silnú (ak nie ešte viac!) výzvu – na scéne sa totiž objavuje ženská verzia a potenciálna partnerka. Je na prvý pohľad ľahko rozoznateľná už podľa plagátu (je strieborno-biela, čím tvorí nádherný kontrast s tmavým Bezzubým), autori vytvárajú mimoriadne silnú rovinu pre sympatického spojenca – doteraz sa venoval najmä ochrane majiteľa a boju, no teraz ním lomcujú city a zistí, že na svete nie je jediný svojho druhu.

Zdá sa to byť ako klasická línia, no animátori ju veľmi, veľmi posilňujú kúzelnými momentmi dvorenia, lietania, spoločných výletov nad oblohu či odyseou do skrytého sveta. Čo je najdôležitejšie, autori sú stále tvrdohlaví a zvolili vynikajúce riešenie, takže draci stále nerozprávajú a neraz sa pozeráme na dlhšie scény bez slov. Vidíme iba gestá, mimiku a pohyb drakov – a všetko v mimoriadne kvalitnej animácií, kde sa miešajú skvelé farby, prostredia a nielen deťom, ale aj dospelým budú padať sánky, o čo sa pokúsili.

Paradoxne, tou najslabšou postavou a líniou je záporák Grimmel. V prvej polovici filmu sa ukáže byť celkom slizký a inteligentný – spôsoby, akými chce dostať jednak Štikúta a Bezzubého a vlákať ich do pascí sú dosť premyslené. Akurát samotná motivácia a jeho vystupovanie v druhej polovici negradujú: je to ďalší zloduch, ktorý chce vyhubiť celý druh a chýbajú mu posledné kusy. Nič iné za ním netreba hľadať, čo je trochu škoda. Ani akčné sekvencie nemajú obrovské grády ako napríklad finále dvojky, v tomto smere trojka nedoručí wow momenty. To je presne tá misia, ako doručiť pútavé sledovanie niečoho, kým sa dostaneme k záveru.

A ten je zvládnutý. Autori sa pokúšajú o racionálny a súčasne emocionálny koniec, ktorý dáva zmysel a najmä dianie troch filmov vhodne uzavrie. Osobne mi trošku vadí, že odolávajú a napokon je koncov viac (bohato by stačil iba prvý), čo trošku naozaj pripomína Návrat kráľa. Ale dobre, finálna scéna sa snaží vytvoriť istý odkaz pre ďalšie generácie a bez problémov môže ostať aj takto ukončená.

Ako si vycvičiť draka 3 je silne nadpriemerný animák určený jednoznačne pre kiná a miestami je to nádherná pastva pre oči. Žiadne hovoriace zvieratká na púti, zmysluplný animák. Akurát prvé dva boli ešte lepšie.

HODNOTENIE

How to Train Your Dragon (USA, 2019, 104 min.)
Réžia: Dean DeBlois. Scenár: Dean DeBlois, Cressida Cowell. V slovenskom znení: Daniel Fischer, Alžbeta Dvoranová, Ivo Gogál, Peter Rúfus, Peter Krajčovič, Tatiana Kulíšková, Marek Fašiang...

80

MICHAL KOREC

ALITA BOJOVÝ ANJEL

ROBERT RODRIGEZ A JAPONSKÁ TÉMA

K Alite som pôvodne pristupoval s istou nedôverou, pretože americké spracovania japonskej mangy sa zväčša nepodaria a ako fanúšik tvorby z Nipponu, mávam výhrady k tomu, čo muselo padnúť za obeť jednoduchej vízii pre bežného diváka. Alita na pohľad (z prvej ukážky) vyzerala, že balansuje medzi dvomi svetmi a možno sa jej podarí dopadnúť na lepšiu stranu – a možno ju 122-minútová stopáž zmetie do typického výsledku.

Top správa na začiatok znie: nie je to prepadák ako kedysi Jupiter na vzostupe, ani pretočený Ghost in the Shell. Naopak, je tu veľa prvkov, ktoré potešia oba tábory – a na veľkom plátne v 3D Alita miestami berie dych.

Čím menej viete vopred, tým lepšie, lebo tento svet sa spolieha na veľa flashbackov, ktoré neradno prezradiť. Možno pár tipov: záhadný chlapík v plášti nájde na smetisku torzo dievčaťa. Rozhodne sa mu dať telo, oživiť ju a dá jej meno Alita. Zatiaľ nevie, odkiaľ jej mozog a srdce pochádzajú a ani ona sama si nevie prepojiť chute či spomienky s minulosťou. Spoznáva svet naokolo a rýchlo objavuje reálie: tu dole je Železné mesto, kde sú ľudia z rôznych končín sveta a tam hore je Salem, kde žijú iba tí bohatí a zo spodného sveta prúdi tovar.

Dole sa ľudia zabávajú športom menom Motorball (kombinuje preteky, korčule, loptu a vzájomné súboje a je riadne bizarný), pričom víťaz má šancu dostať sa tam hore. Po meste behajú lovci odmien a spočiatku nie je jasné, čo sú terče a kto je v bezpečí. Alitu čaká veľa výziev: spamätať sa, nadväzovať nové kontakty, bojovať, zahrať si Motorball a možno, možno sa raz vyštverať aj hore do Salemu...

Alita: Bojový anjel je ukrutne drahý film a je to vidieť od prvých minút. Musíte ho vidieť na veľkom plátne a ideálne v IMAX, kde sa striedajú efektným spôsobom scény v špeciálnom veľkom formáte (1,90:1) a klasike 2,35:1. Najprv je zábavne sledovať, kedy je ktorý formát použitý: exteriéry sú väčšinou obrovské, interiéry sa držia skôr v širokouhlej verzii. Obrovský žijúci svet vás od začiatku neprestáva fascinovať.

Na prvý pohľad sú tu bežné lokality ako veľké mesto, železná metropola, futuristické stroje či záchvev klasiky v podobe stánkov s jedlom. Inšpirácia Japonskom je sčasti zrejmá, no nie úplne v štýle Blade Runnera. Presvetlené mesto však má určite lepšie kúzlo ako ponuré atmosféry a navyše rok 2563 je skutočne silno využitý a cítite, že svet nechce iba navodiť smutnú bezvýchodiskovú auru, ale presvitá v ňom troška nádeje. Bonus je, že sa dostaneme aj za hranice metropoly, takže neostávame iba na jednom mieste v štýle Divergencie. Tento svet sa oplatí objavovať.

Plné zameranie sa na Alitu ako našu sprievodkyňu má svoje plusy i mínusy. Jej optikou (resp. nazeraním na jej snaženie) odhaľujeme ako všetko funguje a čo by sa tu dalo vyskúšať. Od pomarančov až po prvé preteky, nočné zakrádanie sa mestom, či poľovačku na ciele, boje v sebaobrane i v aréne alebo návštevu baru lovcov. Sú tu rozmanité vedľajšie postavy, ktoré sú výborne napísané – pri niektorých vám chvíľu bude trvať rozlíšiť, či sú úplne zlí, dobrí alebo stoja niekde uprostred – a majú ako zasiahnuť do deja. Obsadenie silnými hercami je zvládnuté: Mahershala Ali, Jennifer Connelly, Christoph Waltz sú výborní a dodajú scenáru lepšie vyznenie.

Pri ňom cítiť rešpekt i vychádzanie z japonskej predlohy, na ktorú Robert Rodriguez (Machete zabíja, Sin City, Planet Terror) tlačí viaceré americké nápady (najmä v akčných scénach), ale jeho akčný mix je celkom dobre pripravený. Spočiatku sa zdá, že vidíte nesúvisiace prvky a guláš minulosti, prítomnosti, ambícií či skrytých cieľov a viaceré postavy vám nezapadnú do koloritu. Ale vykryštalizujú sa pomerne rýchlo, v druhej tretine už chápete, čo kde scenár chce pretlačiť, už ste pripravení na ďalšiu jazdu alebo odhaľovanie.

Zmena priestorov, sekvencií, vkladanie postáv, všetko beží pomerne hladko a po hodine si uvedomíte, že film celkom dobre ubieha – a stále nemáte úplne jasno, kam by mal smerovať. Čo je obrovské plus, hoci niektoré tipy sa naplnia (povinná lovestory... valentínsky čas premiéry jej praje), iné zase nie. A samotný koniec je výborne zvládnutý a plesol som si s plezírom, lebo japonský štýl prevažuje nad tým, čo by asi vymysleli Američania. Prečo nie, jeho dramaturgia je iná a niektorých dostane.

Rozhodne treba ísť do kina, triky i akčné sekvencie sú úžasné. Rodriguez krotí divočinu, má kopu výborných nápadov, efektov, oblety kamier, dravosť akcií (zrejme mala Alita vyššiu prístupnosť a čosi musela obetovať v prospech PG-13, no rozpoltené telá sa sem dostali) a miestami zadržíte dych či precítite ťažkú emóciu v koži Ality. Pri nej sa musíte zbaviť predsudkov z polojaponského vizuálu a veľkých očí (spočiatku je dosť rušivý) a pekne dorazí do konca.

Je tu aj pár klišé, sú tu povinné momenty, ale stále prináša film kopu príjemných prekvapení a ako celok neurazí predlohu, fanúšikov, ani nováčikov. Slušný výsledok po tých rokoch prípravy!

HODNOTENIE

Alita: Battle Angel (Kanada/Argentína/USA, 2019, 122 min.)
Réžia: Robert Rodriguez. Scenár: James Cameron, Laeta Kalogridis, Robert Rodriguez, Yukito Kishiro - manga. Hrajú: Rosa Salazar, Christoph Waltz, Jennifer Connelly, Mahershala Ali

7.0

EIRIK BINDER

RALPH BÚRA INTERNET

RALPH A JEHO NOVÁ VÝPRAVA

V roku 2012 patril Ralph Rozbito medzi najpríjemnejšie animované prekvapenia roka. Z kín po celom svete si odniesol takmer polmiliardové tržby a tak nie je síce prekvapením, že vznikla druhá časť, ale skôr to, že vznikla s pomerne veľkým oneskorením. Najmä čo sa týka rýchlosti našej doby, doby internetu, v ktorej sa celá nová historka odohráva. K Richovi Mooreovi pribudol na režisérskej stoličke ďalší kolega, Phil Johnston, scenárista prvej časti a vynikajúceho Zootropolisu. A výsledok je približne rovnaký, ako sa dalo čakať.

Obrovské množstvo technických a pop - kultúrnych odkazov nemožno na jedno pozretie zachytiť a zároveň aj sledovať pomerne jednoduchý, ale relatívne uspokojujúci dej. Ten využíva dramaturgickú štruktúru splnenia zložitej úlohy do ohraničeného časového úseku niekoľkých hodín, čo bol asi najrozumnejší nápad, ako priniesť do deja čo najviac napätia. Pokiaľ ste však akurát vyšli zo sály, kde premietali Spider – Man: Paralelné svety, tak vám bude Ralph búra internet pripadať až príliš priamočiary a jednoduchý.

Ralph sa spoločne s kamoškou Vanilopkou ocitá v istej hre bez možnosti z nej vystúpiť, pretože sa náhodou pokazí volant na hracom automate. A ten sa dá kúpiť jedine cez e-Bay. Dvojica sa teda vydáva do krajiny, respektíve vesmíru s názvom Internet, nájsť tam inkriminovanú predajňu a kúpiť starožitný volant. Nebude to však ani zďaleka tak jednoduché, pretože si akosi so sebou nezobrali dostatočné množstvo peňazí. Dôležitú úlohu tu zohrá istá závodná hra, natáčanie trápnych videí s očakávaním vysokých pozretí a niekoľko ďalších možností, ako získať vytúžené peniaze. A budú mať do toho čo povedať aj viaceré princezné z klasických a moderných animovaných rozprávok. No a samozrejme pôjde aj o tak hodnotné veci, ktoré si musíme neustále pripomínať, ako sila priateľstva a tak podobne, pretože rodinný film musí obsahovať aj nejaké to dôležité posolstvo... Ralph búra internet ale asi každého zaujíma viac práve kvôli obrovskému množstvu drobností, vychytávok, odkazov a detailov, kde prichádza k dialógu medzi tvorcami a divákmi v tom zmysle, že po nás autori chcú, aby sme si ich „hru na skrývačku“ čo najintenzívnejšie všímali. No a práve pri tých chytrejších a viac skrytých odkazoch si film divák užije viac, než pri jednoduchom odškrtávaní povinných pop - kultúrnych položiek. Tých je tu ale také kvantum, že si síce nájde každý to svoje, ale nikto nebude mať radosť zo všetkého, čo sa v mizanscéne ukrýva.

Animátori mysleli v podstate na všetkých, čo je ale skôr dvojsečná zbraň, pretože je dosť ťažké určiť jasnú cieľovú skupinu snímky. Tí starší ocenia odkazy na osemdesiate roky ako Tron, ale asi im budú liezť na nervy všetky kvázi cool moderné aplikácie a samozrejme naopak. Menšie deti budú v tomto smere tiež mimo, pre tých je tu ale ten klasický príbeh a roztomilá animácia viacerých postáv. Pre teenagerky zase sexy nezávislá závodníčka v automobilovej hre a moderné princezné a film obsahuje taktiež obrovské množstvo intertextových odkazov v rámci kinematografie. Najväčší problém bude ale film predstavovať pre IT a technických analfabetov, tí by mali ísť radšej do vedľajšej kinosály na hocičo iné...

Ralph búra internet rozhodne nie je žiadnym sklamaním, na to si ho jeho tvorcovia perfektne pripravili a dlho pri výrobe hýčkali. Vyzerá tiež úžasne, ale opäť mi nedá si nespomenúť na revolučné kombinácie animačných techník v Spider – Manovi: Paralelných svetoch, v tomto smere sledujeme jednoducho „iba“ vysoký štandard.

Ralph búra internet zo súčasnej tvorby asi najviac pripomenie Lego príbehy, či už dôslednou animáciou a totálnym naplnením mizanscény alebo zbesilým tempom. Viac ho zrejme doceníte až na druhý, respektíve tretí alebo ľubovoľný krát a postupne si budete k hodnoteniu pridávať po jednej hviezdičke, až kým nebude k dispozícii časť číslo 3. Bohvie, čo všetko sa na poli počítačových technológií objaví a kam Ralph bude môcť vycestovať nabudúce.

HODNOTENIE

Ralph Breaks the Internet (USA, 2018, 112 min.)
Réžia: Phil Johnston, Rich Moore. Scenár: Phil Johnston, Rich Moore, Pamela Ribon, Jim Reardon, Josie Trinidad, Kelly Younger. V originálnom znení: John C. Reilly, Sarah Silverman, Gal

7.0

ERIK BINDER

LEGO PRÍBEH 2

EMMET A JEHO NOVÁ VÝPRAVA

Keď prišiel prvý LEGO príbeh pred piatimi rokmi, mnohí boli unesení, ako dvojica chlapíkov Lord-Miller dokázala priniesť niečo odlišné, nespútané, originálne a dejom i postavami nabité. Ultimátna paródia na filmy z produkcie Warner Bros. sa dala len ťažko urobiť lepšie (hoci malé neduhy by sa pri nej našli) a Warneri si povedali, že pre svoje animované štúdio našli zlatú baňu. Nasledovali ďalšie filmy ako LEGO Batman alebo LEGO Ninjago, no s každým ďalším sa už zosúvala aj latka kvality.

Preto je celkom otázne ako vzhliadať na nový diel. Lord-Miller napísali scenár a produkovali novinku, takže sa dajú očakávať opäť veľké veci a dúfať, že zníženie kvality sa nedotkne aj ich. Lenže LEGO Príbeh 2 je už dvojka, nemá čaro originálu a spočiatku sa úporne snaží o nové veci, ale v prvej tretine sú aj dosť krkolomné. Chýba rozbeh z jednotky, absentuje ponorenie sa do špecifického univerza. Prišli sme na reprízu, a tak chvíľu trvá, kým si nájdeme silné chvíľky na rehotanie. Ale prídu – hoci ich už nebude asi toľko čo na prvý šup.

Dej sa totiž presúva o päť rokov neskôr po jednotke a nastáva v ňom stret dvoch svetov. Emmet, Lucy a partia narazia na nebezpečné farebné postavičky z planéty Duplo, ktoré tu chcú všetko ničiť a oni nemajú prakticky žiadnu šancu. Prežívajú v apokalyptickej vízii sveta Bricksburg (podobnosť s Mad Maxom nie je náhodná) a je iba otázka času, kedy nastane Armamagedon. Objavujú sa tu bizarní nepriatelia (farebná postavička stále mení tvar) a aj spojenci ako ostrieľaný Rex, cvičiteľ raptorov.

Zápletka sa postupne zamotáva a je nečakané vidieť ako si šetrí viaceré dejové zlomy na neskorší čas. Kvôli tomu je rozbeh pomalší, ale ku koncu pridá dej na obrátkach a začne núkať také otočky, že menší diváci z neho budú asi paf (a tatkovia i mamy budú musieť vysvetľovať, ak to celé sami pochopili). Rozhodne sa nedá uprieť LEGO príbehu 2, že by nebol zas originálny alebo nechcel divákovi ponúknuť niečo nové, aj v kontexte parodickej zápletky, ale predkladaný spôsob má isté vady. Najmä nevyrovnanosť a občas guľometné vysvetľovanie môžu divákov prekážať.

Samozrejme, forma ostáva rovnako šialená ako pri jednotke. Bleskový strih, hudobné sekvencie, zbesilá akcia a iné atribúty sa nezmenili. Počet postáv je stále nadpriemerne vysoký na pomery bežného filmu (očakáva sa vaša znalosť, aby ste pochopili aj najmenšie vtipy pri Wonder Woman i Aquamanovi). Azda tu nie je taký mix ako v jednotke, kde sa miešalo strašne veľa filmov, ale aj tu sa objavuje Gandalf, Prezident Biznis a najnovšie bude všetkých (a najmä starších chlapov) baviť LEGO Bruce Willis! Okolo neho sa točí pár veľmi vydarených vtipov, hoci má iba epizódnu roličku. Dokonca aj samotný Rex s raptormi je narážkou na druhú rolu Chrisa Pratta, ktorý dabuje Emmetta v origináli – Owena z Jurského sveta. Podobných spojení tu nájdete strašne veľa.

Slovenský dabing pod vedením Strapa sa ich snaží zachytiť čo najviac a celkom im to ide. Niekedy si pomôžu lokálnou narážkou (na Riša Müllera), inokedy sa snažia prekladať čo sa dá. Klasicky, originál je iný zážitok, ale táto dabovaná verzia nie je márna a talent sa rozhodne nezaprie. Po nedávnom Spider-Manovi Multiverse ide o ďalší výborný počin lokálnej dabingovej produkcie pri veľmi náročných projektoch.

LEGO príbeh nesmie nemať ani chytľavé pesničky. Hit z jednotky je prespievaný do vtipnej depresívnej verzie a pribudlo aj pár ďalších songov. No ak chcete favorita, možno si ho získate v podobe Batmanovho rapu pred veľmi nečakanou udalosťou filmu.

Miš-maš svetov je posilnený ešte o ďalšie nuansy: chlapské a dievčenské hranie má iné pravidlá, ktoré je pretavené do jednotlivých lokalít, postáv, aj ich motivácií. Preto znejú odlišné melódie a teoreticky, by mohol byť druhý LEGO príbeh viac prístupný aj dievčatám.

Dobre, oproti pôvodným obavám, že do LEGO príbehu sa už nedá nič originálne vložiť a nedokáže pozdvihnúť latku vyššie, dopadol film so cťou a môže to byť hit na jarné prázdniny. Je to bláznivý animák, ktorý sa síce dá kritizovať, že čo tým deťom chce povedať a ako – ale vyčkajte, ten presah do reálneho sveta je tu citeľný.

HODNOTENIE

The Lego Movie 2: The Second Part (Nemecko/Nórsko/Austrália/USA, 2019, 106 min.)
Réžia: Mike Mitchell. Scenár: Phil Lord, Christopher Miller, Matthew Fogel. Hrajú v slovenskom znení: Veronika Strapková

7.0

ERIK BINDER

GLASS

VYVRCHOLENIE PRÍBEHU SUPERHRDINOV

Po 18 rokoch sme sa dočkali završenia tzv. Eastrail 177 trilógie o moderných superhrdinoch pôsobiacich v civile a anonymite v súčasnej Filadelfii. Patria medzi nich David Dunn, Elijah Price a Kevin Wendell Crumb. Vo Vyvolenom z roku 2000 išlo o netradičné súperenie medzi prvými dvoma, v Rozpoltenom spred dvoch rokov si Crumbove zločiny nikto včas nevšimol, aby mohol zasiahnuť a aby sme sa na konci dočkali šokujúcej pointy a tak tu je logicky časť číslo tri, kde sa všetci traja stretávajú tvárou tvár.

Nepôjde však tentokrát, aj keď sme na poli komiksu, o osud celého sveta, ale iba o uzavretie osudov niekoľkých hrdinov a aj jednej nevšednej a veľmi dôležitej kapitoly v kariére M. N. Shyamalana. Popisovať túto kvalitatívne extrémne nevyváženú kariéru nie je určite potreba, skôr si s trochou trpkosti pripomeňme, že záverečné časti trilógií natočených na motívy komiksu väčšinou vzbudzujú väčšie či menšie rozpaky. X – Men: Posledný vzdor, X –Men: Apocalypse, Spiderman 3 a pre časť publika koniec koncov aj Temný rytier povstal.

No a Glass bohužiaľ nie je žiadnou výnimkou, na čo už zopár dní upozorňujú rozporuplné ohlasy spoza oceánu. David Dunn (Bruce Willis) sa naďalej inkognito prechádza po meste a na základe letmých dotykov s ľuďmi odhaľuje medzi nimi kriminálnikov, žije so svojim synom a smúti za mŕtvou manželkou. Elijah Price (Samuel L. Jackson) je dlhodobo zavretý na psychiatrickej liečebni a Kevin (najvýraznejší z partie James McAvoy) opäť uniesol zopár teenageriek na usýtenie hladu najsilnejšej z jeho 24 osobností.

David jedného dňa konečne na neho narazí a prichádza k prvej konfrontácii vo filme, končiacej uväznením oboch mužov na rovnakej psychiatrickej klinike, kde sedí na svojom invalidnom vozíku Elijah. A rozhodne nejde o náhodu. Tu ich víta doktorka Ellie Staple (Sarah Paulson) a bude sa ich snažiť počas nasledujúcich troch dní presvedčiť, že ich nadprirodzené schopnosti sú iba výplodom ich fantázie, respektíve následkom poškodenia mozgu. Všetky tri postavy tak sú nedobrovoľne vzájomne konfrontované, budú sa musieť začať prispôsobovať novej situácii a hľadať možnú únikovú cestu von.

M. N. Shyamalanovi nikdy nešlo o dôsledné dodržiavanie logiky jeho filmov, na čo dlhodobo dopláca negatívnymi reakciami tou analytickejšou časťou kritiky a publika. Zároveň ale každé jeho skutočne autorské dielo postupom času odhaľuje nečakané myšlienkové vrstvy a divák nikdy vopred nevie, o čom bude po konci premietania premýšľať. Na prekvapivých pointách viac menej jeho kariéra stojí a padá, ale taktiež na mnohých detailov, prvkoch mizanscény, zdanlivo nedôležitých slovách a vetách alebo redundantne pôsobiacich scénach. Presne v tomto štýle sa nesie aj Glass a tak návštevník kina, v tomto prípade fanúšik režiséra a série, vie, kto k nemu prehovára a ako súčasť hry berie aj to, že chce byť klamaný a na konci odchádzať prekvapený.

Takže Glass, ako sa dalo čakať, obsahuje viacero ťažko prehliadnuteľných logických nedostatkov, viaceré zaujímavé témy na premýšľanie a hneď niekoľko dejových zvratov. Dá sa predpokladať, že práve na miere akceptácie všetkých týchto prvkov bude závisieť, či Glass dokážete prijať ako plnohodnotné zakončenie trilógie. Ak ste sa nevysporiadali s legendárnym nezmyslom s vodou v kyslíku v Znameniach, ťažko budete akceptovať voľnejší pohyb pacientov po chodbách v časoch striedania ostrahy.

Ak ste sa nedokázali dostať pod povrch rozpačito predvedených udalostí v Osadek myšlienkovej podstate filmu, nebudete mať chuť premýšľať ani nad témami a chytrými skrytými významami Shyamalanovej novinky (snaha spoločnosti o zapadnutie výnimočného jednotlivca do systému).

Najväčším možným kameňom úrazu však budú zvraty. Tých tu máme hneď niekoľko, všetky sú však dávkované v záverečnom akte. Vo svojom jadre logicky završujú celú trilógiu ako celok, všetko do seba zapadne a aj celý Glass sa na konci bude javiť v novom svetle. Problémom však je, že napriek evidentnej režisérovej snahe o prekvapenie tieto momenty nedokážu šokovať. Záverečné dejstvo totiž pôsobí zmätočne, neprehľadne ako v čase tak priestore a film svojou miernou rozťahanosťou stráca údernosť.

Zároveň však treba oceniť fakt, že sa tu Shyamalan umne pohráva so žánrovými klišé a napríklad finále, na rozdiel od toho, čo nám film vopred avizuje, sa odohrá v odlišnej lokácii. Navyše zvraty síce všetko otočia na hlavu, ale nejde o nič, čo by sme už nevideli aj inde a to je skutočne veľká škoda, pretože práve prvý diel trilógie, Vyvolený, bolo niečo dovtedy nevídané.

Stručne zhrnuté, režisér zámerne nakrútil Glass tak, aby opäť rozdelil svoje publikum na dve polovice, avšak množstvo jeho fanúšikov si ho jednoducho „len“ zaradí medzi tie priemernejšie snímky v jeho kariére.

HODNOTENIE

Glass (USA, 2019, 129 min.)
Réžia: M. Night Shyamalan. Scenár: M. Night Shyamalan. Hrajú: Anya Taylor-Joy, James McAvoy, Sarah Paulson, Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Spencer Treat Clark, Luke Kirby, Charlayne Woodard ...

7.0