SECTOR

#115

E3 2019

CYBERPUNK 2077

TOTAL WAR THREE KINGDOMS, LAYERS OF FEAR 2
CONAN UNCONQUERED, WARHAMMER CHAOSBANE
FORZA HORIZON 4 LEGO, X-MEN DARK PHOENIX

OBSAH

DOJMY

- CYBERPUNK 2077
- CALL OF DUTY MODERN WARFARE
- WATCH DOGS LEGION
- DEATH STRANDING
- JEDI FALLEN ORDER
- SPIDER-MAN INTERVIEW

RECENZIE

- TOTAL WAR THREE KINGDOMS
- LAYERS OF FEAR 2
- CONAN UNCONQUERED
- WARHAMMER CHAOSBANE
- FORZA HORIZON 4 LEGO
- WORLD OF WARSHIPS LEGENDS
- BLOOD AND TRUTH
- FADE TO SILENCE
- CLOSE TO THE SUN
- SNIPER ELITE V2

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

HARDVÉR

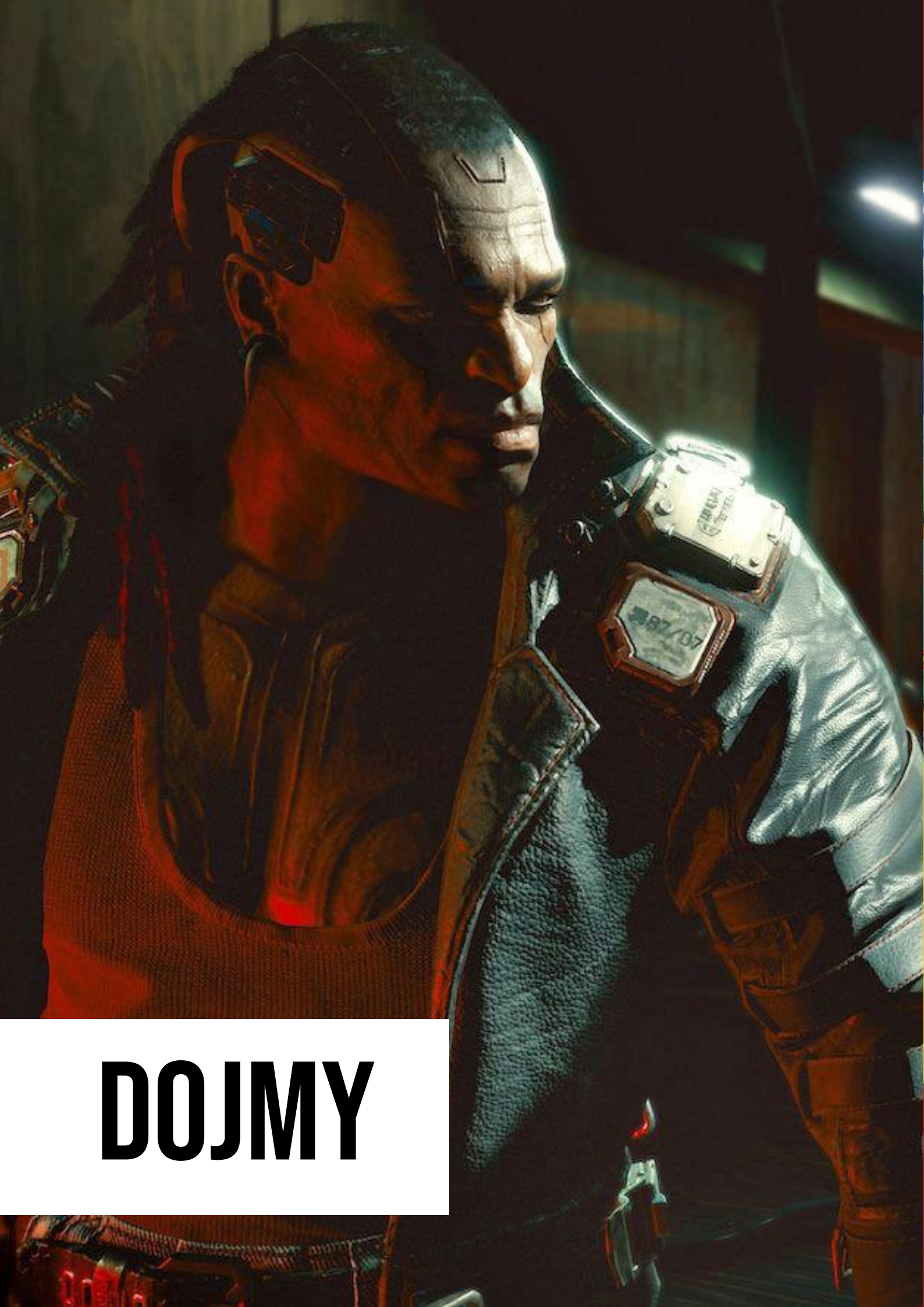
- PROJECT SCORPIO
- STEELSERIES APEX PRO
- ASUS ROG ZEPHYRUS
- MSI OPTIX 321
- SAMSUNG Q85R 65”

MOBILY

- REDMI K20 - MI9T
- IPOD TOUCH
- CREATIVE OUTLINER AIR

FILMY

- MUŽI V ČIERNOM
- X-MEN DARK PHOENIX
- GODZILLA 2
- BRIGHTBURN



DOJMY

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

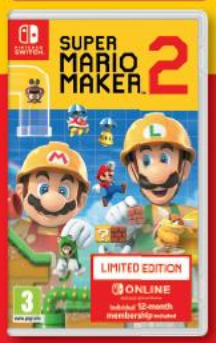
Nintendo

SUPER MARIO MAKER 2™

Hrajte komunitou vytvorené úrovne, ich počet neustále rastie, a to až v **4** hráčoch!

Štandardná edícia

Zahŕňa ročné členstvo pre jednu osobu



28. 6. 2019

Tvor kedykoľvek...Hraj s kýmkoľvek

Popustite uzdu fantázie pri vytváraní Mario úrovní, o ktorých ste vždy snívali! Skladajte si svoje vlastné úrovne, zdieľajte je a hrajte tie vytvorené ostatnými.

www.nintendo.sk

CONQUEST

PETER DRAGULA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
CD PROJEKT
VYDAVATEĽ:
BANDAI NAMCO
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
16. APRÍL 2020

CYBERPUNK 2077

DO BUDÚCNOSTI S KEANU REEVESOM

CD Projekt RED na E3 hráčov nielen potešil, ale hlavne prekvapil. Priniesol totiž nový trailer zo Cyberpunk 2077 a ten ponúkol parádny vizuál, skvelú atmosféru, a niečo navyše. Jednu z postáv v hre totiž stvárni herec Keanu Reeves a to vrátane fullbody motion capturingu. Bude to postava Johnnyho Silverhanda, ktorú autori od začiatku plánovali pre Keannua a potešilo ich, že ponuku minulý rok prebral. Johnny bude v hre jednou z výrazných postáv v hre a bude na vás, aký vzťah si s ním vytvoríte a ako vám pomôže.

V hre sa dostanete do roku 2077 cyberpunkovej metropoly, v ktorej vládnu korporácie snažiacich sa ľudí ovládať, nútiť im svoje produkty a aj celý ich život. Bude to iný svet ako v Zaklínačovi, ich predchádzajúcom titule, bude stavaný do výšky s mrakodrapmi. Bude viac hustý a samozrejme modernejší, kde budú moderné zbrane, implantáty, alebo aj autonómne AI autá, ktoré vám prídu keď si ich zavoláte. Ďalším rozdielom bude to, že tentoraz si vy budete definovať a aj postupne smerovať svoju postavu.

Pritom v tomto svete nie je definovaná ani sexualita, kde si každý môže vybrať čo, z ktorého pohlavia chce a podobne to bude aj pri vytváraní postavy. Kde si môžete vytvoriť aj chlapa s prsiami a ženským hlasom.

Okrem toho CD Projekt potvrdil aj raytracing do hry, kde bude aplikovaných niekoľko efektov pre lepšie zachytenie neónového mesta. Nechcú to s efektmi preháňať.

Týmto však autori na E3 neskončili a oficiálne spustili predobjednávky, pričom potvrdili zberateľskú edíciu. Tá ponúkne hru, 25cm vysokú sošku hlavnej postavy, steelbook, artbook a ďalšie bonusy, na ktoré sa môžete pozrieť na obrázku tejto edície. A pridali aj najdôležitejšie. Konečne tu máme dátum vydania a oficiálne sa hry dočkáme 16. apríla 2020.

PETER DRAGULA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
INFINITY WARD
VYDAVATEĽ:
ACTIVISION
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
25. OKTÓBER 2019

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

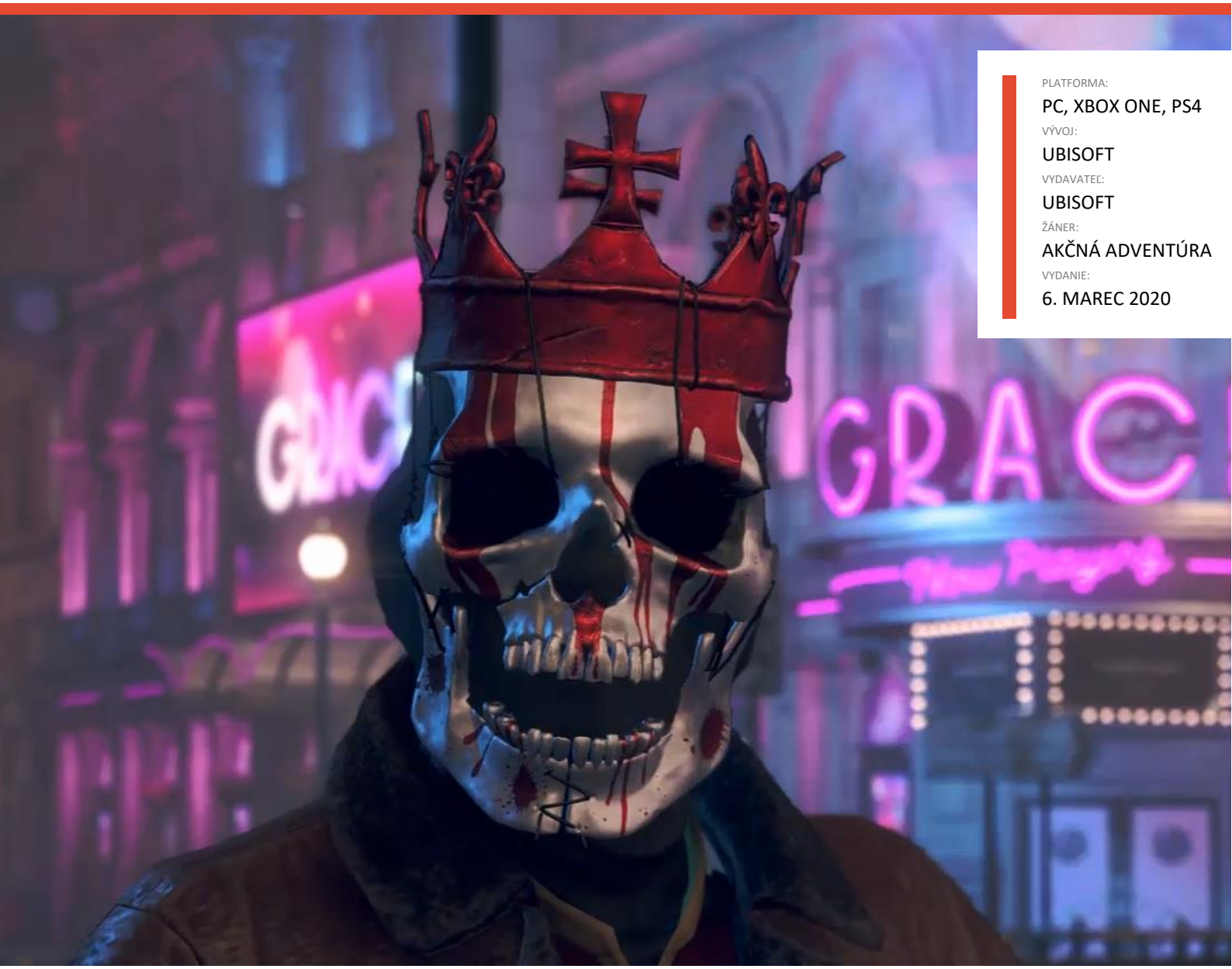
Activision ponúkol viac detailov k novému Call of Duty: Modern Warfare. Hlavne hovorí, žehra dostala nový engine. Zatiaľ nie je jasné, či upravený starý engine označujú ako nový (zrejme to bude tak), ale vraj tentoraz engine ponúkne fotorealistický zážitok.

Engine totiž dostane na fyzike postavený systém materiálov, s tým súvisiacu photogrammertriu, nový hybridný streaming textúr, volumetrické svetlá vo svete. Chýbať nebude 4K HDR podpora, directx Raytracing (PC), ako aj nový systém geometrie na GPU. Technické investície dopĺňa nový animačný systém, nový systém zvukov pre Dolby Atmosna podporovaných platformách (PC, Xbox One) spolu s novými zvukovými simulačnými efektmi.

Čo sa týka samotnej hrateľnosti, hra nás v kampani vtiahne do moderných konfliktov s terorizmom, doplní to klasický multiplayer a aj nová kooperačná hrateľnosť, kde sa zúčastníte elite operácií. Pričom multiplayer plánujú ako plne crossplatformový na PC a konzolách. Zároveň s tým podobne ako EA pri Battlefielde rušia season pass, aby mohli ponúknuť viac free máp a post-launch eventov pre hráčov.

Hra vyjde 25. októbra na PC, Xbox One a PS4, pričom na PC bude hra plne optimalizovaná od Beenoxu a bude exkluzívne na Battle.nete. Na Battle.nete sú už tri edície hry - Standard (59e), Operator (79e s digitálnymi bonusmi) a Operator Enhanced edície (99e s digitálnymi bonusmi a in-game menou)

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
UBISOFT
VYDAVATEĽ:
UBISOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
6. MAREC 2020

WATCH DOGS LEGION

VYTVORTE SI VLASTNÚ LÉGIU A OSLOBOĎTE LONDÝN

Ubisoft svoju E3 press konferenciu rovno otvoril ohlásením Watch Dogs Legion, ktoré nás zoberie do Londýna, v ktorom po Brexite prebrali vládu extrémisti a teraz je na ľuďoch aby sa niečo spravili. Dokážu vytvoriť odboj a vy si budete môcť vyberať, s kým zo siete ľudí sa pustíte do boja proti systému, každý má svoje špecializácie a každý môže pomôcť vo vašej misií inak. Budete si ich postupne najímať ale zároveň, ak vám umrú, prídete o nich.

Štýlom čakajte niečo medzi Watch Dogs 1 a Watch Dogs 2. Je to drsné, ale dynamickejšie ako jednotka a nie také teenagerske ako dvojka.

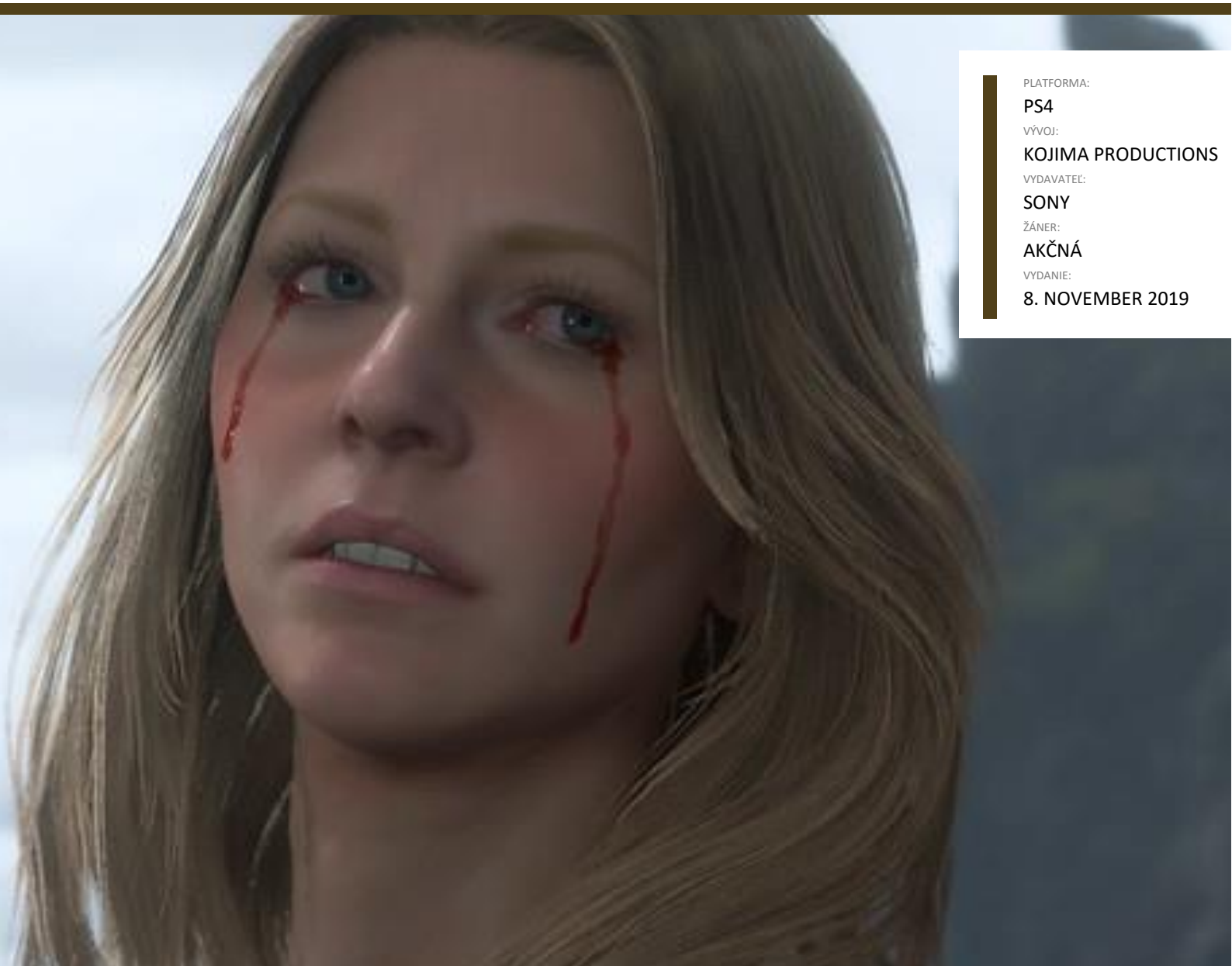
V Legion bude v prostredí situácia iná a autori potvrdili, že polovica zbraní, ktoré sa v hre objavia, nebude smrtiacich. Okrem toho vytvorili robustný systém melee útokov, ktorý funguje tak, že ak nevytiahnete zbraň vy, neurobia to ani vaši nepriatelia. Aspoň vo väčšine

prípadov. Platí to aj pre políciu, ktorá nebude len tak vyťahovať zbrane, ako napríklad v GTA sérii. Namiesto toho sa vás pokúsi najprv zatknúť v prípade, že sami nepoužijete odpor v podobe smrtiacich zbraní.

Vo svojej podstate ide o skvelý doplnok, ktorý by mal ukázať viac autoritatívnu a realistickú políciu. Rovnako tak sedí aj rozšírenie nesmrtiacich zbraní, keďže v hre bude jadrom hnutie odporu civilistov, ktorí sú proti systému, ale asi by neboli v pohode s tým, že by len tak vraždili iných ľudí. Autori si však nie sú istí tým, že bude možné prejsť hru bez toho, aby ste niekoho zabili. Dostaneme sa totiž aj do situácií, kedy to bude nutné.

Hra bude podporovať aj misie s kooperáciou pre 4 hráčov a vieme aj, že z vizuálnych možností bude podporovať raytracing.

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
KOJIMA PRODUCTIONS
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
8. NOVEMBER 2019

DEATH STRANDING

NOVÁ KOJIMOVA HRA UŽ DOSTALA DÁTUM VYDANIA

Kojima a Sony už ohlásili dátum vydania Death Strading a to na 8. november na PS4. Čo sa týka samotnej náplne hry, Kojima o tom hovorí ako o novom type akčnej hry, respektíve ako o cinematickom dobrodružstve.

Hráči sa totiž dostanú do postavy Sama Bridgesa, s ktorým budú prechádzať zničenou kajinou, aby znovu spojili rozbitú spoločnosť a zachránili ľudstvo z pokraja záhuby.

Časovo sa dostaneme do blízkej budúcnosti, kedy tajomné explózie otriasli planétou a vytvorili nadprirodzené udalosti známe ako Death Stranding. Planétou sa tak teraz premávajú kreatúry z iných svetov a masové vymieranie sa blíži.

Budú tak prechádzať krajinou, nosiť náklady medzi tábormi, vyvažovať seba a svoj náklad v ťažkom teréne a obraňovať sa pred nebezpečenstvom ako banditmi, tak monštrami.

Hráči musieť hľadať cesty krížom cez prostredie a zároveň bojovať s nadprirodzenými elementmi, ktoré občas menia reality. Hráči budú postupne plniť misie, vylepšovať si postavu. Niečo viac nám naznačujú aj obsahy jednotlivých edícií hry, kde sú rôzne doplnky na oblečenie a vybavenie postavy.

Zároveň v hre nebude smrť, keďže keď zomriete, objavíte sa v obrátenej dimenzii, kde budete hľadať cestu späť k životu. Nakoniec budete môcť pomáhať aj iným hráčom v asynchronne online, kde im budete môcť posielať zásoby, zdieľať bezpečné domy a nasledovať ich stopy.

PETER DRAGULA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
RESPAWN
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
15. november 2019

JEDI FALLEN ORDER

NOVÝ JEDI ROZSEKÁ IMPÉRIUM

Jedi Fallen Order bolo bližšie predstavené a Respawn povedal k hre niekoľko zaujímavostí. Hlavne to, že v hre nebude možnosť prejsť na temnú stranu sily. Stále budete Jedi. Boje sú založené na boji s mečom kombinovaným so silami, kde chceli, aby meč mal svoju váhu aby boli viac taktické. Spolu s tým rozšírili samotné sily, kde napríklad pribudne Force Slow možnosť, ktorá spomalí čas.

Okrem toho stretneme všetkých klasických protivníkov ako Stormtrooperov, Scout Trooperov a ďalších. Pribudne však aj nový typ a to Purge Troopers, špeciálne vytvorených pre hru. Sú trénovaní na strety s Jedi bojovníkmi.

Zároveň bude naša postavať mať svojho droida a to BD-1, čo je skratka z Buddy Droid. Ten bude pre hlavnú postavu skenovať prostredie a prezrádzať tak detaily alebo postup vpred.

MATÚŠ ŠTRBA

INTERVIEW

AKO VZNIKALA POSTAVA SPIDERMANA?

Gavin Goulden aktuálne pracuje v štúdiu Insomniac Games ako *lead character artist* a má za sebou hry, ako napríklad Marvel's Spider-Man, Sunset Overdrive alebo Bioshock Infinite. Vo všetkých pracoval na postavách a prezradil nám o tom viac počas konferencie Game Access, kde mal o svojej práci prednášku. Ako teda vznikajú vaše obľúbené herné postavy?

Vo filmoch, komiksoch, ale aj hrách sa každý pokúšal priniesť vlastného Spider-Mana. Ako ste pristupovali k dizajnu toho svojho? Boli tu aj nejaké obmedzenia od Marvelu, čo ste s ním robiť nemohli?

Základom nášho prístupu bolo ísť k predlohe. Aj keď sme chceli vytvoriť Spider-Mana, ktorý vyčnieva a náš vlastný oblek je ikonický pre hru, stále sme využili veľa z histórie toho, čo túto postavu robí špeciálnou. Veľa z toho tvorilo skúmanie materiálov, napríklad farieb, to isté platilo pre prvky, ktoré by ste očakávali od obleku vzhľadom na to, čo sme robili. Čo sa týka obmedzení, tak ani nie. Spolupráca s Marvelom je naozaj dobrá. Má za sebou roky a roky histórie a skúseností, ktoré by sme my nikdy nemali.

Mať k dispozícii takúto „zbraň“ nám veľmi zjednodušilo robiť dizajnové rozhodnutia tak, aby hra zapadlo do univerza Spider-Mana. Neviem, či ste fanúšikovia komiksov, ale mať náš oblek teraz v komiksoch je nerdovský sen, o ktorom by som si nikdy nemyslel, že sa stane skutočnosťou. Je skvelé vidieť, že je náš oblek súčasťou panteónu iných dizajnov, ktoré už predtým vznikli.

Mohli ste si teda s postavou robiť čokoľvek?

Myslím si, že veci, ktoré robíme, by mali zostať verné samotnej postave. Nemôžeme tak vytvoriť napríklad nejaké veľké zelené monštrum. Sú veci, ktoré jasne zapadajú do Spider-Mana, ale to nie sú obmedzenia, ale skôr to musí vyzerať ako Spider-Man. Ľudia to musia vedieť rozoznať. Veľa z toho je založené na jeho obleku, farbách a podobne. V samotnom príbehu sme nemali veľa obmedzení. Petra sme spravili starším, skúsenejším, múdrejším, a to sa odrazilo na dizajne obleku, ako aj všeobecne na príbehu.

Čerpali ste pri dizajne postavy aj z nejakých konkrétnych zdrojov?

Nič konkrétne. Čerpali sme z mnohých rozdielnych zdrojov. Veľa pochádza z „pokladnice“ Marvelu, ale ako som povedal aj v prednáške, Spideyho fanúšikom som prakticky celý život. Mám doma hromady Spider-Manov od rôznych autorov v rôznych variáciách a príbehoch Petra a Spider-Mana. Boli to také kolektívne zdroje, mnohí z nás sú fanúšikovia, Marvel nám pomáhal, takže sme čerpali z toho všetkého, čo je správne pre postavu, čo majú všetky spoločné. Nie je to však previazané na film alebo podobne, takže sme nemali len jeden oblek a nebolo dané, že tento to bude. Vychádzali sme z mnohých rozdielnych zdrojov.

Ako dlho ste pracovali na postavách?

Každý oblek trval zhruba mesiac. V predprodukcii sme s nimi ale strávili viac čas času, zhruba 3-4 mesiace. Naším cieľom ale bolo čo najskôr vychytať problémy, aby sme mohli pripravovať naše budúce materiály. Takže sme na začiatku strávili viac času a to nám neskôr pomohlo. V zásade je to ale mesiac alebo dva pre každú postavu.

Viem, že nemôžeš potvrdiť práce na pokračovaní, ale vzhľadom na koniec Marvel's Spider-Man, hrali ste sa už s nejakými nápadmi pre Milesov oblek?

Ani nie. Čerpali by sme zas z mnohých zdrojov, ako napríklad čo robí jeho oblek odlišný od Petrovho, ale skôr pre Petra, hlavne čo robí Petra Petrom, ale zatiaľ nie je nič na horizonte.

Ale ty ako fanúšik, ak by si ho mohol navrhnúť, čo by si priniesol z komiksov?

S Milesom je to tak, že je to stále relatívne nová postava. Nechcel by som ísť proti tomu, čo je pre postavu typické, ale nie je za ňou ešte veľa histórie, museli by sme zostať verní tomu, čo predstavuje ako nová postava. Vlastne to sme zažili pri Mr. Negative, ktorý je relatívne novou postavou. Prišiel tuším v roku 2007, nepozná ho až toľko ľudí. Jeho dizajnom sme sa skôr pridržali komiksov, príliš sme sa neodlišovali. Nemyslím si teda, že by sme sa príliš odlíšili od zdrojov. Neviem, či by sme potrebovali bieleho pavúka. (smiech)

Hra je síce založená na komikse, no aj podľa nej vyšli komiksy (City at War je vonku, Velocity vyjde v auguste). Spolupracovali s vami komiksoví výtvarníci?

Áno, spolupracovali s nami Adi Granov a Gabriele Dell'Otto pre obleky. Sú to výtvarníci, ktorí robia na obaloch. Pracovali sme s nimi na tom, aby sme obleky z hry dostali do komiksu. Pracovali sme na tom tiež s Marvelom a uvidíme, ako to dopadne.

Sunset Overdrive aj Marvel's Spider-Man majú obe komiksový nádych vo vizuále. Čo bolo na ich tvorbe rovnaké a čo naopak odlišné?

Myslím, že najviac podobný bol pohyb. Veľa sme sa naučili o budovaní otvoreného sveta a robení ho zábavným. V Sunset Overdrive sa prakticky nikdy nedotýkate zeme, stále grindujete, prípadne pobehujete po budovách, takže si myslím, že základy pre Spider-Mana sme položili niekde tu. V Sunsete to bolo veľmi úspešné, prakticky najlepšia vec na hre podľa mňa.

Najviac rozdielny je tón. V Sunset Overdrive to bola „awesome-kalypsa", ako sme to nazvali – zábavná, takmer komediálna verzia konca sveta. Spidey je viac dospelý, viac sme vložili do príbehu, narácie a postáv v hre. Bol to akýsi posun mentality z jednej hry do druhej.

Pracoval si aj v Irrational Games na Bioshock Infinite, ktorý mal taktiež jedinečný art štýl. Čo bolo náročnejšie na prácu? Hry v Insomniacu či Bioshock?

Ani jedna nebola náročnejšia ako tá druhá. Všetko má svoje výzvy. So Spider-Manom, keďže sme nastavili latku tak vysoko, bola najväčšia výzva naplniť očakávania, ktoré sme si vytvorili. A vyšlo to. V tomto ohľade to bol jeden z najnáročnejších projektov. V Bioshocku bola výzva snažiť sa vylepšiť vzhľad na tento nový štýl, ktorý bol stanovený pre projekt – z toho temného podmorského sveta na svetlý, šťastný vzhľad ako na Deň nezávislosti. Snažiť sa napodobniť éru, uistiť sa, že sa všetko do nej hodí. To bola určite veľká výzva. Myslím, že ma práca s Kenom Levinom na tomto projekte naučila veľa o rozprávaní príbehu, postavách, úlohe hráča a dizajne hry – prečo niečo existuje, aký príbeh sa snažíte rozprávať a vďaka tomu som to mohol aplikovať na Sunset a Spider-Mana a je to aj lekcia do budúcnosti.

Ako hlavný autor postáv si strávil mnoho času ich vytváraním. Keď sa pozrieme späť na Bioshock Infinite, Elizabeth sa okamžite stala veľmi obľúbenou medzi hráčmi aj cosplayermi. Čomu za to vďačí?

Veľa z toho je založené na vytvorení postavy, ktorou by ste chceli byť, alebo by ste ju chceli spoznať. Taktiež ale musí mať svoju úlohu v príbehu, musí byť niečím, čo posúva hru vpred. V príbehu, samozrejme, zohrala obrovskú úlohu, no taktiež nebola otravná. Bola spoločníkom, ktorý sa s vami pretĺkal príbehom, pomáhal vám počas súbojov a podobne. Nebola to dáma v núdzi a postava, ktorú máte zachrániť. Hrdinu robila silnejším a v konečnom dôsledku aj hru lepšou. Tak sa s ňou ľudia naozaj mohli prepojiť.

Čo sa týka kostýmov, vzhľadom na cosplayerov, mali sme kostýmový výtvarníčku Claire Hummel a tá pri práci vychádzala hlavne z módy doby, do ktorej je hra zasadená. Mali sme v zásade detailný rozpis kostýmov z prelomu storočí a to hru robilo reálnejšou – ako by sa niekto v tej dobe obliekal, aké materiály by použil, aké strihy a podobne. Myslím, že toto práve cosplay robilo veľmi prístupným, pretože to bol vlastne vzor, ako si vytvoriť takýto kostým.

Ako sa zmenil váš prístup k Elizabeth v DLC Burial at Sea, ktoré spojilo Bioshock hry?

V DLC sme vytvorili femme fatale Elizabeth, ktorá by sa viac hodila do dobového zasadenia príbehu, keďže sa v príbehu DLC vraciame do Rapture. K tejto ére sa hodila femme fatale postava z noir filmov. Čo sa týka samotnej produkcie, použili sme viac techník ako pri základnej hre, ale nič špeciálne. Vytvorili sme nový outfit, ale to pre každú. Každá Elizabeth, ktorú vidíte na konci základnej hry, je variáciou na dobu, na ktorú sme mierili. Všetko je tak prepojené s históriou a dobou, do ktorej to má správne zapadnúť.

Ako moderné technológie, ako je napríklad raytracing, ovplyvnia vašu prácu?

Bude zaujímavé to sledovať, keď sa stane bežnejším pre konzolové hry. Viem si predstaviť viac nablýskaných postáv. (smiech)

Ako sa za posledné roky zdvihol počet polygónov pri vytváraní postáv a ako ďaleko je stav, kedy budú postavy realistické?

Čo sa týka počtu, tak veľmi. Počet polygónov na Elizabeth je rovnaký ako na bežnom civilistovi v Spider-Manovi. Takže vlastne hrdina na predchádzajúcej generácii je v stave ako nedôležitá postava na súčasnej. Je to naozaj o dosť viac. Dôvodom, prečo sa stále zdvíhajú rozpočty je, že sa snažíme robiť realistickejšie nasvietenie a deformáciu. Keď sa postava hýbe v lakti či ramenách, nechceme, aby sa naťahovala alebo krútila a podobne. Venujeme sa viac týmto veciam, aby boli plynulé. Pomáha to tiež s nasvietením a jeho geometriou, ktoré je presnejšie, ako keď je založené na textúre alebo podobne. Snažíme sa dostať lepšie výsledku z renderovania a animácie.

Čo sa týka realistických postáv, tam je stav taký, že sa to v arte dá dosiahnuť. Pomerne jednoducho dokážete napodobniť fotku. Problémom je, keď sa to začne hýbať. To je bod, kedy uvidíme rozdiel, kedy sa na to nepozerá dobre. Existuje mnoho drobných detailov, ktoré ľudia vnímajú bez toho, aby o tom vedeli - ako niekto pohybuje očami, keď rozpráva, kam sa pozerá a ďalšie drobné pohyby na tvári, to je veľmi ťažké digitálne zachytiť. Dosiahnuť to bude ďalší veľký krok, ale z hľadiska artu sme už veľmi blízko.

Ďakujem za rozhovor.

RECENZIE

BRANISLAV KOHÚT

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
CREATIVE ASSEMBLY
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
23. MÁJ 2019

Séria Total War obsahuje viac ako tucet titulov a napriek tomu sa hráčom ešte nezunovala a dokáže ich stále znovu vtiahnuť do boja. I keď nedávno vydaná Total War Saga: Thrones of Britannia zakolísala a mierne podliezla latku nastavenej kvality. V najnovšom prírastku si Creative Assembly zvolili nové prostredie a poslali nás do rozdrobenej historickej Číny, kde to naozaj poriadne vrie. Skrátka ideálne podmienky na rozpútanie totálnej vojny.

Obsah viac-menej tradičnej kampane je teda jasný. Musíte bojovať so svojimi rivalmi a pokúsiť sa o nadvládu v krajine draka. Tentoraz sa ale do veľkej miery môžete oprieť o svojich spojencov. Najmä ak si v úvode zvolíte niektorého z lídrov koalície. Ale spojencov si nájdete aj pri hre za iné frakcie. Ďalšou možnosťou a väčšou výzvou je hra za niektorého guvernéra a na výber sú aj vydedenci.

TOTAL WAR V ČÍNE

A ešte Žlté turbany, frakcia pridaná vo forme DLC v deň premiéry hry. Pri voľbe strany a lídra si môžete zvoliť aj formu zážitku, aký vám hra ponúkne a prejavuje sa to predovšetkým v boji.

Ak si zvolíte Príbehy, generáli sa na bojisku ukážu ako samostatní hrdinovia so silnými schopnosťami. Ich výkonnosť rastie spolu so skúsenosťami, zraneniami a levelmi. A čo je najzaujímavejšie, môžu sa stretnúť v dueloch s nepriateľskými generálmi. Stačí keď priamo vo víre bitky zašlete výzvu a nepriateľský hrdina ju príjme. Alebo naopak. Potom môžete sledovať bitku dvojice, ktorú bežní vojaci pozorujú z úzadia (i keď niekedy sa pletú pod nohy) a dúfať, že ten váš generál nakoniec vyhrá a zraní alebo zabije svojho húževnatého protivníka.
Režim Záznamy troch kráľovstiev sa nesie v klasickom duchu a vaši generáli sú vždy v sprievode so svojím osobným oddielom. Dôraz je kladený na taktizovanie s vojskom a musíte si viac všímať únavu a morálku jednotiek, aby uspeli.

A keď už sme načali boje, môžeme skonštatovať, že ich základ nedoznal výrazné zmeny, ale sú tu nejaké menšie úpravy. Zatiaľ čo spomínané súboje sú plusom, nahradenie schémy s rozložením jednotiek pred presunom na iné miesto novým označením je skôr negatívom. Namiesto bodových značiek sú tu akési boxy, obdĺžniky, pri ktorých nemusí byť hneď jasné, na ktorú stranu je otočený oddiel a ako budú nastúpení vojaci. Inak počítajte so štandardom v podobe rôznych jednotiek, ktoré majú svoje silné aj slabé stránky, môžu využívať terén, skryť sa v lese, používajú katapulty a iné pomôcky pri obliehaní pevností - tentoraz aj podkopanie obranného valu.

Oddiely v boji identifikujete podľa vlajočiek, môžete ich zgrupovať do ľubovoľných väčších skupín, meniť ich formácie a využívať ich špecifické schopnosti. Boje prebiehajú v reálnom čase s možnosťou zrýchlenia alebo pauzy a v tomto prípade len na suchu - námorné bitky nečakajte. A niekedy sú zdĺhavé - s nepriateľmi sa neraz otĺkate dlhé minúty, aj keď ich dusíte presilou.

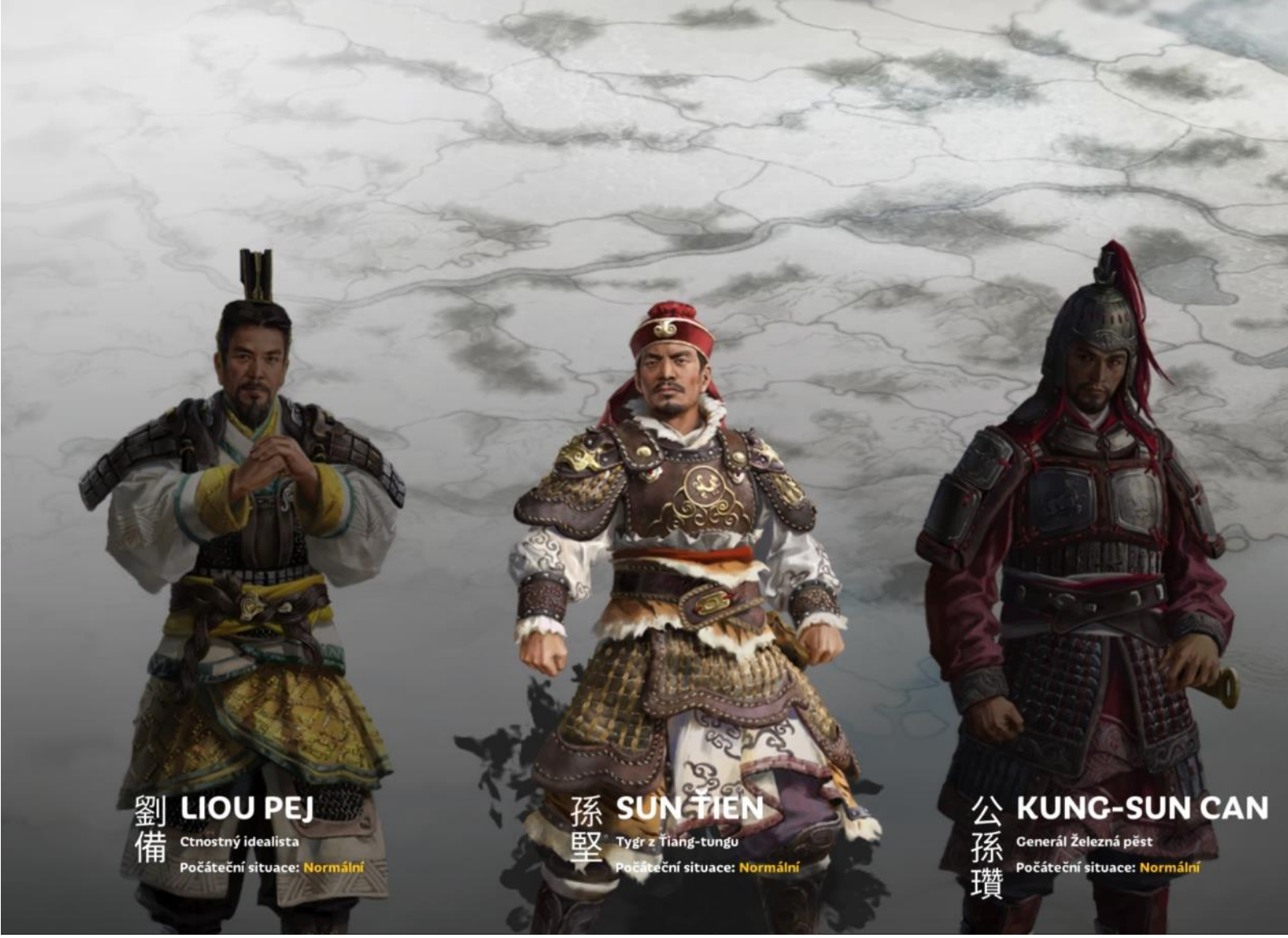
Výraznejšie úpravy sa týkajú samotného verbovania jednotiek na mape krajiny. Už neprodukujete samostatné oddiely, ale veliteľov rovno aj s vojskom. A k nim môžete podľa potreby prikúpiť ešte ďalšie jednotky.

Ku každému veliteľovi je však priradených maximálne šesť oddielov. Takže hra vyslovene vnucuje možnosť spájať dokopy viac veliteľov, inak nedosiahnete mnohopočetnú armádu. Navyše v úvode sú obmedzené počty vojsk, s ktorými bránite svoje panstvo a dobýjate krajinu. Viac armád, ktoré na cudzom území vyžadujú zásoby, budete mať až trochu neskôr, keď vzrastie úroveň vašej veľmoci alebo si osvojíte patričné technológie. Tie sú tentoraz označené ako reformy v jednotnom, ale poriadne rozvetvenom strome, kde si odomykáte ekonomické a vojenské výhody, budovy a postupy. Spravidla osvojenie reformy trvá päť kôl, pretože kampaň opäť prebieha v ťahovom režime.

Súčasťou kampane je dobýjanie a rozvoj miest a priľahlých remeselných a hospodárskych budov. Potrebujete financie, jedlo, musíte dbať na spokojnosť obyvateľov, inak hrozia vzbury vrcholiace bojom s rebelmi. Podstatne väčší význam a priestor ako kedysi má tentoraz diplomacia. Prakticky v každom kole musíte zaujať postoj k početným požiadavkám iných lídrov. Vyjadrujete sa k prijatiu nových členov do koalície, často reagujete na ponuku výmeny pomocníkov, dohody o uzavretí mieru či neútočení a prechádzaní vojsk cez vaše územie, finančné požiadavky. Diplomacia je aj cesta k uzavretiu výhodných obchodov, ale aj dojednaniu sobášov. Počas progresu sledujete svoj rodokmeň, manažujete dvor, rodinu a kandidátov na funkcie kancelára, hlavného veliteľa či správcu. Obsadzovaním a vylepšovaním sídiel stúpa vaša prestíž, otvárajú sa nové možnosti, napríklad aj špionáž, a postupne sa z vás stane gróf, markíz, vojvodca, kráľ a v ideálnom prípade aj samotný cisár.

Jednotlivé postavy generálov a významných osobností majú slušný RPG rozvoj. Každý získava skúsenosti, levely, nové zbrane, brnenia, pojazdné zvieratá a stúpencov. To všetko môžete meniť, sortiment sa rozširuje a vyberáte si položky s čo najväčšími bonusmi v rôznych oblastiach. Postava navyše dostáva body na odomykanie schopností a vidíte aj jej vzťahy s inými generálmi, ktoré netreba podceňovať.

Ideálne je, keď do jedného vojska zaradíte veliteľov s rovnakými prioritami a zmýšľaním, inak to v nich vyvolá nevôľu. A treba si všímať ich lojalitu, pretože tí nespokojní vás môžu zradiť. Na druhej strane nízka úroveň vernosti porazených nepriateľov vám otvára možnosť prizvať schopného generála do vašich radov. Inak môžete zvoliť aj výkupné alebo popravu, ktorou sa nadobro zbavíte dotyčného a zvyčajne získate aj nejaký bonusový predmet. Vaše postavy sú cenné, viete ich priradiť aj na plnenie menších úloh, ktoré im vyberiete zo zoznamu a v bojoch môžu byť taktiež zajaté a popravené, ak odmietnete zaplatiť výkupné.



Okrem ťaženia si zabojujete aj v samostatných vlastných bitkách, kde si nastavíte parametre alebo v historických, kde máte prednastavené podmienky, bojiská a jednotky. Umelá inteligencia neexceluje, jej počínanie je strojové, občas chaotické a nelogické, ale niekedy vás dokáže potrápiť. A je tu aj hodnotená bitka, kde sa na základe vášho výkonu zapíšete do svetového rebríčka. Okrem tejto formy multiplayeru môžete s inými hráčmi hrať aj kampaň.

Vývojári sa rozhodli pre radikálnu zmenu vzhľadu hry. Je tu viditeľná snaha o skrášlenie, hoci pri priblížení terénu na mape kampane aj bojisku sa prejaví určitá absencia detailov. Každopádne, je to krok vpred. Na upravené užívateľské rozhranie v ťažení si možno chvíľu budete zvykať, ale postupne sa zorientujete. Zaujímavosťou je čínsky dabing a na výber je čiastkový alebo kompletný. Samozrejme, s vhodne zvolenými titulkami, medzi ktorými figuruje aj kvalitná čeština.

Tri kráľovstvá po vlažnej Británii a neúspešnej online aréne znovu postavili sériu Total War na nohy. Zdá sa, že sa uberá dobrým smerom. Hra prináša modernejší vizuál v neokukanom konflikte, kampaň s rôznymi, viac-menej praktickými úpravami a vylepšeniami a veľkým dôrazom na diplomaciu. Spestrením tradičného boja sú súboje generálov a na druhej strane rušivým prvkom je zmena značenia pri preskupovaní a presune jednotiek a aj AI mohla byť lepšia. Napriek menším prešľapom je to však návrat ku kvalite, na akú sme boli zvyknutí u tých najlepších častí v nestarnúcej ságe od Creative Assembly.

HODNOTENIE

+ rôzne vylepšenia hry a modernejší vizuál
+ neokukaný, dobre spracovaný epický konflikt v Číne
+ súboje generálov a RPG vývoj postáv

- slabšia AI
- boje sú neraz zdĺhavé a nové značenie v teréne nevhodné
- nie všetky zmeny sú praktické

8.5

PETER DRAGULA

LAYERS OF FEAR 2

SPÄŤ DO SVETA STRACHU

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
BLOOPER TEAM
VYDAVATEĽ:
BLOOPER TEAM
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
28. MÁJ 2019

Prvý titul Bloober teamu Layers of Fear prekvapil a príjemne na chvíľu zabavil. Autori ukázali veľmi slušnú hororovú walking adventúru s postavou šialeného maliara. Keďže sa hráčom páčila, vývojári nestrácali čas a hneď začali pracovať na pokračovaní, ktoré je už tu a ponúka rozsiahlejší a lepšie prepracovaný zážitok. Stále však v štýle walking adventúry.

Layers of Fear vám znovu ukáže vrstvy strachu. Znovu to nebude najstrašidelnejšia hra akú ste kedy hrali, ale zato bude psycho. Nakoniec je to oblasť, v ktorej sú autori doma. Tentoraz sa dostávate na zaoceánsku loď, a to ako hollywoodsky herec. Známy režisér vám totiž poslal pozvánku na natáčanie a vy ste úlohu bez ďalších otázok prijali. Problém je, že veci nie sú také, aké sa zdali.

Na lodi totiž niekto nie je. Neviete, čo máte robiť. Dejú sa tu zvláštne veci. Svet okolo vás sa nečakane mení. Objavujú sa zvláštne stopy, odkazy. Neviete, čo si máte myslieť. Teda viete, vaša postava vám to bude náležite komentovať a spolu s ňou sa v tom pokúsite vyznať. Nebude to však len váš príbeh, ktorý budete sledovať. Bude to aj príbeh dvoch súrodencov, ktorých cestu sledujete a vidíte, ako prežívali svoj život na lodi a hrali sa na pirátov. Či už oni, alebo samotný režisér vás budú smerovať vpred.

Budete objavovať tajomstvá lode. Bude vás síce viesť jednou cestou vpred, krížom cez kabíny, malé štúdiá vytvorené v jej útrobách a iné zvláštne miesta, ale stále vám bude mať čo ukázať a povedať. Popri sledovaní príbehov ľudí budete riešiť jednoduché, ale aj zložitejšie puzzle úlohy a snažiť sa prejsť rôznymi pascami. Budete sa snažiť zorientovať v spleti chodieb, ktoré sa navyše po každom vašom otočení zmenia. Neustále sa budete dostávať do rovnakých priestorov, aby ste našli tie správne dvere von. Miestami to bude až tak, že to nepripomína walking simulátor, ale simulátor otvárania dverí.

Na vašej ceste nájdete aj rôzne veci, o ktorých vám hlasy daných ľudí rozpovedia ďalší útržok príbehu, nájdete odkazy, ale hlavne logické puzzle úlohy, kde musíte zadať kódy do zámkov, aj keď sa nemusíte báť - vždy sú uvedené niekde v blízkosti. Niekedy musíte nájsť kľúč, aby ste odomkli ďalšie vchody, inokedy usporiadať miestnosť tak, aby bola v poriadku a otvorila vám cestu vpred, alebo zastaviť premietačku v určitom mieste ,aby na obraze zostali dvere, ktorými prejdete.

Jednotlivé úlohy často nedávajú veľký zmysel okrem toho, že sa musíte dostať vpred, ale to nedáva ani tento svet. Musíte tým chaosom prejsť a celý ho rozmotať. Možno sa vám to podarí, ale vzhľadom na chaos sa o to zrejme ani nebudete snažiť. Podobne ako komentáre v pozadí, nič nie je hlboké a všetko sú len malé náznaky na niečo väčšie, čo nikdy nepríde. Príde len rýchly koniec.

Hru bez problémov prejdete do 4 hodín, čo je priemerný čas na walking adventúru, pritom sa môžete dostať k jednému z troch koncov. Nie je však presne definované, čo presne musíte spraviť, aby ste sa ku ktorému z koncov dostali, a tak pôjdete skôr na náhodu. Sú tam však niektoré elementy, kedy si môžete v hre vybrať. Popritom môžete cestou zhromažďovať rôzne zberateľské predmety, plagáty, fotky a ďalšie veci. K tomu po prejdení získate New Game Plus, môžete skúsiť vyhľadať zvyšné veci, ktoré ste ešte nenašli a prípadne skúsiť nájsť iný koniec.

Vizuál celej hry je podľa očakávaní zvláštny, ale aj jednoduchý a detaily sú väčšinou slabé. Po tejto stránke toho autori veľa neriešili. Skôr sa sústredili na celkové vytváranie atmosféry, umelecký dojem a zvláštne scény ktoré kombinujú svetlo v tmu a aj rôzne farby a ponúkajú skutočne nevšedný zážitok. Niečo takéto inde neuvidíte. Samotná loď a jej chodby síce zaberú dosť herného času a miestami začnú aj otravovať, ale špeciálne predpripravené filmové scény v podpalubí, alebo priam výlety do iných dimenzii, veľmi dobre oživia prostredia.

Kvalitatívne slabší vizuál však dopĺňa pôsobivé nahovorenie a zvuková stránka, kde veľmi dobre buduje atmosféru ako hudba, tak aj komentátor v pozadí, ktorý vás motivuje v rozvíjaní svojej postavy. Je to ako z filmov zo začiatku 20. storočia, nakoniec o tento feeling sa aj autori snažili.

Celkovo má Layers of Fear 2 čo ponúknuť fanúšikom walking simulatorov, má štýl, prekvapenia, nebude nudiť, aj keď je krátky a chaotický. Autori však zrejme dosiahli to, čo chceli a vytvorili skutočne psycho zážitok. Možno je škoda, že viac nešli po príbehu, po vašej postave alebo aj po možných novinkách v tomto žánri. Pretože jump scare, jednoduché puzzle prvky a naháňačky sú už obohraná téma.

HODNOTENIE

+ pôsobivá a nepríjemná atmosféra celou hrou
+ nečakané zmeny prostredia
+ množstvo puzzle prvkov

- postupne stráca tempo, prekvapenia a aj strach
- vizuál mohol byť kvalitnejší
- jednoduché úlohy

7.5

BRANISLAV KOHÚT

CONAN UNCONQUERED

CONAN V STRATEGICKOM PREVEDENÍ

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
PETROGLYPH
VYDAVATEĽ:
FUNCOM
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
29. MÁJ 2019

Funcom si s Conanom nedá pokoj, ale tentoraz sa z MMO sféry presúva k stratégii, ktorú pripravili veteráni z Petroglyphu. Tí sú v tomto žánri doma, ale aj tak sme boli zvedaví, do akej miery úspešne sa im do RTS podarilo implementovať známeho barbara z Cimmerie. Výsledok je naozaj zaujímavý a nerobí svalnatému bojovníkovi ani jeho literárnemu autorovi hanbu.

Conan Unconquered je po obsahovej stránke skôr menšia hra, a preto ani cenovka nie je prehnane vysoká. Teda ak sa nerozhodnete pre Deluxe edíciu, kde za príplatok 10 € dostanete tretieho hrdinu Kalanthesa, skin kráľa Conana, e-knihu a digitálny soundtrack. V hre sú teda voľne prístupní dvaja hrdinovia. Prvým je, samozrejme, Conan, alternatívou jeho životná láska, bojovníčka Valeria. V kampani si pred každou z piatich misií, prípadne samostatnou hrou s vlastnými nastaveniami, vyberiete jednu z týchto postáv a ide sa na vec. Päť misií v ťažení nie je veľa. Navyše zistíte, že neobsahujú žiadny príbeh a už vôbec nie tradičný postup, kde by ste sa dopracovali k nejakému kľúčovému cieľu. No prídete aj na to, že tu klasická kampaň ani veľmi nie je potrebná. Hra skôr inklinuje k tower defense štýlu a každá mapa je založená na tom, že musíte odolať viacerým vlnám nepriateľov. Ak prežijete posledný nápor, zvíťazíte. A verte, že to trvá oveľa dlhšie, ako by ste čakali a vyžaduje to veľa úsilia a kumštu. Najmä posledná misia je mimoriadne náročná a je pravdepodobné, že vás nepriateľ opakovane vypáli do tla. No aj tak bude hra skôr či neskôr potrebovať ďalší obsah, aby sa nezunovala.

Conan Unconquered sa však neobmedzuje sa len na stavanie obranných vežičiek, pascí a opevnení. I keď toto je jeden zo základných pilierov hry.

V prvom rade musíte vybudovať sebestačnú základňu s funkčnou ekonomikou a dostatkom surovín. A ak budete mať trochu času, čo teda nebudete, môžete prekutať odľahlejšie časti mapy a vybojovať si truhlice od neutrálnych kreatúr, ktoré často majú aj hniezda. Alebo sa pustíte rovno do mega silných strážcov, aby ste získali nejaké artefakty. Väčšinou sa ale poobzeráte len po blízkom okolí, aby ste našli miesta na ťažbu dreva, kameňa, železa a hviezdneho kovu z meteoritov. Mapy sú náhodne generované, takže rozmiestnenie surovín býva rôzne.

V hre nie sú žiadni robotníci. Vyberiete si stavbu a umiestnite ju v dosahu vlajočiek - štandard, ktorými si rozširujete územie a zvyšujú vám aj veliteľské body. Tie sú nevyhnutné na produkciu jednotiek aj ďalší rozvoj sídla. Stavba sa samovoľne dokončí a ak je to baňa, lom na nerasty, príbytok lovcov alebo pole na jedlo, stajne na zvieratá, automaticky sa začnú generovať prírastky. K tomu je tu ešte zlato generované centrálnou budovou, ktorá nesmie byť zničená a chatrčami, čo sa dajú vylepšiť na elegantnejšie domčeky. Pristavíte kasárne na produkciu vojakov a chvíľu si s tým vystačíte. Potom ale treba myslieť na budovy na výskum nových technológií, rozhodne umiestnite tržnicu na výmenu surovín, pribudnú rôzne druhy obranných veží a pascí, pokročilé jednotky a v ideálnom prípade aj elitný avatar.

Je toho naozaj veľa a spájané do produkčných reťazcov, ale sotva v misii využijete všetko. Financie a suroviny totiž musíte investovať aj do armády, ktorá v boji umiera a na opravu obranných múrov, inak vás ďalšia vlna nepriateľov prevalcuje. Navyše zhotovením objektov a naverbovaním vojakov vaša investícia do nich nekončí. Prakticky za všetko sa vám neustále odpočítavajú náklady na údržbu a žold. A nie sú to len peniaze. Napríklad za ľahkú kavalériu pravidelne platíte zlatom aj zvieratami, za lepšie príbytky sa vám odpočítava drevo a podobne. Na prvý pohľad všedná výstavba základne je v skutočnosti veľmi prešpekulovaná a jednotlivé zložky a budovy sú na sebe veľmi závislé. Akonáhle vám čosi chýba, prejaví sa to na stabilite celej základne. Ak vám napríklad nepriatelia zničia štandardy, nemáte veliteľské body, nemôžete verbovať jednotky ani stavať chýbajúce obydlia. Môže to byť kritická situácia, z ktorej sa už nevylížete.

Prísun surovín, peňazí a kapacitu armády pritom pekne vidíte na spodnej lište. V ideálnom prípade sú tam čísla s plusom, čo značí, že v pravidelných intervaloch (po každom jednom cykle na vedľa znázornenom krúžku) vám pribudne daný počet zdrojov. Ak však máte vysoké náklady na údržbu a nedostatok potrebných produkčných budov, môžu to byť aj záporné čísla a vtedy vám suroviny systematicky ubúdajú. A keď miniete zásoby, objekty, ktoré sú na nich závislé, jednoducho prestanú plniť svoju funkciu.

Stíhať manažovať základňu a súčasne odrážať útoky nepriateľov, ktoré sú bežne vedené z viacerých strán naraz, je najmä v pokročilom štádiu poriadna fuška. Hlavne vtedy, keď sa k bežným vojakom a už nebezpečnejším jazdcom pridajú nekromanceri vyvolávajúci kostlivcov, katapulty, obrie hady a pavúky, čo pokojne prelezú zábrany, lietajúce potvory, ohniví démoni a občas aj húževnatí bossovia. Preto určite oceníte možnosť hru kedykoľvek zapauzovať a pri zmrazenom čase si pohodlne naklikáte všetko potrebné. Nastavíte výrobu, presuniete jednotky, posúdite situáciu a podľa potreby prispôsobíte svoju taktiku. Aj tak vám to ale chvíľami prerastie cez hlavu a vtedy, alebo keď si chcete celkovo užiť viac zábavy, pripadá do úvahy kooperácia s inými hráčmi. V takomto režime bok po boku s ďalšími účastníkmi bránite svoje sídlo, skúmate mapu a čelíte protivníkom.

V boji sa spočiatku môžete plne spoľahnúť na hrdinu, ktorého ste si zvolili pri štarte mapy. Je silný, veľa vydrží, prvé dve vlny nepriateľov zloží aj sám. Postupne však treba myslieť na posily. Hneď po výstavbe kasární máte bojovníkov zblízka s mečmi a vrhačky oštepov, ktoré dobre poslúžia aj neskôr. Najmä keď ich umiestnite do veží. Čoskoro k tomu môžete pridať jazdu, kúzelníkov, nosorožce, kňažky-liečiteľky, lukostrelcov. Vzhľadom na spomínané náklady na údržbu ale budete disponovať skôr nižším počtom vojakov.

Sú však efektívni v boji, najmä keď nazbierajú skúsenosti a získajú status veterána s podstatne silnejším útokom. Aj hrdina sa zlepšuje, je odolnejší a odomkne si špeciálny devastačný útok.

Účinnosť jednotiek je vyjadrená jednoduchou schémou, kde vidíte pomer medzi pechotou na boj zblízka, strelcami a jazdou.To je vlastne systém kameň - papier - nožnice, kde vidíte, proti akému nepriateľovi je jednotka vhodná alebo slabá. S týmto sme spokojní, ale horšie je to s inteligenciou vašich, no aj nepriateľských jednotiek. Keď vašim vojakom niekto vlezie do cesty, zaútočia a dá sa im nastaviť pár režimov správania, vrátane hliadkovania, ale v zásade sú nesamostatní a nespoľahliví. Často si nevšímajú nepriateľov, ktorí o kúsok ďalej plienia budovy, pri presune sa príležitostne niekde zaseknú, ak ich neustriehnete, počas boja sa vzdialia ďaleko od základne, kde pravdepodobne padnú. Musíte na nich skrátka neustále dozerať. A mohli by prejaviť viac samostatnosti aj pri hasení požiarov.

Presne tak, vaši vojaci hasia oheň, ale spravidla len vtedy, keď im označíte budovu alebo každú časť múru, ktorá je v plameňoch. Jedná sa o zaujímavý prvok hry, lenže nie úplne vyladený. Katapulty a vybraní nepriatelia sú schopní zapáliť vaše stavby (ale aj vojakov a hrdinu), ktoré treba hasiť, inak postupne zhoria. No okrem toho sa oheň postupne šíri na všetky objekty v dosahu. V prípade domov a drevených múrov to chápeme, ale je nezmyselné, že vám takto môžu zhorieť aj kamenné hradby, hoci odolajú dlhšie. A v posledných vlnách, kde neviete, kam skôr skočiť a už vôbec nemáte čas hasiť, vás vie doslova zlomiť, keď vzplanie a vzápätí padne úplne celý múr, ktorý obkolesoval vaše mesto. Možno príval nepriateľov zastavíte, ale nestihnete znovu postaviť celú obranu, kým dorazí ďalšia vlna a tá potom už rovno zaútočí na vaše vzácne budovy a je po paráde.

Niekedy skutočne stačí jediný požiar na to, aby vám vyhorela celá, prácne vybudovaná základňa. Vaši vojaci síce na hasenie nepotrebujú nosiť vodu zo studne, ale keď sa venujú ohňu, nebojujú a keď hasia, musíte im polopatisticky označiť každý úsek. V ideálnom prípade by po vašom pokyne mali uhasiť cely požiar na danom mieste a v jeho blízkosti, ibaže to nespravia. A neskutočne zdržuje a irituje, keď musíte klikať ako šialení, lebo vaši zverenci bez opakovaných pokynov iba tupo postávajú a pokojne nechajú zhorieť mesto do tla. Napokon je teda praktickejším riešením horiace časti múru jednoducho zbúrať a postaviť ich nanovo.

Zle riešená je aj stavba a oprava múrov. Zamrzí to o to viac, že sa jedná o skutočne veľmi dôležitú súčasť hry a na rozdiel od niektorých iných aspektov je navrhnutá veľmi nešikovne. Pri výstavbe hradieb je ťažkopádne najmä spájanie jednotlivých stien, pri oprave vyplňovanie miest, ktoré prerazili nepriatelia. Na mape ich totiž zle vidieť, niekedy si diery jednoducho nevšimnete a keď už ich vidíte, je problém trafiť sa tam myšou, aby ste doplnili chýbajúci kúsok steny. Neraz si uvedomíte kritickú medzeru v obrane až vtedy, keď vám cez ňu vtrhnú prví nepriatelia, ktorí hneď začnú robiť galibu v meste.

A verte, že niekedy stačí jediný raz, aby vám protivník prenikol za hradby, zničil niekoľko budov a behom chvíle sa celá vaša obrana rozsype ako domček z karát. Jednoducho nestihnete znovu naštartovať svoju ekonomiku, dostavať múry, dokúpiť jednotky a najbližšia jedna - dve vlny vás dorazia.

Napriek týmto nedostatkom je dojem z hry najmä pozitívny. Petroglyph vo svojich posledných RTS (hlavne 8-bit séria) ukázal, že mu sadnú menej rozsiahle stratégie s dynamickým postupom a potvrdilo sa to aj v Conan Unconquered. Systém hry je funkčný a vyžaduje od hráčov koordináciu viacerých činností a sledovanie svojho rozpočtu. Plus sú tu zaujímavé súčasti, s ktorými sa v RTS často nestretnete, napríklad aj rozkladajúce sa telá padlých, z ktorých sa šíri nákaza na vašich vojakov. Alebo púštna búrka sprevádzajúca istých nepriateľov, počas ktorej sa vám okrem iného zahalí minimapa, takže nemáte okamžitý prehľad o celkovej situácii. Apropo, ukladať hru môžete jedine pri vyskočení z nej von, takže nič také, že použijete save a ak spravíte prešľap, nahráte staršiu pozíciu. Skrátka keď spravíte chybu, musíte sa z toho vylízať alebo padnete na kolená.

Grafika hry nie je úplne top, ale nie je ani na zahodenie. Nepozerá sa na to zle, ale dalo by sa spraviť viac, doladiť detaily a urobiť úpravy animácií. Napríklad také katapulty sa v teréne pohybujú veľmi neprirodzene až kŕčovito. Poteší, že hra beží aj vo vysokom rozlíšení na ultra širokých monitoroch a hudba pripomínajúca filmové melódie je skvostná. Pri vyšších počtoch nepriateľov a budov však PC dostáva zabrať a môžete zaznamenať výrazný pokles framerate.

Užívateľské rozhranie je riešené vcelku dobre. Väčšinu vecí si pohodlne zvolíte na lište na spodnej časti obrazovky. Prepínate si tam výstavbu, verbovanie jednotiek a výskum. Pri minimape sú zas ikony na okamžitú opravu všetkých poškodených objektov, ak práve nehoria alebo nie sú pod útokom. A ďalšia ikona na vylepšenie práve vybraných budov, napríklad chatrčí alebo múrov. Počas pauzy to spravíte kliknutím na značky priamo na objektoch v teréne. V hornej časti obrazovky zas vidíte plánované vlny nepriateľov, časomieru aj orientačný sortiment protivníkov. Na minimape sa priebežne ukazuje aj smer, z ktorého pôjdu.

Conan Unconquered je výzvou hodnou drsného barbara, aj keď niektoré veci v hre nie sú fér alebo sú nedotiahnuté. Oheň, ktorý sa šíri po hradbách a budovách, je zaujímavou súčasťou. No aj malý plameň, ktorý nestihnete uhasiť, sa môže zmeniť na požiar, ktorý zničí celú základňu a neraz predstavuje väčší problém ako samotní protivníci. Stavanie múrov je veľmi nemotorné a situáciu sťažuje aj imbecilita vašich jednotiek. A predsa je to hra, ktorá dokáže fascinovať a pri ktorej strávite dlhé hodiny a stále sa vám nezunuje odrážanie nepriateľských útokov. Hoci vás môže trafiť šľak, keď po hodinách snahy padnete pri poslednej, dvadsiatej piatej vlne. Conana hodnotíme s prižmúrenými očami, pretože je čo zlepšovať, ale skutočne je to veľmi návyková vec. Najmä pre veteránov, pretože menej skúsených stratégov rýchlo položí na lopatky.

HODNOTENIE

+ komplexná (a náročná) ekonomika aj s nákladmi na údržbu
+ spoločná obrana hráčov v kooperácii
+ dynamické a veľmi návykové
+ skutočná výzva, ktorá všestranne preverí vaše schopnosti
+ manažment základne a jednotiek aj počas pauzy
- ťažkopádne stavanie a opravy múrov
- nedoladený systém požiarov
- biedna AI hrdinov a jednotiek
- zlá optimalizácia a menšie bugy

8.0

BRANISLAV KOHÚT

WARHAMMER
CHAOSBANE

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
EKO SOFTWARE
VYDAVATEĽ:
BIG BEN INTERACTIVE
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
31. MÁJ 2019

Hoci Diablo III môžeme považovať za menej nápaditý diel série, kultová sága od Blizzardu stále zostáva neprekonaná. Má niekoľko zdatných konkurentov a mnoho slabších, ale stále je na výslní. Warhammer: Chaosbane je jedným z najnovších vyzývateľov, no hoci vcelku dobre obstál, žiadne väčšie prekvapenie sa nekoná. Bez ohľadu na to, či ste fanúšikmi daného univerza, alebo nie.

Na výber sú štyria hrdinovia impéria, ktorí sa neboja postaviť proti znovu prebudeným hordám Chaosu. Imperiálneho vojaka, elfského mága, trpaslíka so sekerami a skauta si môžete rozdeliť s inými hráčmi v lokálnej alebo online kooperácii. Alebo si vyberiete najsympatickejšiu postavu a pôjdete do toho sólo, čo sa však časom môže stať nezáživným.

Už preto, že sa vraciate na rovnaké miesta v osídlení, ale aj podzemných bludiskách, kde krvou zašpiníte svoje zbrane.
V boji čelíte hordám nepriateľov, ktorí sa valia zo všetkých chodieb. Základným útokom získavate energiu, ktorú potrebujete na pokročilé výpady a schopnosti. Priraďujú sa k tlačidlám gamepadu alebo myši a číselným klávesom. Môžete si ich však ľubovoľne meniť. Odomykáte pritom rôznorodé schopnosti, ktoré zahrňujú vylepšené verzie tých základných, pokročilé prvky, božské sily, pasívne bonusy a doplnky, ktoré prinesú napríklad extra skúsenosti alebo emotikony. Božské sily pritom majú osobitný strom, kde investujete body priazne a farebné fragmenty, aby ste získali nové útoky a modifikácie, ako je zvýšené poškodenie útokom, viac života alebo energie. Čokoľvek z toho chcete používať, musíte vložiť do svojich slotov, ale pritom sa prihliada na body. Pokročilé schopnosti majú určitú bodovú hodnotu a keď ich nakombinujete, súčet nesmie prekročiť maximálny limit postavy.

To však nie je všetko. Každá postava má svoju unikátnu schopnosť, napríklad mág éterickú manipuláciu, vďaka ktorej dokáže ovládať pohyb vybraných elementálnych kúzel. A zaujímavé je, že sa dá použiť aj viacero útokov a schopností v rovnakom čase. Napríklad mág zosiela základný útok s ohnivými strelami, súčasne ovláda elementálnu guľu alebo laser a pomedzi to hádže blesky. A aby toho nebolo málo, po nazbieraní pozostatkov nepriateľov môžete priebežne aktivovať krvilačnosť a útoky sa nakrátko stanú mimoriadne účinnými a devastačnými.

V boji, kde bežne čelíte presile, vám, samozrejme, neraz ide o život. Zdravie si dopĺňate liečivým odvarom, ktorý máte neustále pri sebe. Nemusíte pritom kupovať žiadne fľašky, liečivý nápoj sa sám dopĺňa, len vyžaduje určitý čas na regeneráciu. Takže pomôže pri problémoch, ale treba ho využívať rozumne a najmä pri súbojoch so silnejšími protivníkmi a bossmi myslieť na to, že ďalší dúšok môžete použiť až po dlhšej chvíli. V bludiskách je to vždy o tom, že sa musíte niekam prebojovať a čosi priniesť, oslobodiť zajatcov alebo niekoho zabiť a spravidla ešte nájsť východ. Ak pri tom umriete, môžete sa za poplatok oživiť priamo na mieste, alebo reštartujete celé bludisko. Z nepriateľov vypadáva zlato a fragmenty a z truhlíc obyčajné a rôznofarebné kvalitnejšie časti výbavy s bonusovými vlastnosťami. Meníte si ich v inventári a presúvate na maketu postavy. Jedná sa zbrane, šperky, časti odevu, pri trpaslíkovi napríklad aj o tetovania. Pri zvažovaní výmeny a porovnávaní vecí pekne vidíte zelenou a červenou farbou označené, v čom je ktorý predmet lepší alebo horší.

Čo s prebytkami? Predať alebo darovať v meste, v zberateľskom spoločenstve. Darovaním nepotrebných vecí sa zvyšuje vaša reputácia a keď narastie jej level, dostanete extra odmeny, vrátane nových schopností. Reputácia a jej schopnosti sa pritom vzťahujú na všetky postavy, ktoré si vytvoríte, takže pri hraní s novým hrdinom už máte hneď na začiatku prístupné nejaké bonusy.

Zvyšnú výbavu môžete odložiť do osobnej truhlice a tieto veci viete tiež použiť pri hre s inou vašou postavou. Neskôr môžete aj získať požehnanie ľubovoľných predmetov, čo v praxi znamená, že vyberiete kus výbavy a priložíte k nemu niekoľko fragmentov. Následne sa zlepšia jej vlastnosti.

Počas progresu v hre sa odomykajú aj doplnkové režimy, lov na bossov, expedície a hľadanie relikvií (ešte majú pribudnúť invázie), ale v praxi sa jedná len o opakované súboje a prechádzanie známych lokalít kvôli ďalšej koristi. Ničím teda hru neobohacujú a ak neskúsite postup s inou postavou kvôli odlišným schopnostiam, nemáte veľa nových možností. V jednotlivých kapitolách pomerne nezaujímavého príbehu, ktorý vydrží asi 12 hodín, sa síce menia prostredia, ale postup je prakticky rovnaký. Prechádzate koridormi, plníte banálne úlohy a opakovane sa vraciate k osídleniam s NPC postavami. Všimnete si pritom zásadný nedostatok úrovní - veľmi často prechádzate rovnakými priestormi a levely sú poskladané z niekoľkých úsekov, ktoré sa stále znovu opakujú. A to je dosť fádne. Celé to zachraňujú boje, ktoré sú najmä po sprístupnení lepších schopností veľmi pôsobivé. Či už sa to týka rozmanitosti kúzel a útokov, alebo ich vizuálneho spracovania. A v neposlednom rade je hra zábavnejšia pri postupe s inými hráčmi. No práve tam narazíte na najviac bugov, ktoré sprevádzajú Chaosbane.

V hre sa môžu spojiť hráči pokojne aj s rovnakými postavami a spravidla sa potom chvíľu hľadajú v bludisku. V kľúčových momentoch, najmä pri rozhovoroch s NPC postavami a vstupe do priestoru s bossom, ich hra presunie na rovnaké miesto, inak sa môžu potulovať samostatne. To je v podstate v poriadku, lenže hra je pritom nestabilná a neraz dochádza aj k skutočne zásadným chybám. Napríklad sa nepriateľské postava po interakcii nepremení na monštrum Chaosu, a teda nemôžete dokončiť kapitolu, pretože sa v nej skrátka nezjaví hlavný boss. A podobných kiksov je tam viac.

Chaosbane má slušný dabing a štýlovú hudbu. Graficky to tiež nie je najhoršie a aj na ultra širokom monitore, hoci by sa dalo popracovať na detailoch. Ako však už bolo spomenuté, efekty kúzel a útokov sú vydarené a užijete si ich najmä pri masívnom likvidovaní húfov nepriateľov. Sortiment protivníkov ale mohol byť pestrejší - hoci sa neopakujú tak často ako pasáže v leveloch.

Warhammer: Chaosbane je taký decentný Diablo klon, len v inom populárnom univerze. Neurazí, ale ani nijako výrazne nevybočuje z priemeru a navyše v niektorých smeroch pokrivkáva. Predovšetkým dizajn levelov s laxnými pasážami, ktoré sa opakujú, je dosť nezáživný a čoskoro stereotypný. So skupinkou spoluhráčov je to podstatne väčšia zábava, ale len do chvíle, kým vám zážitok nepokazia bugy. Odporúčame počkať na zľavu a záplaty a Chaosbane vyskúšať v období, keď budú herné suchoty, na skrátenie dlhej chvíle. Môže vás totiž trochu rozptýliť, ale nie uchvátiť.

HODNOTENIE

+ efektívne kúzla a schopnosti a ich kombinovanie
+ vcelku nápadité súboje s bossmi
+ postavy a atmosféra Warhammer univerza
+ kooperácia

- jednotvárny dizajn úrovní a pasáže sa často opakujú
- množstvo bugov, najmä v multiplayeri
- nezáživný príbeh a nudná interakcia

7.0

MATÚŠ ŠTRBA

FORZA HORIZON 4

LEGO SPEED CHAMPIONSHIP

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE
VÝVOJ:
PLAYGROUND
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
RACING
VYDANIE:
17. JÚN 2019

Ambície Playground Games a ich série Forza Horizon neustále rastú. Pred niekoľkými rokmi sme sa preháňali len cestičkami niekde v Colorade a teraz tu máme obrovský kus Veľkej Británie s dynamickou dennou dobou, počasím a dokonca aj striedaním ročných období. Podobne to platí aj pre expanzie tejto série. Začalo to menším rally rozšírením, v dvojke už prišiel perfektný Storm Island s extrémnymi pretekmi, no a od trojky tu máme schému dvoch expanzií – prvá prináša nové prostredie a nové podmienky, druhá hráčov vracia do detských čias. V trojke sme sa zo slnkom zaliatej Austrálie dostali najskôr na zasnežené hory a potom do sveta „angličákov" v Hot Wheels expanzii. V štvorke už za sebou máme lov pokladov na Fortune Island, tak je čas stavať si autá z Lega. Mnohí hráči neboli z oficiálneho predstavenia Forza Horizon 4: LEGO Speed Champions práve nadšení. Pravdou však je, že aj keď si táto expanzia veľa požičiava zo sveta najznámejšej stavebnice, stále je jej základ rovnaký.

Akurát si tentoraz mohli autori trošku viac popustiť uzdu svojej fantázie a o tom sa presvedčíte hneď po príchode do novej lokality. Aj tu sa dostanete z nového bodu na základnej mape, odkiaľ sa cestuje prostredníctvom loadingu pri prvom príchode do expanzie. Potom je pred vami už len okružná jazda novým svetom a je to parádna jazda.

Nájdete tu všetko, čo už dnes od Forza Horizon sveta čakáte. Autori sa však nemuseli držať jednotnej témy reálneho prostredia, takže to mohli pokojne vedľa seba nahustiť a aj tak to vyzerá dobre. Nájdete tu tak lúky, pláž, kopce, púšť, mesto, letisko, či dokonca les s duchmi (z Lega). Jednoducho veci, ktoré možno dobre poznáte z jednotlivých súprav stavebnice. A to nie je všetko. Forza Horizon s touto expanziou konečne dostala pretekársku trať, aj keď táto sa hodí vďaka svojmu oválu skôr na pretekanie typu NASCAR. Je to podobné, ako keď ste v kine sledovali Lego Príbeh, aj keď tu pochopiteľne z licenčných dôvodov nenájdete superhrdinov, Stredozem a iné známe univerzá poskladané z Lego kociek. Ale je to škoda, možno aspoň ten Lego Batmobil by sa tu dobre hodil. To však neznamená, že by bolo využitie Lego Speed Champions zlé.

Dizajn nového sveta je tak naozaj podarený a hlavne je rôznorodý, takže nehrozí stereotyp z toho, že by ste mali pred nosom stále rovnako vyzerajúce okolie. Navyše tu nechýba dynamické počasie, denná doba a rovnako ako v základnej hre sa aj tu menia ročné obdobia, aj keď na to zatiaľ príliš nebola príležitosť. Opäť sa mi však mapa zdá menšia, aj keď je plná obsahu. Prefrčíte ňou pomerne rýchlo. Nájdete tu viac ako stovku ciest z asfaltu, plast a aj piesku. Nie je to však len o nich, keďže vo Forza Horizon sa už dávno nejazdí len po cestách a snáď ešte častejšie jazdíte mimo nich.

Čaká tu na vás klasická zostava rôznorodých eventov, ktorými budete vypĺňať svoj čas s hrou. Sú to teda preteky na nejakých okruhoch, preteky z bodu A do bodu B, k nim sa môžu pridávať ešte nejaké obmedzenia na druh auta, celé to nakoniec zakončíte špeciálnym eventom, no aj medzi tým zažijete pár špeciálnych, kde sa Lego auto postaví svoje reálnej predlohe. Tu sa totiž nejazdí v hračkárskych autách, ale Lego autách v mierke 1:1 s tými skutočnými. Nechýba krátka „príbehová“ línia a obrovská hromada rôznych kaskadérskych výziev. K tomu si pripočítajte rôzne časovo obmedzené šampionáty, Forzathon eventy a mnohé ďalšie. Až kým sa nezačnete zaoberať plnením všetkých výziev v hre, ani si neuvedomíte, koľko ich tu naozaj je.

Sú totiž cestou k vášmu hlavnému cieľu, ktorým v tejto hre je postaviť si svoj Lego dom. Za plnenie výziev a pretekanie dostávate Lego kocky a tie sa vám pridávajú. Keď ich máte dosť, váš dom sa upgraduje o nové prvky. Kým to všetko splníte, zaberie vám to naozaj slušné množstvo hodín. Alebo tu budete jazdiť len tak, hrať nejaké vytvorené playlisty, vytvárať si vlastné plány (a zdieľať ich s ostatnými), prípadne sa pustíte do multiplayeru. To sú všetko možnosti, ktoré poznáte zo základnej hry a nie som si istý, či sa v tomto ohľade hra nejako rozšírila s novou expanziou. Tá naozaj prináša hlavne nový singleplayer obsah.

Slabšie to už je v oblasti áut. Nestaviate si tu vlastné autá z Lega, aj keď by ste to možno očakávali.

Lego Speed Champons licencia je totiž o súpravách, z ktorých si aj v skutočnosti postavíte vždy len jedno auto. Týchto súprav je viac a do hry si našli cestu štyri. Mini Cooper S Rally je auto, s ktorým sa zoznámite hneď v úvode a je to ten základ, ktorý vás chce vtiahnuť do Lego sveta. Nevyzerá infantilne, práve naopak. Lego model je pekne spracovaný a už vtedy si hovoríte, že ak to takto bude aj ďalej, máte sa na čo tešiť. Potom sa vám do rúk dostane Ferrari F40, ktoré je ešte krajšie. No a vrcholom je McLaren Senna. Štvrtým autom je jediný nález zo stodoly v tejto expanzii, ktorý síce v hre nájdete, ale zatiaľ si ho nemôžete vyzdvihnúť. Môžete však hádať, keď ho nájdete v rozobratej verzii.

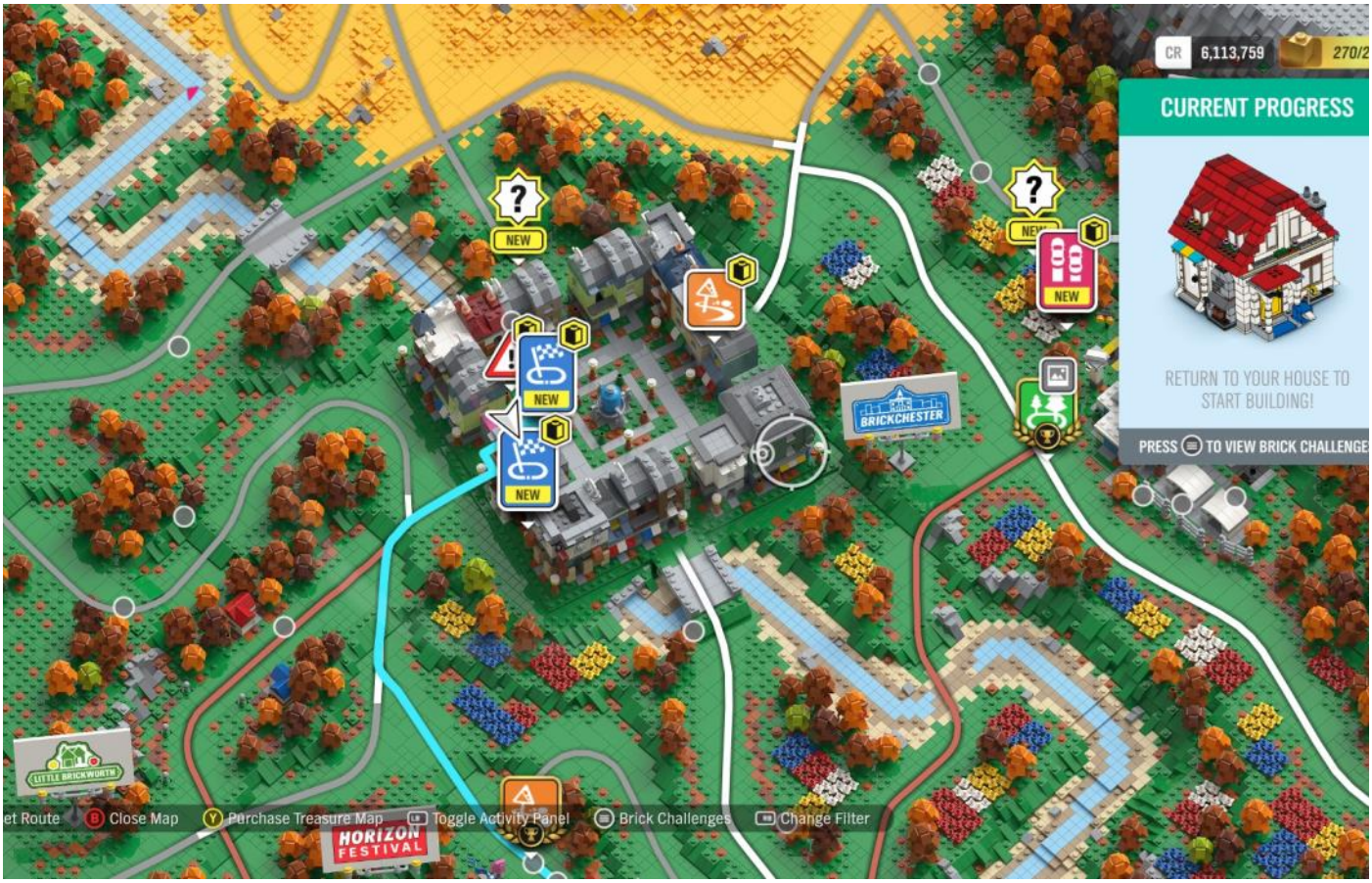
Tieto Lego autá sa správajú tak, ako ich reálne protiklady v hre, takže nejdete do žiadnej veľkej neznámej. Trochu ma sklamalo, že aj napriek tomu, že sa skladajú z kociek Lega a teoreticky by ich výrobcom nemuselo vadiť, keď by ste ich na ceste rozbili do posledného dielika, nedá sa to. Časti z nich vám síce odpadnú, no od Lega by ste čakali väčšiu deštrukciu. Výraznejšie ich meniť nemôžete, no dokážete si ich vylepšovať po stránke výkonu a tiež vizuálne vďaka rozsiahlemu editoru vizuálov.

Osobne som mal pri hraní dojem, že sa z Lego témy dalo vyťažiť aj viac a hneď v niekoľkých ohľadoch. Jednak je to už spomínané rozbíjanie áut, no taktiež aj estetika sveta. V rámci toho všetkého, čo sa v ňom mieša, tu narazíte aj na časti ako zo základnej hry. Teda skôr realisticky spracované. Na jednom mieste sa premávate cez pestrofarebný les z kociek a spod kolies vám odskakujú Lego kvety, hneď nato ste zase v lese skutočnom. To so sebou prináša aj fakt, že deštrukcia Lego prvkov pôsobí na pohľad inak ako deštrukcia tých realistických.

To samo o sebe opäť nie je chyba, hre to na kvalitách samozrejme neuberá, no nie som si istý, či to napĺňa očakávania, s ktorými do hry idete. Tá sa samozrejme nemôže zmeniť na „Lego racers“ len tak lusknutím prsta, ale niektoré veci by to chcelo dotiahnuť. Šťastím však je, že aj keď je táto estetika nejednotná, tak to stále vyzerá dobre. Lego autá parádne zapadnú do realistického sveta a tiež realistické autá vyzerajú dobre, keď sa rútia cez jednu kockovanú stenu za druhou.

V iných oblastiach zase s licenciou pracujú Playground Games naozaj nápadito a dokonca to pretavili aj do netradičného herného obsahu, aká doteraz vo Forza Horizon sérii nebol. V Lego svete predsa nesmú chýbať lietajúce taniere a nielenže tu nájdete ich pristávaciu plochu, kde ich je hneď niekoľko, zdá sa, že mimozemšťania tento svet postupne preberajú. Totiž vždy v noci sa objavia mimozemské palivové články, ktoré musíte zbierať. A vždy, keď prší alebo sneží, zase rastú mimozemské stromy, ktorých sa musíte zbaviť. Niečo podobné by to chcelo aj s dinosaurami napríklad, keďže tu nájdete haldu ich kostier.

Forza Horizon hry vďačia vo veľkej miere za svoju skvelú festivalovú atmosféru rádiovým staniciam v hre, ktoré to celé dotvárajú.



Žiaľ, expanzia so sebou nepriniesla žiadne nové skladby do ponuky existujúcich staníc, no do nahrávacieho štúdia sa vrátili ich „moderátori“. Tí nahrali hromadu nových replík, ktorými pekne popisujú dianie v expanzii a aj váš progres naprieč jej kampaňou, keď sa vám niečo podarí. Opäť to funguje veľmi dobre, príjemne sa to počúva a spestruje to hru. Ak by vám to však bolo málo, pribudlo tu aj nové Lego rádio. To je však tak trochu aj vtipom a v nekonečnej slučke hrá len jedinú pieseň - Everything Is Awesome, titulnú pieseň z filmu Lego Príbeh, ktorú určite dobre poznáte.

Vizuálne sa tu toho veľa zmeniť ani nemohlo, teda podobne ako po stránke soundtracku. Je to tá istá technológia ako základná hra a za tak krátku dobu sa ani nedočkala nejakých vylepšení. Grafické zmeny tak prináša len nová štylizácia tých niekoľkých áut a veľkej časti herného sveta. Ako som však už naznačil, z pohľadu toho, ako to funguje pre hru samotnú a jej atmosféru, je to stále dobrá práca. Hra navyše stále vyzerá veľmi dobre, podporuje 4K a aj HDR na Xbox One X a PC.

LEGO Speed Champions možno nebude najlepšou expanziou v sérii Forza Horizon, no rozhodne to nie je zlá expanzia. Aj keď jej neveríte, rozhodne sa jej oplatí dať šancu, či už na vás pôsobí infantilne, alebo nie. Prináša so sebou totiž slušnú porciu nového obsahu a spolu s ním aj ďalšie dlhé hodiny zábavného hrania. Chytľavá hrateľnosť základnej hry totiž zostáva. K tomu si pripočítajte fakt skvelé momenty, keď sa napríklad v noci preháňate lesom a okolo vás poletujú fosforeskujúci duchovia, či práve pôsobíte hromadnú deštrukciu v meste z Lego kociek. Chyby a nedostatky sú tu hlavne v detailoch. Do estetiky dánskej stavebnice nie je pretavený úplne celý svet, prípadne by to chcelo väčšiu deštrukciu áut. Tých je tu navyše rozhodne veľmi málo a zamrzí, že zo štvorice v hre jedno vlastne stále chýba. Stále sa však budete baviť veľmi dobre a aj pomerne dlho.

HODNOTENIE

+ stále výborná hrateľnosť
+ dostatok obsahu v mnohých disciplínach a výzvach
+ konečne je v hre aj pretekárska trať
+ hra vyzerá skvele, Lego estetika jej sadne
+ humor tu nechýba
- málo áut a nemôžete ich rozbiť do poslednej kocky
- do Lego estetiky nie je ponorený celý svet
- mapa je menšia ako Fortune Island

7.5

MATÚŠ ŠTRBA

PLATFORMA:
XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
WARGAMING.NET
VYDAVATEĽ:
WARGAMING.NET
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
16. APRÍL 2019

WORLD OF WARSHIPS LEGENDS

Wargaming síce patrí medzi najúspešnejších európskych vývojárov a vydavateľov, no veľmi dobre vedia, že z úspechu World of Tanks nebudú ťažiť večne. Snažia sa teda svoje pôsobenie rozširovať mnohými spôsobmi. Kupujú štúdiá, vydávajú hry iných, prípadne nadväzujú spolupráce s väčšími či menšími menami herného biznisu (čo nám ukázali napríklad v podobe Total War: Arena alebo aktuálne v Pagan Online). Rozširujú aj svoje publikum a keďže PC hráčov už majú, chcú zasiahnuť aj tých konzolových. Tankami sa im to pomerne dobre podarilo, a tak pokračujú ďalej vo svojej vojenskej trilógii.

Do konzolových vôd vplávali s nedávnym vydaním World of Warships: Legends. No pozor. Mohli by ste si myslieť, že túto hru poznáte, ak ste hrali World of Warhips na PC, no opak bude pravdou. Totiž rovnako ako v prípade World of Tanks a World of Tanks: Mercenaries (konzolové verzie), aj lode možno majú spoločnú štartovaciu čiaru, no samotné hry sú dosť odlišné. Stoja za nimi dva rozdielne tímy, dokonca aj samotné technológie majú isté rozdiely. No a nakoniec sa odlišnou hrateľnosťou chcú priblížiť odlišnému publiku.

Ak však už s Wargaming hrami máte nejakú skúsenosť, určite sa do tejto ľahšie dostanete. Niežeby sa tu nesnažili zaujať aj nových hráčov, len si osobne nie som úplne istý, že im to vychádza. Je síce pravdou, že sa vás snažia previesť základmi hry a to aj vďaka súbojom proti umelej inteligencii, ktorých musíte absolvovať hneď niekoľko na to, aby ste sa neskôr dostali do multiplayerových bitiek. Stále však nechávajú mnoho aspektov hry, v ktorých vás nechajú tápať. Takže sa napríklad naučíte, ako používať schopnosti svojich lodí, ako správne útočiť, ako rozbaľovať lootboxy, no viac stratení budete v rôznych častiach hernej ekonomiky. No a musíte uznať, že vo free to play hre by vás hra naozaj mohla lepšie zoznámiť s tým, ktorá herná mena a ktoré skúsenostné body sa používajú na nakupovanie či vylepšovanie tej alebo onej veci.

A práve free to play modelu sa bude venovať ešte pred hrou samotnou. Ten nasleduje presne tie isté stopy, ktoré sa ťahajú naprieč ostatnými Worlf of Tanks/ Warships/Warplanes hrami. Hráte teda zadarmo, ale môžete si kupovať prémiovú menu, prémiové lode, prípadne prémiové dni, kedy za svoje boje získavate viac všetkého. Nič z toho vám nedáva priamu výhodu v boji, aj keď balans prémiových lodí je na polemiku. Pravdou je, že majú hneď odomknuté sloty na vylepšenia a pri ostatných si ich musíte odomknúť sami, no až na ruský torpédoborec Gremyashchy som nemal dojem, že by niektorá z prémiových lodí bola výrazne silnejšia ako neprémiové lode.

Monetizačný model tak nevnímam ako agresívny z pohľadu toho, že by platiacim hráčom dával do rúk silnejšie karty priamo v boji. S obyčajnou loďou dokážete potopiť prémiovú, ak samozrejme v boji nespravíte nejakú chybu. Ak si ale nebudete platiť, pripravte sa na hodiny grindu, ako to už v takýchto hrách býva. Trvá vám totiž výrazne dlhšie, kým sa dostanete k skúsenostiam, peniazom a tým pádom aj k lodiam, vylepšeniam a veliteľom.

Pomôcť si môžete len plnením rôznych výziev a misií, ktoré sa menia na dennej, týždennej či mesačnej báze, prípadne sú naviazané na lode.

Dlhšie sa tak budete pretĺkať nižšími stupňami lodí a potrvá poriadne dlho, kým sa vôbec dostanete na úroveň IV či V. Stupňov je tu celkovo sedem a kým vám neprekáža, že úvodné hodiny strávite na tých nižších, časom rozhodne pocítite, že sa na nich potácate trochu pridlho. Najmä, ak chcete skúšať rôzne línie technologických stromov. V úvode sú boje menšie, pomalšie, a tak vám nevadí, že kormidlujete storočný historický kúsok, ktorý veľa škody nenapácha, no veľa ani nevydrží. Zaujímavejšie to začína byť od trojky, kedy lode naberú na sile aj výdrži, čo sa odrazí aj na bojoch, ktoré vás začnú viac baviť a pomaly si hru začnete čoraz viac užívať.

World of Warships: Legends aktuálne ponúka trojicu technologických stromov: USA, Japonsko, Veľká Británia. Nájdete tu tak historické lode týchto mocností a veríme, že sa hra bude rozrastať aj o ďalšie. Náznak sovietskeho námorníctva tu tvorí už spomínaný prémiový torpédoborec, ktorý je však jedinou loďou mimo trojice hlavných národov. Každý strom začína s jednou loďou a postupne sa rozvetvuje na tri herné triedy: torpédoborce, krížniky a bojové lode. Chýbajú tu tak lietadlové lode, ktoré nájdete v PC verzii.

Torpédoborce sú síce najslabšie, no ich úlohou je ničiť tú najsilnejšiu konkurenciu – sú najrýchlejšie, najlepšie ovládateľné a kombinácia týchto vlastností spolu s torpédami sa má postarať o to, aby ste zo súbojov vyšli víťazne. Na opačnom konci sú bojové lode – sú masívne, pomalé, nabíjanie zbraní trvá večnosť, ale vydržia s prehľadom najviac. Môžete tak pomôcť s bránením kontrolných bodov, ak je to potrebné, no taktiež ostreľovať nepriateľov z veľkej diaľky vďaka obrovskému dostrelu. Niekde medzi týmito dvoma extrémami sú krížniky.

Z môjho pohľadu je pre nováčikov najlepšie začať s bojovými loďami. Vydržia toho naozaj veľa a aj keď sú pomalé a akcia s nimi je menej frekventovaná (lebo musíte čakať 30 sekúnd na nabitie zbraní a to ešte nehovorím o nízkej rýchlosti otáčania kanónov), ale vydržíte dlhšie, môžete sa držať od akcie a ak aj príde k najhoršiemu a dostanete nejaké zásahy, okrem uhasenia lode v prípade požiaru (čo dokážete s každou loďou) môžete doplniť časť strateného „života“. Keď sa v hre viac ostrieľate, potom ľahšie prejdete na slabšie lode s inými výhodami, no v konečnom dôsledku závisí na vás a vašom hernom štýle.

V každom prípade je však Legends akčnejšia a rýchlejšia ako PC súrodenec. Postupne nabehnete na 9v9 súboje proti živým nepriateľom. O ovládaní prispôsobenom a zjednodušenom na gamepad asi ani nemusím hovoriť. Stále je však základ rovnaký – nepriateľov najskôr musíte odhaliť, potom musíte vhodne namieriť vzhľadom na pohyb vašej a nepriateľskej lode a nakoniec vystreliť. Či už ide o torpéda, alebo hlavné zbrane, vždy musíte mať na pamäti to, že ak sa loď pohybuje, nesmiete mieriť priamo na ňu. Navyše musíte počítať aj s tým, že sa vaše zbrane musia namieriť, čo chvíľu trvá. Inými slovami, snažte sa hrať tak, aby ste nemuseli zbrane otáčať o 180°, lebo máte zarobené na veľký problém a kým sa vaše zbrane namieria na nový cieľ, už môžete byť dávno len vrakom.

Navyše je to stále tímová multiplayerovka. Ideálne je so spoluhráčmi komunikovať, ale ak aj nie ste spolu v chate, nikdy sa nesnažte hrať sólovo. Ak totiž osamote vplávate do presily nepriateľov, vaša hra sa skončí veľmi rýchlo, vraciate sa do menu a môžete si vyberať ďalšiu loď, s ktorou

sa pustíte do nového boja. Oplatí sa bojovať v skupinách a ideálne byť krytý nejakou bojovou loďou, ktorá vás kryje z väčšej vzdialenosti. Taktiež musíte uvažovať nad tým, ako vlastne nepriateľov zasiahnuť a čím. Ideálne je, aby ste nepriateľskú loď zasiahli tak, aby ste spôsobili požiar, prípadne potápanie. Výbušné strely sú vhodné na menšie a slabšie lode, na tie silnejšie musíte ísť prieraznými, aby ste v prvom rade prekonali pancier.

Priznám sa, že som nečakal, že ma hra až tak chytí, no časom si ma svojou hrateľnosťou naozaj získala. Je síce pravda, že z tých viac ako 50 lodí sa k väčšine bežný hráč nedostane, no ak si už nájdete tie svoje, viete sa tu veľmi slušne zabaviť pri rýchlejšom, no stále taktickom hraní na 15 veľmi dobre navrhnutých mapách. Tam bojujete hlavne o kontrolné body, pričom cesty k víťazstvu sú vlastne dve – buď získate viac bodov ako súper za obsadzovanie bodov, alebo jednoducho všetkých súperov zničíte. Ešte môžete vyhrať aj na čas, no len málokedy bitka trvá až dovtedy, kým neskončí odpočet.

Lode si môžete upravovať a vylepšovať, pričom si na ne môžete osadiť aj dočasné boosty, aby ste napríklad zvýšili počet skúseností, ktoré za boj získate. Odlíšiť sa môžete vlajkami a kamuflážou svojej lode. V boji však viac využijete napríklad dymovú clonu, ktorou sa môžete vybaviť. To isté platí aj o niekoľkých ďalších vylepšeniach pre rôzne lode. Vylepšenia však so sebou prinášajú aj velitelia. Lodi môžete priradiť jedného z mnohých veliteľov pre každý dostupný národ. Velitelia so sebou prinášajú pasívne vylepšenia a taktiež ich levelujete, aby ste z týchto vylepšení získali viac, či si ich viac sprístupnili. Neraz pritom máte na výber, ktoré z trojice vylepšení si na konkrétnej úrovni vyberiete. Ďalej to spestruje hranie, no taktiež to ďalej tlačí do grindu, keďže na toto sú tu samostatné skúsenostné body.

Veľmi slušná prácu Wargaming odviedol v oblasti audiovizuálnej stránky hry. Legends vyzerá jednoducho veľmi dobre, aj keď pomerne jednoducho vzhľadom na prostredia, na ktorých sa hra odohráva. Modely lodí sú detailne spracované a kochať sa nimi môžete v doku. Potešia aj príjemné efekty, či ide o dym, požiar, alebo iné. Paradoxne občas chýba efekt pri narazení torpéda, ale to snáď čo najskôr opravia. Na výkonnejších konzolách celkovému vizuálu pomáha aj podpora HDR. Taktiež zvuk je tu veľmi slušne spracovaný, dokážete sa podľa neho v boji orientovať a hudba presne vie, kedy má vyjsť do popredia, aby pomohla bojovej atmosfére.

Sám som bol veľmi prekvapený tým, koľko zábavy som si s hrou užil a určite ešte aj užijem. Ak máte radi multplayerové akcie, kde treba občas aj pohnúť rozumom a hrať spolu s tímom, World of Warships: Legends môže byť presne pre vás. Na občasné hranie do nej nemusíte investovať ani jediný cent. Ak to s hrou ale myslíte skôr vážne, bez platenia aspoň prémiového účtu sa asi nezaobídete. Progres hrou je dosť pomalý a od polovice stupňov na nich začnete tráviť viac času, ako by vám bolo milé. To je trochu škoda a dokáže to demotivovať. Stále je to ale zábavná hra, veľmi dobre prispôsobená konzolám, a ak bude Wargaming pokračovať v jej rozširovaní, jej potenciál ešte narastie.

HODNOTENIE

+ zábavná hrateľnosť s nutnosťou taktiky
+ dostatok pestrých máp
+ zjednodušené a zrýchlené pre konzoly, kde v takejto podobe hra dobre zapadne
+ pekný vizuál
+ kvalitne spracovaný zvuk a hudba
- pomalý progres
- menej obsahu ako na PC
- hra nemá ambície niektoré svoje aspekty detailnejšie vysvetliť

7.5

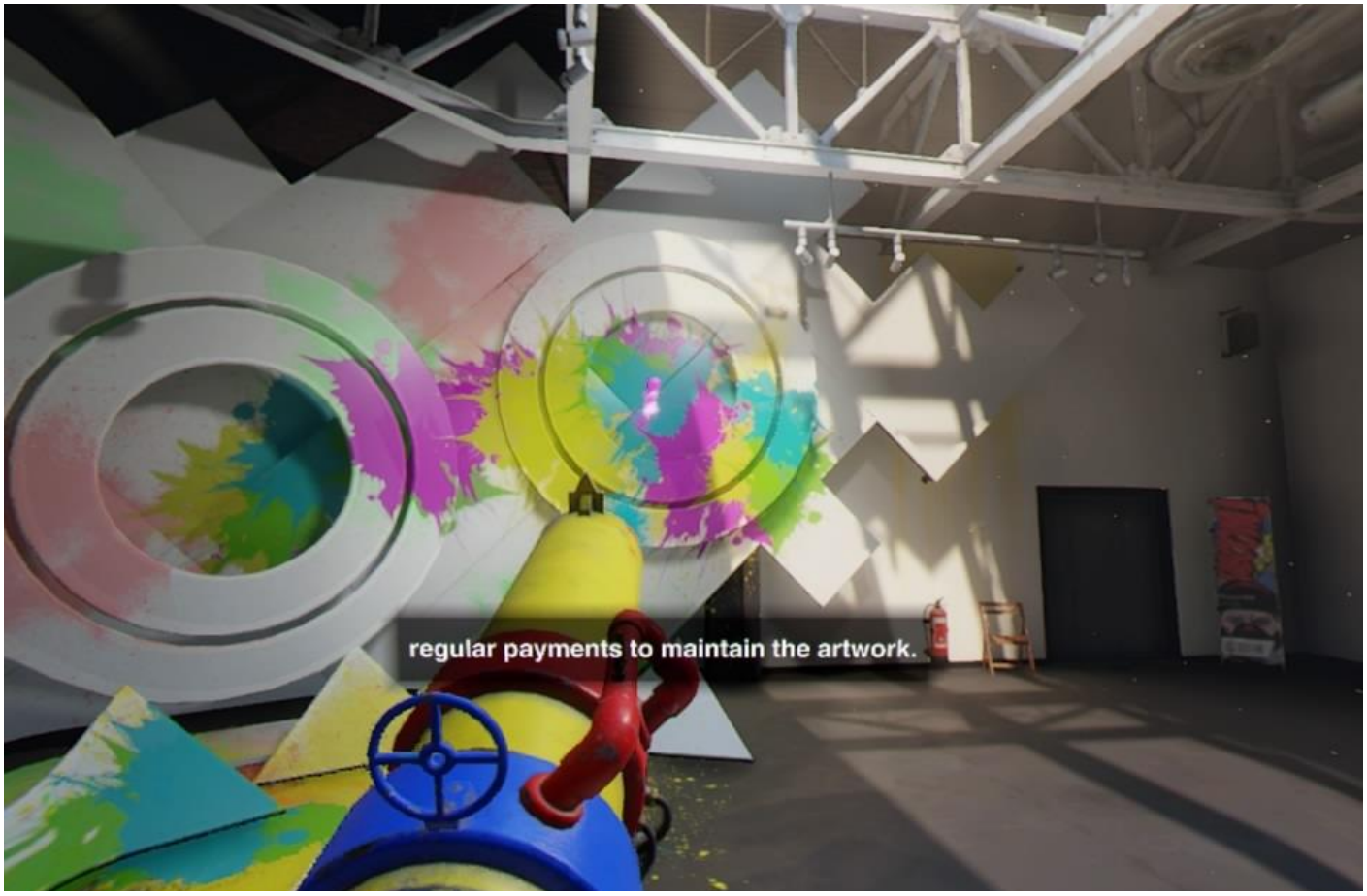
TOMÁŠ KUNÍK

BLOOD&TRUTH

VSTÚPTE DO AKČNÉHO VR SVETA

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
LONDON STUDIOS
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
28. MÁJ 2019

Londýnske štúdio s rovnomenným názvom patrí k silnej zostave interných vývojárov v rámci Sony Interactive Entertainment. Jeho vývoj sa vždy točil okolo hier, ktoré využívali rôzne aktuálne technológie, či sa snažili byť niečim odlišné od ostatných. Začiatky sa v tomto duchu síce neniesli, no v priestoroch štúdia vznikla aj taká klasika ako The Getaway. No od roku 2003 nastúpili tvorcovia na vlnu EyeToy hier, pričom len o rok neskôr ich stiahla celá séria karaoke párty hry SingStar. Tú mali pod palcom až do jej úplného odstavenia, no zároveň sa im otvorili dvere, ktoré ešte nikdy neotvorili, no skrývali oveľa väčšie výzvy a zážitky.



V tomto prípade, samozrejme, hovoríme o PlayStation VR, pre ktoré toto štúdio vytvorilo úvodný zhluk mini-titulov PlayStation VR Worlds, pričom práve z jedného z nich vychádza posledný titul Blood & Truth.

Ako už vám pravdepodobne bolo jasné z titulnej fotografie, v mnohých aspektoch hra čerpala inšpiráciu z mini hry London Heist. Ide o jeden z najviac prezentovaných titulov, ktoré sme mohli vidieť takmer pri každej prezentácii možností PlayStation VR. Klasická automobilová naháňačka, pri ktorej na sa na vás z každej strany vrhajú noví nepriatelia na motorkách či autách a vy ich musíte svojimi presnými zásahmi spoľahlivo odrážať. Jednoduchý a zábavný koncept, ktorý vo virtuálnej realite funguje naozaj výborne. Štúdio sa teda rozhodlo chopiť tejto myšlienky a rozvetviť ju do plnohodnotnej samostatnej hry s príbehom a o niečo komplexnejšou hrateľnosťou.

Súčasné hry pre virtuálnu realitu trpia rôznymi problémami, a to v závislosti od žánru či hardvéru, na ktorom bežia. PlayStation VR to má v tomto prípade najťažšie, nakoľko beží na hardvéri s obmedzeným výkonom, z čoho, prirodzene, vychádza aj menej kvalitný obraz či obmedzené možnosti ovládania. Jasné, so všetkým sa dá vysporiadať, ak sa nájde kompromis, a PS VR je práve o takýchto kompromisoch. Blood & Truth vás zavedie do moderného Londýna, v ktorom sa dostanete do kože Ryan Marks, člena vplyvnej korporačnej rodiny. Bežné dni jej však skríži kriminálne impérium na čele s jeho šialeným vodcom. Napäté vzťahy, intrigy, plánované akcie ako z béčkového amerického trháku. Nájdete tu skrátka všetko, čo by ste čakali od bežného akčného filmu, ktorý ide v utorok ráno na treťom kanáli niektorej komerčnej televízie. To, samozrejme, neznie najlepšie, no oveľa podstatnejšie je niečo úplne iné - fakt, že práve vy ste súčasťou toho všetkého.

Autori pravdepodobne veľmi dobre vedeli, že vytvárajú naozaj plytký príbeh, ktorý nemá žiadnu hĺbku. Celý zážitok z virtuálnej reality totiž ani tak nie je o príbehu, ako o tom, čo sa deje okolo vás a ako s tým dokážete vy vysporiadať. Túto časť totiž tvorcovia zvládli veľmi dobre. Drvivá väčšina vášho herného prejavu priamo súvisí so strieľaním. Zbraň totiž vytiahnete na všetko a všade. Hra vás zavedie na miesta, ktoré sa od seba líšia a tým vás dostáva do situácií, v ktorých ste sa ešte neocitli. Princíp síce zostáva rovnaký, no meniace sa prostredie prináša úplne odlišné pocity. Na nepriateľov strieľate za behu, kryjete sa v podrepe za krabicami, snažíte sa orientovať v neprehľadnom prostredí rozpadajúcej sa budovy. Taktiež si protivníkov podáte vonku na stavenisku, v idúcej dodávke, na bojisku či visiac za jedu ruku vo výťahovej šachte. Strieľate naozaj kde sa len dá presne tak, ako keby ste boli súčasťou akčného filmu.

Ak práve nehráte, na scénu prichádzajú prestrihové scény, ktorých ste súčasťou. Tie vyzerajú taktiež dobre, samozrejme, už nehovorím o príbehu, ale o vizuálnej stránke, pohyboch a mimike. Tá je pre takto ladené hry veľmi dôležitá. Keď vám postavy pozerajú zblízka priamo do očí, pričom ich prejav je značne uveriteľný, rozhodne vás to dostane, aj napriek tomu, že ste si plne vedomí faktu, že ide iba o čistú fikciu. Takýmto spôsobom chcú autori hráčov vtiahnuť do príbehu a diania na obrazovke o niečo hlbšie, a to sa im taktiež darí. Tvorcovia sa tu vedeli pohrať s detailmi, ktoré priamo útočia na vašej reflexy a pud sebazáchovy.

Ešte sa však predsa len vrátim k hrateľnosti, ktorá síce je o strieľaní, no kde-tu sa nájdu momenty, kedy musíte zbraň dať bokom a vrhnúť sa na jemnejšiu prácičku. Ryan má vždy so sebou svoje puzdro s dôležitým náradím, ako rozbuška, kliešte, skrutkovač, zapaľovač alebo pakľúč. Keď nemáte inú možnosť ako hrať s klasickým ovládačom, nevadí to, nakoľko sa autori snažili optimalizovať všetky úlohy aj pre tento spôsob ovládania, čo sa im v rámci možností podarilo. Ak však môžete hrať s PlayStation Move ovládačmi, zážitok posuniete na úplne inú úroveň. Streľba je oveľa viac prirodzenejšia, prebíjanie nie je len o jednom tlačidle, ale o skutočnom vytiahnutí zásobníka a jeho vložení do zbrane. Ak chcete zbrane odložiť, taktiež sa to nedá jedným tlačidlom, ale musíte ich vložiť do puzdra. Ak ide o väčšiu zbraň, tá má, pochopiteľne, svoje miesto na chrbte. V prípade prekonávania bezpečnostného systému a využívaní spomínaného náradia sú pohyby taktiež oveľa prirodzenejšie a nemusíte byť obmedzovaní na statické tlačidlá, ktoré nie sú také presné.

Hry pre PlayStation VR majú zväčša ešte jedno mínus - krátka herná doba. Cena konkrétne pri tomto titule sa pohybuje okolo 40 eur, za čo si dnes kúpite množstvo väčších titulov, pri ktorých môžete stráviť aj niekoľko desiatok hodín. Blood & Truth, našťastie, nie je prehnane krátky kus a štandardne pri

ňom strávite okolo tých šesť hodín. Ide, samozrejme, o hrubý čas, pri ktorom nepočítam, že by ste ani raz nezomreli. Hra nie je nejaká náročná, ak si zoberiete automatickú zbraň, s prehľadom viete zdolať celé vlny nepriateľov. Ak už teda zomriete, skôr to bude tým, že vás nepriatelia prekvapili v nevhodnom čase alebo ste sa pošmykli pri lezení. V hre budete totiž liezť často, či už po rebríku, ale aj po stenách či šplhať po rúrach. A čo by to bolo za akčnú hru, keby ste sa nepozreli do vetracej šachty? V hre som sa nestretol často s chybami, no ak už prišli, neboli príjemné. Raz som sa zasekol v práve spomínanej vetracej šachte a druhýkrát boli nepriatelia skrátka nesmrteľní. Guľky cez nich jednoducho preleteli a jediné čo pomohlo, bol reštart.

Blood & Truth je určite jedna z tých vydarenejších hier pre PlayStation VR. Ponúka komplexný akčný zážitok, ktorý je navyše obohatený príbehom. Síce nie veľmi bystrým, no plne postačujúcim pre potreby hry. To, čo má titul pre VR spĺňať, sa Blood & Truth darí plniť bez väčších zakopnutí. Samozrejme, hrať to na béčkový akčný film nie je prístup, ktorý by mohol byť príkladom pre ostatné štúdiá. Ak ale chcete jednoduchú zábavu, ktorá vám ponúkne komplexný zážitok, tento titul vám toto želanie s najväčšou pravdepodobnosťou splní.

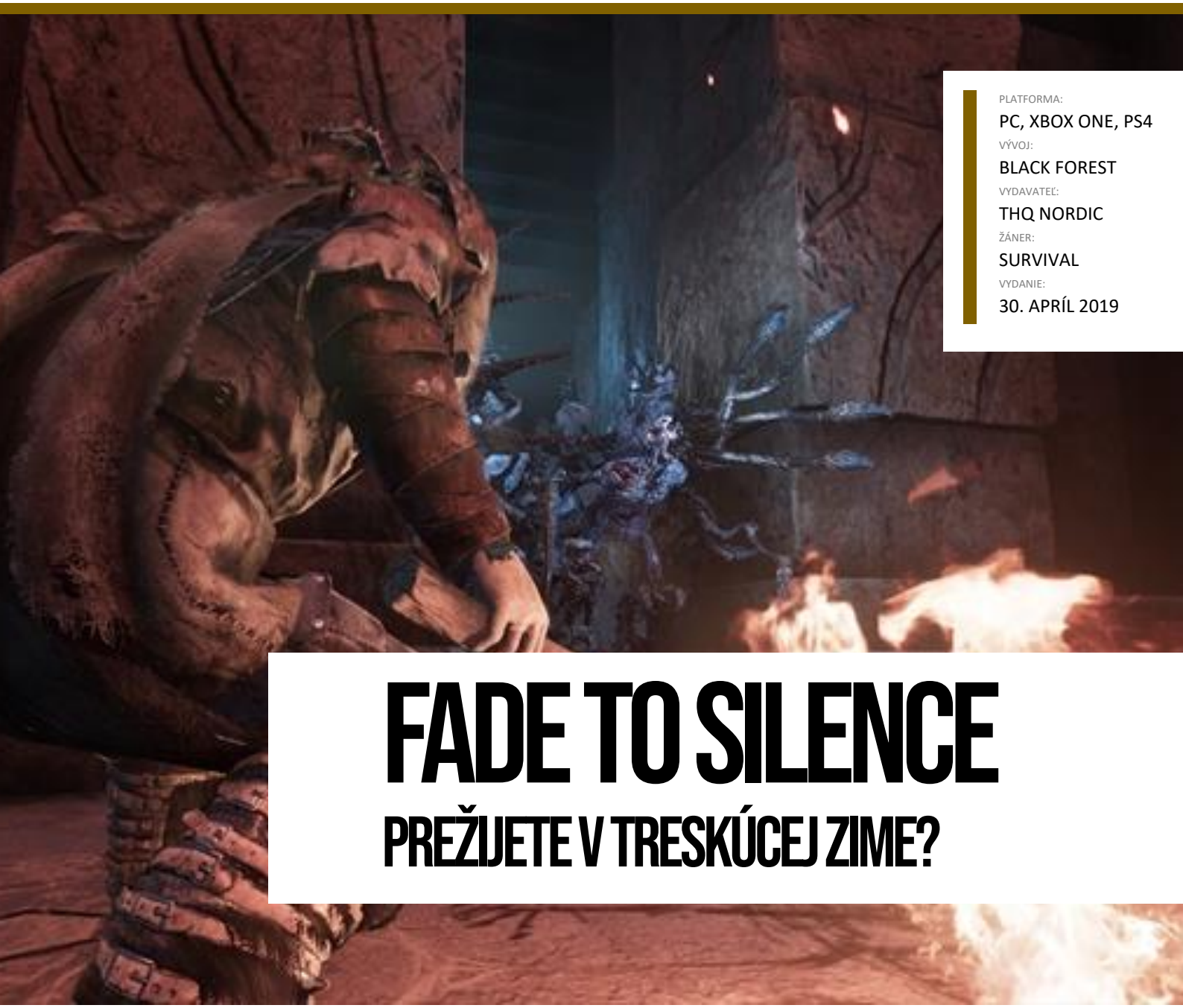
HODNOTENIE

+ zážitok akčného filmu
+ obmena prostredí prináša nové výzvy
+ jednoduché puzzle sú dobrým spestrením

- plytký príbeh
- stále pomerne krátka herná doba
- občasné bugy

7.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
BLACK FOREST
VYDAVATEĽ:
THQ NORDIC
ŽÁNER:
SURVIVAL
VYDANIE:
30. APRÍL 2019

FADE TO SILENCE

PREŽIJETE V TRESKÚCEJ ZIME?

Presadiť sa v žánri survival hier je nesmierne náročné. Pred rokmi sme nadšene vítali prvých zástupcov, ktorí dokázali pripútať k obrazovkám na desiatky hodín a nechali hráča žiť v otvorenom svete s rôznymi možnosťami ako prežiť. Dnes je situácia okolo presýteného trhu s postupne utíchajúcim dopytom po survival hrách jednoznačná: ostávame pri osvedčených tituloch, ktoré zabavia aj po mesiacoch hrania a každý nový zástupca musí prísť s niečím, čo zaujme.

Fade to Silence to splnil. Zaujal. Na slabú hodinku. Ponúka mrazivé prostredie nápadne podobné The Long Dark, otvorený svet v postapokalyptickom šate, prezentuje sa príbehom zameraným na jednotlivca a jeho boj so zlom, nad hlavou vám krúži démonická entita, v pozadí na oblohe lieta podivný zhluk mrakodrapov a chápadiel. A do toho hlavný hrdina Ash, jeho dcéra a neskôr zopár kamarátov, ktorí sa snažia pomáhať (pretože ich komandujete). Postupne zbierate suroviny, staviate budovy, vyrábate predmety a aby toho nebolo málo, súbojový systém snažiaci sa kopírovať Dark Souls princípy vám nechá dostatok priestoru na finálne zúčtovanie s pekelnými silami.

To všetko vyzerá výborne, avšak len na papieri. Zoznámenie sa s hrou, ovládaním, prvé kroky v pustine, ktorú zahalil sneh vŕzgajúci pod vašimi krokmi, zima predierajúca sa pod skromné ošatenie a neustály hlad a bieda prinúti každého survivalistu ponoriť sa hlbšie a hlbšie do univerza Fade to Silence. Tobôž, ak chce na otvorený svet obohatiť o príbeh plný odhaľovania toho, čo sa vlastne stalo a prečo vám za chrbtom tá lietajúca mátoha dokola opakuje zopár svojich fráz. Odkiaľ sa vzali pulzujúce bytosti, ktoré sa po smrti rozprsknú na

všetky svetové strany, čo znamenajú okolo vás podivné entity - mnoho otázok, avšak odpovede sa skrývajú v nedohľadne.

Najhoršie na Fade to Silence je to, že vám stačí hodina na to, aby ste si vytvorili ucelený obrázok o hrateľnosti a zábave. Môžete pokračovať ďalej. K zmene s najväčšou pravdepodobnosťou nepríde a ak by aj, určite nie želaným smerom. Fade to Silence je jagavým príkladom toho, ako si nastaviť latku neskutočne vysoko a následne ju s hanbou podliezať. Vo všetkom. Krivka zábavnosti sa časom takmer nikdy nedrží a neustále len klesá. Tu strmo, tam len pozvoľna. Hra nemá nič, čím by dokázala zaujať. Má síce mrazivú atmosféru, svojské čaro, avšak hernými prvkami devalvuje budovaný feeling, ktorý by prinútil hráča zabudnúť na okolitý svet, čas a užíval si hranie bez toho, aby sa obzeral okolo so seba s myšlienkou, či hru vypne hneď teraz alebo až o desať minút.

Začneme príbehom. Na začiatku nič netušíte a časom sa to veľmi nezmení. Aby ste sa dostali hlbšie hre pod kožu, vyžiada si to od hráča dlhodobé putovanie. Postupné dávkovanie informácia zo sveta Fade to Silence je minimalizované na príbehové odrobinky, ktoré sú navyše prezentované nezaujímavým spôsobom. Ak chcem rozprávať príbeh, musím hráča vtiahnuť do deja. Nič podobné sa tu nedeje. Proste tu je zlo a je zima, dcéra je hladná a klepe zubami, tak vypráš kožuch pekelným stvoreniam, lebo zlo je zlo, plus jedno veľké bububu. Báť sa však nebudete, na to je prostredie časom nepríjemne generické.

Zničené prostredie robí dobrú kulisu, je vlastne jediným plusom, ktoré sa ani časom nemusí obohrať. Treskúca zima je vzhľadom na ojedinelé spracovanie v herných tituloch pútavým zjavom. Do toho príroda berúca si späť všetko, čo jej arogantní ľudia vzali, chradnúce budovy, opustené vraky vozidiel, rozpadnuté továrne, prístrešia a chatky. Striedajúce sa slnečné dni s nocami, kedy zúria snehové búrky, v ktorých nevidíte ani na krok - to všetko vás láka. Len tak skúmať prostredie, nehnať sa za dejovými linkami. Aj tak sú až komicky nevýrazné, plné balastu, prázdnych dialógov, ktoré posúvajú dej krkolomne alebo vôbec. Ak chcel niekto priniesť na naše obrazovky horor, stačí sa pozrieť do kníh ako sa postupne buduje dej a hlavne ako má postupne gradovať. Vo Fade to Silence nič také nenájdete. Iba zomierajúci svet. Ten je fascinujúci, no paradoxne jeho skúmaním púta pozornosť viac ako zápletka.

Hodíme teda za hlavu príbeh. Ste vo svete Fade to Silence, pretože tam proste ste a hoci bola snaha nasávať lore a kadejaké odrobinky (možností je neúrekom, ale scenárista skúsenosti nemal), nedá sa. Pretože chcete skúmať svet. Ani to sa vlastne nedá, hoci práve tu by mohla vyraziť spod snehu zábava. Dôvod? Lebo survival. Vo Fade to Silence to znamená, že sa musíte starať o Asha. Hlavný protagonista potrebuje jesť, čo dá rozum a keďže je vonku fakt kosa, musíte sledovať ukazovateľ teploty, respektíve chladu. Riešenie je jednoduché: ak je zima, založíte oheň. Aby ste založili oheň, potrebujete suroviny. Aby ste našli suroviny, musíte skúmať prostredie. Drevo môžete nájsť i len tak na zemi, avšak výhodnejšie je vyrobiť si sekeru (ale to na začiatku nemôžete, lebo nemáte z čoho) a zoťať strom. Nie hociktorý, ale len tu, kde vidíte na mape oblasť na rúbanie dreva. To, že sa stromy mimo tejto zóny od tých v nej vôbec neodlišujú, nebudeme riešiť. Radšej.

Vyrúbete les, máte stovky drievok, tak si spravíte luk, založíte oheň a zistíte, že možností, do čoho sa pri výrobe predmetov môžete pustiť, je žalostne málo. Jedlo získate napríklad lovením jeleňov, k tomu však potrebujete luk a šípy, ktoré musí vytvoriť pomocou základných surovín. Jednotlivé procesy môžu vyzerať komplexne, avšak je predmetov nie je tak mnoho. Prepracovanosť ustúpi pred opakujúcim sa zbieraním základných surovín. Na výpravu môžete poslať členov vašej družiny, avšak príkazy je možné im zadávať iba na základni, takže sa sem musíte často vracať. Okrem toho sa k lepšiemu vybaveniu dostanete iba cez vylepšovanie a výstavbu vo vašom sídle, čo si žiada nemalé investície. Znovu sa musíte trepať naspäť, teleportov je len minimum.

Mohlo by sa zdať, že vedenie rozrastajúcej sa komunity necháte na vašich členov. Neskôr si otvoríte možnosť záprahov, kde máte miesto psov vlkov (tých oslobodíte pri dobíjaní nepriateľských sídiel), no k tomu je cesta trnistá a ani to nevyrieši hlúpe vracanie sa späť. Okrem toho vás čaká boj. Napriek reklamovanému modelu je podobnosť s Dark Souls skôr zbožným želaním. Je síce pravdou, že každý zásah bolí a s arkádovým vrhaním sa na nepriateľa nepochodíte, no možnosti ako a s čím bojovať sú obdobne ako v budovaní, výrobe a vlastne vo všetkom, skromné. Slabý útok, silný útok, kotúľ do zvolenej strany. Výsledkom je, že okolo protivníka krúžite, používate takmer výhradne len silný útok, ktorý vám síce zožerie takmer všetku staminu, no vždy vám ostane na kotúľ od protivníka. Monotónne bojovanie má ďaleko od zábavného a taktického kultu japonskej produkcie.

Technické spracovanie si drží vysoký štandard, čo môžete posúdiť z okolitých obrázkov alebo videí. Neobsahuje žiadne výrazné chyby, veď Unreal Engine. Tak ako nevtieravá hudba. Dabing má svoje medzery a občas je neosobný. Omnoho viac kritiky si zaslúži ovládanie. To, že hrdina nedokáže vyskočiť na niekoľko desiatok centimetrov vysokú kryhu a musí objekty obchádzať ako v bludisku, sa dnes už tak často nevidí. Neviditeľné bariéry len podtrhujú celkový dojem umelého sveta. Pohyb a ovládanie postavy je ťažkopádny, čo je však nič oproti užívateľskému rozhraniu. Neustále musíte sledovať a preklikávať sa cez mnoho menu, manuálne vkladať šípy z inventára do správneho okienka (maximálne však tucet, to aby ste sa nezačali nudiť), pri potvrdzovaní akcie je nutné držať klávesu (hrali sme PC verziu, nie konzolovú), ovládanie výstavby je nemotorné a nevyužíva myš.

V snahe pridať do hrateľnosti ešte čosi viac, a to rogue-like princípy permanentnej smrti. V survival žánri s dôrazom na bojovú zložku v štýle Dark Souls nie práve najšťastnejšie riešenie. Na začiatku si môžete zvoliť, či chcete hrať exploračným spôsobom a teda vyššie uvedený postih sa vás nebude týkať alebo po troch skonaniach si resuscitovaní dáte jednotlivé tančeky

odznova. Je pravdou, že niektoré suroviny vám ostanú v batohu (vylepšovaním postavy v špeciálnom strome) a nemusíte získať všetko znovu, no procesy vedúce k postupu hrou je potrebné absolvovať opakovane. Malo by to zmysel, ak by ste sa každou smrťou posunuli ďalej, odhalili niečo z príbehu, neustále napredovali a otvárali si nové možnosti. Lenže vo Fade to Silence sa nič také nedeje: zápletka je chromá, možností biedne. Smrť navyše prichádza často nečakane - niektoré entity reagujú na diaľku, takže vám na hlavu môže spadnúť vrak auta, pri obsadzovaní vám časť zdravia maximálneho zdravia ubudne, proti presile je náročné sa brániť, nehovoriac o nových protivníkov. Aj v Dark Souls ste na správnu taktiku prichádzali krvou a trpezlivosťou vykúpenými skonaniami.

Fade to Silence pôsobí celkovo ako hra, ktorá má v sebe dobrý základ. Alebo aspoň prvotnú myšlienku a víziu, čo chceli vývojári z Black Forest Games dosiahnuť. No vrece plné ideí a nápadov sa nepodarilo previesť do zábavnej podoby. Pomerne skromné možnosti herných prvkov, neustále sa opakujúce herné princípy založené na frustrujúcom grindovaní a spojenie až príliš mnohých herných žánrov vytvorili z Fade to Silence zmätený a nesúrodý guláš. Dobre sa na to pozerá, pri skúmaní sveta niekedy až nepríjemne zamrazí, avšak to je tak všetko. Hrať to nie je žiadna zábava. Pozrite sa radšej znovu do The Long Dark.

HODNOTENIE

+ technické spracovanie
+ mrazivá zima
+ zničené prostredie

- nuda
- grindovanie
- málo survival prvkov
- zbytočná penalizácia smrti
- biedne podaný príbeh

5.0

PETER DRAGULA

CLOSE TO THE SUN

VSTÚPTE DO SVETA NIKOLA TESLU

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
STORM IN A TEACUP
VYDAVATEĽ:
STORM IN A TEACUP
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
3. APRÍL 2019

Autori zo Storm in a Teacup dostali zaujímavý nápad a zamysleli sa, ako by vyzeral svet, v ktorom by Nikola Tesla neskrachoval. Naopak bol úspešný, dodal svetu veľa vynálezov, aj keď mu chýba ešte jeden, ten najdôležitejší - zdroj nekonečnej energie.

Tvorcovia to celé zachytili v hre Close to the Sun, tematicky veľmi podobne koncipovanej ako Bioshock, aj keď, žiaľ, len v podobe walking adventúry, bez akcie. Na druhej strane so zaujímavým príbehom. Podobne ako v Bioshocku aj tu sa dostávame na opustené zariadenie, konkrétne masívnu luxusnú loď Teslu, na ktorej pracoval na svojom najnovšom experimente. Všetci však zmizli a deje sa tu niečo zvláštne. Vašou úlohou bude zistiť čo.. Preberiete postavu nič netušiacej Rose Archerovej.

Rose totiž dostala list od svojej sestry, ktorá je na palube lode a potrebuje pomoc. Neviete, čo sa tam deje, ale vydávate sa na cestu. Na cestu objavovania tajomstiev a možno záchranu všetkých. Bude to však relatívne krátka, troj až štvorhodinová cesta, ale príbehovo veľmi intenzívna a hlavne atmosferická.

Bez väčšieho spoilovania si môžeme povedať, že Tesla v tomto univerze spravil všetko o čom sníval, vytvoril distribúciu elektriny ľuďom zadarmo, ako aj veľa ďalších vynálezov (niektoré známe, ktoré vyvinul ešte pred inými vedcami). Problém však je, že energiu na tú všetku elektrinu zadarmo musí odniekadiaľ získavať, a to práve je cieľ aktuálnych pokusov. Tie, ako už tušíte, nešli práve bezproblémovo.

Utvrdíte sa v tom v samotnej hre, kde s Rose vyrážate do útrob masívnej lode. Budete skúmať jej vnútro, prezerať si prakticky Teslovo múzeum so všetkými vynálezmi,ale hlavne sledovať stopy. Hlas vašej sestry ako aj ďalšie osoby vás budú viesť stále ďalej k miestam, na ktorých môžete všetko zastaviť. Nebude to jednoduché, v lodi sa objavujú zvláštne flashbacky, presúvate sa do časov, kedy ešte bola plná ľudí, zároveň v aktuálnej realite vidíte svetielkujúcich duchov z minulosti.

Je to pôsobivá cesta, pomalá, preplnená rozhovormi a zaujímavými informáciami, ale nič viac. To je zároveň aj problém hry. Je to len walking simulator s minimálnou interaktivitou a jednoduchými puzzle úlohami. Vaša postava nemá žiadny inventár, v prostredí sú len veci na pozretie, noviny na prečítanie, ale maximálne čo zoberiete je kľúč a puzzle úlohy sú asi také, že je potrebné prečítať kód na jednej stene a zadať ho pri druhej.

Ak si ho však nevšimnete, môžete stráviť dlhý čas zdĺhavým blúdením po okolí. Jediné čo to dopĺňa, sú polo-akčné útekové sekvencie, kde musíte ísť správnym smerom, aby ste unikli. Ak si vyberiete zlý smer, zomriete a sekvencia sa reštartuje. Nie je to však dostatočne intenzívne, aby to oživilo hrateľnosť a postupne sú sekvencie nudné.

Chýba tu viac rozmanitosti herných prvkov a zároveň tu chýba aj viac hororu. Miestami narazíte na brutálne scenérie, ale všetko je statické, hre sa nikdy nepodarí vytvoriť atmosféru hororu ako Layers of Fear alebo Outlast, v tomto ohľade vyznieva plocho. Autori sa snažili budovať atmosféru v rôznych smeroch, ale podarilo sa im to len v oblasti spoznávania netradičného sveta.

Vizuálne je hra decentná, možno kvalita prostredí nie je najvyššia, ale dizajn je jedinečný a na malé indie štúdio je to celé pôsobivo spracované. Kombinácia zlata a dreva sa nesie celou loďou a keďže ste na Teslovej lodi, dopĺňa to množstvo elektrických výbojov dotvárajúcich a osviežujúcich statické prostredie.

Možno nasvietenie by si zaslúžilo dotiahnuť viac, keďže všetko je v tme a niekedy je to neprehľadné, ale stále sú tu veľmi pekné detaily, loď a vlastne celé univerzum je detailne spracované, všetko vybavenie. S týmto sa autori veľmi pekne pohrali. Na každom kroku vidieť ako si naštudovali a prepracovali celú tému. S čím sa však nepohrali, sú animácie postáv, ktorých aj preto veľa neuvidíte. Sú slabé a zle spracované. Oveľa pôsobivejšie sú len tiene minulosti v podobe žiariacich bodiek. Tie sú animované a priam pred vami lietajú miestnosťou.

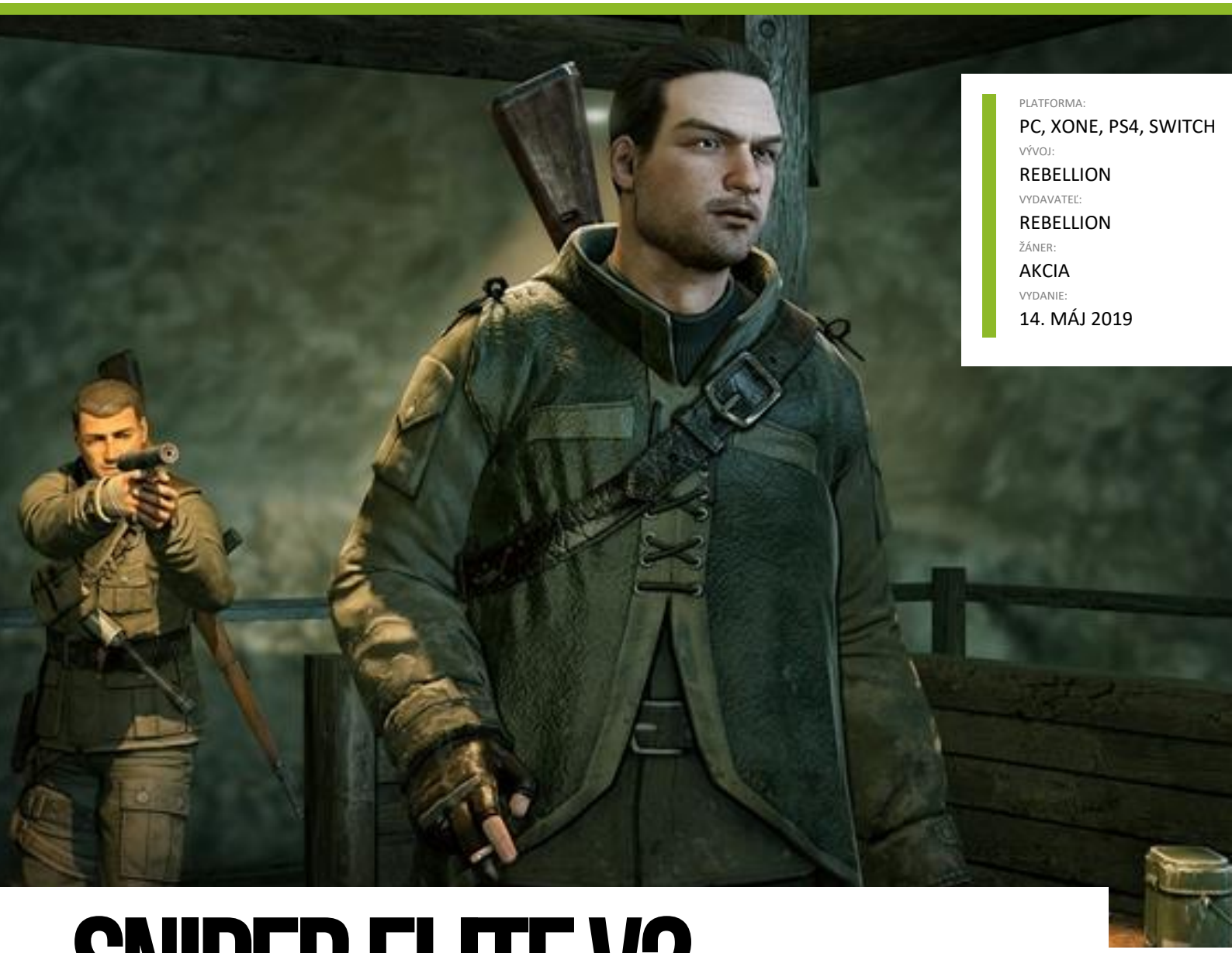
Na prvý pohľad vyzeral Close to the Sun ako nový Bioshock. Ukázal pôsobivé prostredia, záhadný príbeh a aj hlas, ktorý vás vedie vpred. Problém je, že tam to končí, zostal z toho len jednoduchý walking simulátor. Pôsobivý, ale stále obmedzený a len priamočiary výlet netradičnou loďou. Ak máte radi walking simulátory, určite neváhajte, ak by ste chceli niečo akčnejšie alebo hororovejšie, toto pre vás nebude.

HODNOTENIE

+ pôsobivý dizajn prostredí
+ dobré vyrozprávanie príbehu s tajomnou atmosférou
+ prepracované alternatívne univerzum
- téma si pýtala niečo viac ako walking simulator
- krátke
- jednoduché úlohy
- postupne monotematické prostredia

6.5

JÁN KORDOŠ



PLATFORMA:
PC, XONE, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
REBELLION
VYDAVATEĽ:
REBELLION
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
14. MÁJ 2019

SNIPER ELITE V2 REMASTERED

SNIPER SA VRACIA

Spomíname radi. Predovšetkým na to dobré. Nepríjemné zážitky automaticky hádžeme do prepadliska dejín. Remastery úspešných, kladne prijatých a zábavných hier privíta každý hráč s otvorenou náručou. Jeden spomína, druhý odhaľuje pre neho nepoznané a zabudnuté klenoty minulosti. Lenže čo s titulom, ktorý v roku 2012 zabodoval, ale fenomenálny headshot to rozhodne nebol? Sniper Elite V2 v recenzii na Sectore dopadol kladne aj vďaka neexistujúcej konkurencii, no má zmysel znovu ho hrať - navyše ak bola pôvodná hra prístupná zadarmo či mnohokrát v balíčkoch za mizivú cenu?

Ak ste sa do hry nezamilovali vtedy, nestane sa tak ani tentoraz a pre nových snajperov by bolo vhodnejšie doporučiť novšie diely alebo alternatívy. Niežeby Sniper Elite V2: Remastered nemal svoje kladné stránky, no nedokázal zaujať viac ako množstvo priemerného balastu, ktorý nebezpečne zaplavuje herný trh. Je to fajn hra, ale nič viac. Má krvavé zábery zo spomalených záberov headshotov či zničenia dôležitých orgánov, ktoré neomrzia nikdy, ale stačí to? Zhostíte sa úlohy ostreľovača z obdobia druhej svetovej vojny. Prísne historické reálie nemožno očakávať, avšak zasadenie do najkrvavejšieho konfliktu so sebou prináša dobre známu atmosféru, prostredie, rozborené budovy.

Ale aj nacistické základne s podzemnými bunkrami ukrývajúcimi smrtiace rakety a všetko to pekné, prečo sa nedá ani Call of Duty WWII nemilovať.

Príbeh prezentovaný medzi desiatimi misiami tvorí ledva viditeľné spojivo, ktorému netreba venovať viac pozornosti ako pri čakaní na nahranie novej úlohy. Samozrejmosťou je úloha s likvidáciou vedcov, veliteľov a iných postavičiek spoločne s vyhadzovaním do vzduchu dôležitých objektov. Je to také originálne a zábavné ako odškrtávanie si nákupného zoznamu pri sobotnom nakupovaní. Je to fajn, máte to tu napísané, tak to spravíte, ale viac emócií prejavuje niekedy aj betónová stena. Preto radšej túto časť preskočme a všetci sa môžeme tváriť, že tu je, ale radšej odvrátime zrak od záchrany Londýna pred zákernou raketou, ktorá ho má zničiť.

Nič nové do hry nepribudlo, príbehová kampaň je totožná a čaká vás aj zopár výziev z prídavkov, napríklad dodatočná likvidácia Hitlera. Singleplayerové ostreľovanie sa tak dá odhadnúť na 10 až 12 hodín podľa zvolenej obťažnosti a snahe vyzobávať skryté predmety (zlaté tehličky a fľašky od vína). Väčšinou musíte prísť na zvolené miesto, trasa k nemu nie je úplne nalinkovaná, ale voľné prostredie nečakajte. Viac zamrzí tvrdé naskriptovanie, kedy sa nevyhnete ani zákerným prepadom spoza chrbta, kde sa protivník respawnoval. Hrateľnosť sa tak zvrháva na zúfalý princíp pokus-omyl, pričom ukladanie pozície je tu poriadne striedme, takže opakovaniu dlhších pasáží sa často nevyhnete.

Stealth prístup je možný, avšak vďaka herným prvkom tackajúcim sa v minulosti to často bolí a jednoduchšie je nechať vojakov prichádzať na porážku ostreľujúc ich z úkrytu a z bezpečnej vzdialenosti. Nechýbajú ani zaujímavé momentky, ako ochrana dôležitej osoby prechádzajúcej nepriateľským územím či likvidiácia vybraných cieľov, avšak všetko sme tu už mali. Mnohokrát.

Dej situovaný do druhej svetovej vojny znemožňuje používanie modernej techniky od optík po tlmiče, takže si musíte vystačiť s tým, čo máte k dispozícii a pri tichej likvidácii využívať ruchy prostredia. Či už je to zvon, výbuchy, alebo miestny rozhlas, na vybraných miestach máte k dispozícii otvorené priestranstvo, armádu nepriateľských vojakov a hluk. V momente, keď protivníci nepočujú výstrel z ostreľovačky, je možné likvidovať ich bez toho, aby okamžite odhalili, kde sa nachádzate a vybrali sa vás hľadať. Treba stláčať spúšť v správnom momente a zneškodňovať nacistov a boľševikov v správnom poradí, pretože mŕtvy kamarát predsa len upúta pozornosť aj tej najslabšej umelej inteligencie. Akonáhle vás je počuť, všetci vás dokážu hneď lokalizovať. Ako správny snajper musíte namieriť, s lepšími zbraňami sú dostupnejšie väčšie zoomy, zadržíte dych a namierite na balistickú krivku a už to ide.

Lenže ak príde na tvrdý boj, musíte sa skrývať a strieľať s rozvahou a presnou muškou. Zadržanie dychu vám na priemerných obťažnostiach povolí zobrazenie miesta, kam doletí projektil a čas sa badateľne spomalí.

Lenže nemáte pľúca Phelpsa, takže znovu platí jednoduché pravidlo: jedna strela = smrteľný zásah. Inak vaše šance na úspešné splnenie samovražednej misie veľmi rýchlo klesajú. V prípade, že spustíte poplach, pátrajú nepriatelia okolo miesta, kde vás naposledy videli. Najlepšie je zdekovať sa preč, ono ich to časom prejde. Klasický samopal je neskutočným žrútom energie a pištoľ s tlmičom účinná len v prípade headshotu. Umelá inteligencia už má to najlepšie za sebou a často vás zmätie skôr svojim chaotickým a nelogickým pohybom, vystrkovaním sa spoza bariér, ako taktickým manévrom, spoluprácou s ostatnými a podobne.

To všetko tu bolo, misie si navyše môžete strihnúť v kooperatívnom režime a nechýba ani multiplayer. Jeho hranie je špecifickou záležitosťou, keďže ide o súboj snajperov. Najdôležitejšie je poriadne sa zahrabať, ostať neviditeľným a rozsievať smrť tak, aby vás nik nespozoroval. Aj preto to mnohokrát schytáte ani netušíte odkiaľ, čo je neraz nesmierne frustrujúce. Podpora viacerých hráčov tu je, kto holduje kempovaniu, zažije orgie na 14 mapách. Nutné podotknúť, že dosť nevýrazných a nudných. Problémom môže byť pomerne malá skupina hráčov, ale na zopár jedincov sa vám natrafiť podarí, takmer vždy len v team dethmatchi, matchmaking však môže byť zradným.

Oplatí sa teda ísť do remasterovanej verzie? Hrateľnosť sa drží princípov, ktoré dnes podkopávajú atmosféru. Nepriatelia sú len robotické bábky, ktoré uvidia palec na vašej nohe desiatky metrov v diaľke, inokedy sa zakrádate pár metrov za ich chrbátami.

Prostredie je všetko, len nie interaktívne. Rozhovory medzi vojakmi v ich rodnej reči síce majú svoje čaro, no každé z prostredí je len biednou kulisou so statickými atrapami, ktoré vás držia vo vymedzenom priestore jednoduchého bludiska. Pohyby hrdinu sú nemotorné, často sa zasekne o malý predmet a musíte obchádzať pohodené tehly, nevyskočí na malý múrik, pritlačenie sa k barikáde je často neefektívne, pretože vykláňanie sa vás úplne odhalí.

Nehovoriac o technickom spracovaní. Isteže, 4K rozlíšenie robí hru na pohľad krajšou, ako je predchodca, ale ako som spomínal, prostredie nie je interaktívne. Navyše sú rozborené ruiny prázdne, v podstate tu máme len steny a hromady sutín. Interiéry mohli ponúkať osobité príbehy, avšak nič také sa nestalo. Chýba tu množstvo detailov, ktoré robia moderné hry pútavými, a to napriek pridaným svetelným a časticovým efektom. Na remasterovanej verzii je vidieť, že sa vzala predloha a jediné, čo sa stalo, je prevod do vyššieho rozlíšenia. Nie vždy to stačí. Postavy sú generické, slabo animované a navyše neustále štekajú opakujúce sa hlášky, ktoré boli tragické už pred siedmimi rokmi. Ak dáva veliteľ príkaz, aby ostatní skontrolovali všetky okná, vyznieva to vtipne, ak sa práve snažíte odhaliť tajnú zbraň nacistov v podzemnom komplexe. Výbuchy a iné grafické efekty zaspali dobu.

Pre koho je teda tento remaster určený? Najprv som netušil, avšak dopyt po hrách so snajperom v hlavnej úlohe prevyšuje výrazne ponuku. Séria Sniper Elite si drží nadpriemernú úroveň, poľský Sniper: Ghost Warrior sa snaží občas mu šliapnuť na tieň päty a… a preto je možno remaster druhého dielu, ktorý otvoril Rebellionu dvere k úspešnej sérii, dobrým krokom. Priaznivci si pripomenú zašlú slávu, nováčikovia okúsia, aké to bolo kedysi. A obe skupiny si povedia, že je vlastne dobre, že doba pokročila a nové diely Sniper Elite ponúkajú zaujímavejšiu zábavu. No pokračovania sú jednoducho zábavnejšie.

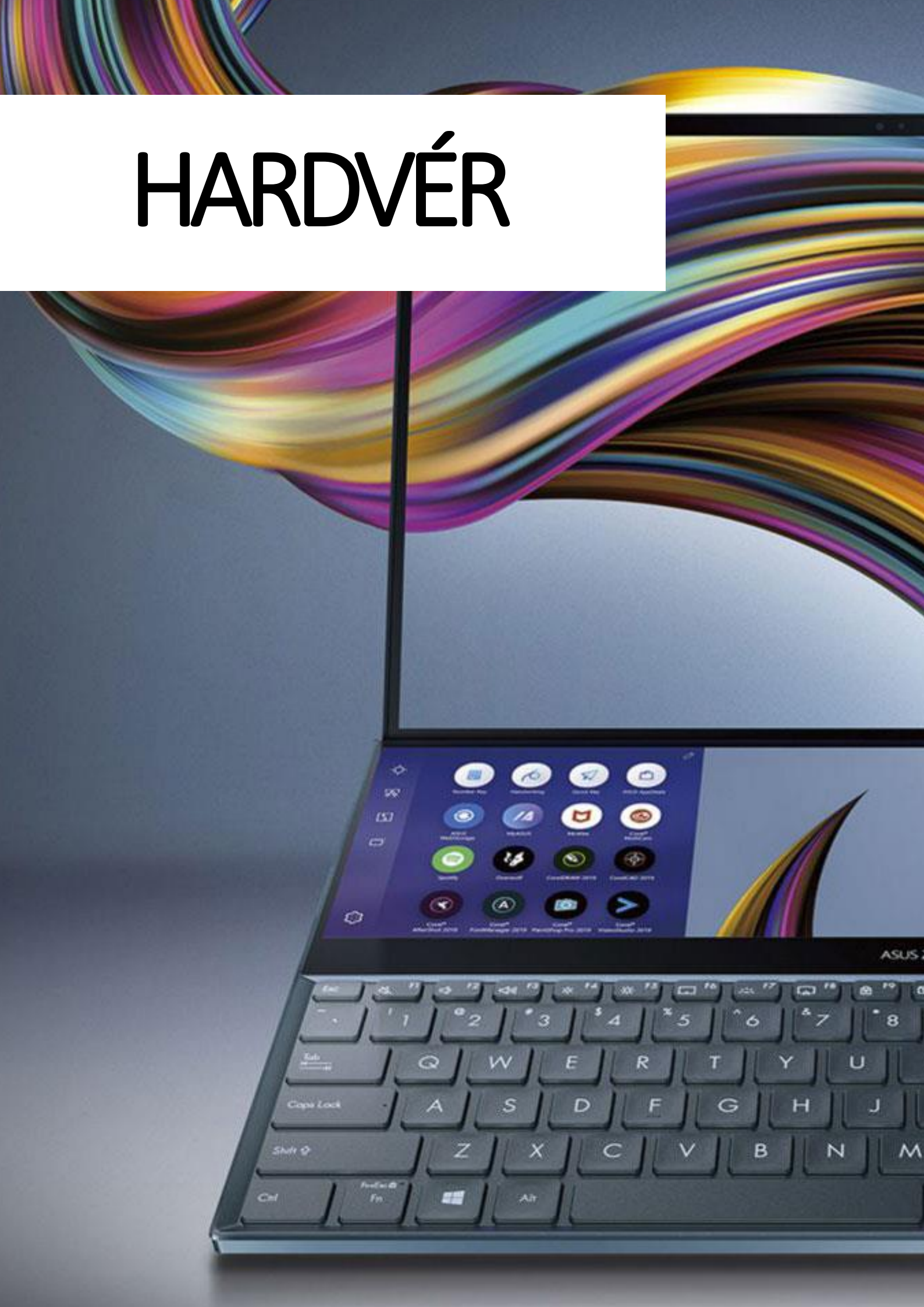
HODNOTENIE

+ dobové prostredie a zbrane
+ princíp ostreľovania
+ všetok obsah v jednej hre
+ ostreľovanie je zábavné a v hrách menej využívané

- umelá inteligencia nepriateľov
- občas frustrujúce, naskriptované, re-spawny
- neinteraktívne prostredie
- zasekávanie sa o objekty

6.0

HARDVÉR



ZenBook
harman/kardon

XBOX TWO

PARAMETRE NOVEJ KONZOLY NAZNAČENÉ

Podobne ako pred pár rokmi Xbox One X, Microsoft rok dopredu priblížil aj nový Xbox, zatiaľ kódovo nazývaný Project Scarlett. Ten vyjde na jeseň v roku 2020 a ponúkne:

- Zen 2 procesor, Navi grafiku (RDNA architektúra)
- 4 krát vyšší processing výkon ako Xbox One X
- GDDR6 pamäte
- hardvérovo akcelerovaný raytracing
- rýchly SSD (40x rýchlejší ako v aktuálnych konzolách)
- 120Hz podpora
- 8k podpora
- VRR (Freesync)

Zároveň budú v novom Xboxe štyri generácie hier, teda spätná kompatibilita pre všetky tri predchádzajúce konzoly a rovnako budú kompatibilné všetky zariadenia z Xbox One a teda gamepady, volanty a ďalšie zariadenia.

ZENBOOK DUO

NOTEBOOK S DVOMI DISPLEJMI

Asus na Computexe zabodoval s novými notebookmi s dvomi obrazovkami, pričom spodná je dotyková. Asus zobral svoj Zephyrus a na vrchnú časť, kde boli doteraz len vetráky, mu dal displej.

Vyzerá to zaujímavo a je to aj reálne funkčné. Notebook bude v dvoch verziách - ASUS ZenBook Pro Duo, ktorý má 15.6 palca; a ASUS ZenBook Duo so 14 palcovým displejom.

ASUS ZenBook Pro Duo

V 15.6 palcovej verzii ponúka Asus 4K OLED HDR, spodný ScreenPad displej bude rovnako 4K. Výkonom pôjdu do i9 procesora a RTX2060 grafiky. Doplní to PCIe x4 SSD s turbo.

ASUS ZenBook Duo

14 palcová verzia bude nižšia a ponúkne len FullHD rozlíšenie hlavného displeja a 12.6 palcový Screenpad displej.

Výkonom pôjde maximálne do i7 a grafikou len do MX250. Bude však menší a tenší už v takmer oblasti ultrabookov. Bude vhodný na graficky nenáročnú prácu.

Asus to rovno nazval notebookom zajtrajška. Na spodný displej si totiž môžete zapnúť rôzne aplikácie, priamo na ňom pracovať a môže dopĺňať možnosti na hlavnej obrazovke. Môžete si tak robiť poznámky, alebo browsovať na spodnom displeji, zatiaľ ako pozeráte video na hlavnom displeji, môžete tam mať detailnejšie menu z aplikácií na hlavnej obrazovke.

Akoby to nestačilo, displeje nebudú dva, ale tri, kde numpad slúži ako touchpad a môžete si prepínať, či bude fungovať na zadávanie čísiel, kedy sa vám rozsvietia čísla, alebo ako klasických touchpad.

INTELLIMOUSE SA VRACIA

MICROSOFT PRINÁŠA HERNÚ MYŠ

Microsoft znovu oživuje svoju Intellimouse značku a rovno ju rozširuje novou verziou Intellimouse Pro. Tentoraz to nebude bežná kancelárska myš, ale bude herne ladená. Dostáva totiž nový presný senzor, nové tlačidlá, povrch a aj látkový kábel.

Myš ponúkne 16000 DPI senzor PixArt PAW3389 s 12000 fps refreshom. Doplní to 5 tlačidiel, z ktorých sú tri predefinovateľné. Bude to tak ponuka do mainstreamu v 60 dolárovej oblasti, kde aj ostatné firmy ponúkajú decentné a kvalitné herné myši.

Vzhľadom na herné ladenie Microsoft myš ponúka v gradientnej šedej a bielej, farbách populárnych pri Xbox gamepadoch. Plus pridáva aj podsvietenie pod zadnou časťou, ktoré sa dá nadefinovať cez ich utilitu.

Myš práve vychádza v US a stojí 60 dolárov, budúci mesiac sa dostane aj ku nám do EU

STEELSERIES APEX PRO

Steelseries posunuli herné klávesnice o krok vpred a hráčom umožňujú nastaviť si zdvih klávesov, respektíve výšku aktivácie spínačov. Konkrétne je to vďaka novým OmniPoint switchom, ktorým sa dá digitálne nastaviť výška stlačenia.

Napríklad používatelia, ktorí veľa píšu a niektorí hráči, majú radšej dlhší aktivačný bod, napríklad 3.6mm. Iní zase idú po rýchlosti a nastavia si 0.4mm. Alebo si to nastavíte aktiváciu pre každú aplikáciu samostatne a pri písaní budete mať vysoký zdvih, pri hrách nízky.

Novým doplnkom klávesnice je malý OLED displej, ktorý napríklad predtým dali už aj do myší. OLED displej tu môže zobrazovať upozornenia z aplikácií, ako Discord, Spotify, z hier ako CS:GO, DOTA 2, ale rovnako na ňom vidíte nastavenia parametrov klávesnice, ako napríklad spomínanú výšku aktivácie. Nemusíte tak všetko nevyhnutne nastavovať cez Steelseries aplikáciu v PC.

Obe funkcie nájdete v Apex Pro klávesnici, ktorá je vytvorená z hliníku, dopĺňa ju plné RGB podsvietenie, pridáva ja 5 profilov a pridáva sa aj magnetická podložka pod zápästie.

Bude dostupné v plnej veľkosti v Steelseries Apex Pro verzii, ktorá vyjde na 229 eur a to už 11. júna a v kompaktnej bez numpadu Apex Pro TKL, ktorá príde na jeseň bude za 209 eur

Spolu s tým Steelseries prinesie aj Apex 7 a Apex 7 TKL klávesnice, ktoré budú upravené Pro verzie so štandardnými switchmi a vyberiete si červené, modré, alebo hnedé. Tu pôjdu ceny za 189 eur a 159 eur. Červená verzia plnej klávesnice príde teraz v priebehu júna, orezaná TKL príde ku nám v lete. Ostatné verzie s modrými a hnedými switchmi budú na jeseň.

PETER DRAGULA

ASUS ROG ZEPHYRUS GX701GX - tenké herné monštrum

Asus pokračuje vo svojich pôsobivých ROG Zephyrus notebookoch a tentoraz ho skutočne natlačil výkonom. Do extra tenkého tela totiž vopchal ako i7, tak aj RTX2080. Samozrejme v MaxQ verzii, ale napriek tomu pôsobivé spojenie, ktorá má síce dopad aj na zahrievanie, ale nie taký ako by ste čakali.

Konkrétne sme mali verziu Asus ROG Zephyrus GX701GX., ktorá ponúka výkon ako po procesorovej, tak aj grafickej stránke a ostatné parametre nezaostávajú. Notebook totiž prichádza aj s parádnym 17.3 palcovým displejom, ktorý ponúka 1080p rozlíšenie so 144Hz, čo vďaka RTX2080 veľmi dobre využijete.
Displej je tu kvalitný IPS, dokonca má Pantone certifikáciu, čo znamená že farby sú veľmi presne nastavené a displej už nepotrebuje kalibráciu. 96% sRGB farebná škála bude stačiť pre bežných hráčov.

ŠPECIFIKÁCIE

Procesor: Intel Core i7 8750H Coffee Lake
Displej: 17.3" LED 1920x1080 IPS 144Hz, 3ms antireflexný + Gsync
Pamäť: 24GB DDR4
Grafika: NVIDIA GeForce RTX 2080 MaxQ 8GB
Disk: SSD 1TB
Porty: HDMI 2.0, USB-C, USB 3.1 Gen 2, 3.5mm jack
Batéria: 76Wh
Pripojenia: WiFi 802.11ac, Bluetooth 5.0
Doplnky: webkamera
Váha: 2.7 kg
Rozmery: 39,9 x 27,2 x 1.8 cm

Aj keď čakajte len štandardné 300 nitové podsvietenie, čo nie je problém ak nerobíte vonku za slnka. Dopĺňa to pekný 1400:1 kontrast.

Samotné vyhotovenie je veľko pôsobivé, tenké, s kvalitnými materiálmi. Pričom sa snažili všetko minimalizovať, kde napríklad okolo displeja je len veľmi tenký okraj a Asus tu úplne vyhodil vstavajú kameru. Tá je dodávaná ako externá a môžete si ju pripojiť ak budete chcieť. Je to dobré riešenie keďže zrejme ju aj tak máloktorý hráč používa a ak niekto chce streamovať, takto si ju môže nasadiť buď na vrch monitoru, alebo niekde nabok a kde mu ponúkne lepší záber.

Klávesnicová časť notebooku je tu upravená oproti klasickým notebookom a teda klávesnica je tu dole, tam kde máva väčšina notebookov. Je to ako pre miesto, tak a aj pre zahrievanie v hornej časti, kde je len čistá plocha pod ktorou sa skrýva procesor, grafika a celé chladenie. Samotné chladenie je tvorené tenkými ventilátormi, ktoré fúkajú vzduch do strán a zároveň Asus tu má spravený mechanizmus, ktorý pri otvorení notebooku, otvorí aj spodnú stranu notebooku na nasávanie. Osobne by som povedal, že to mohli ešte viac predierkovať pre lepší odvod tepla, hlavne pri tejto verzii s touto RTX2080 grafikou by sa to zišlo.

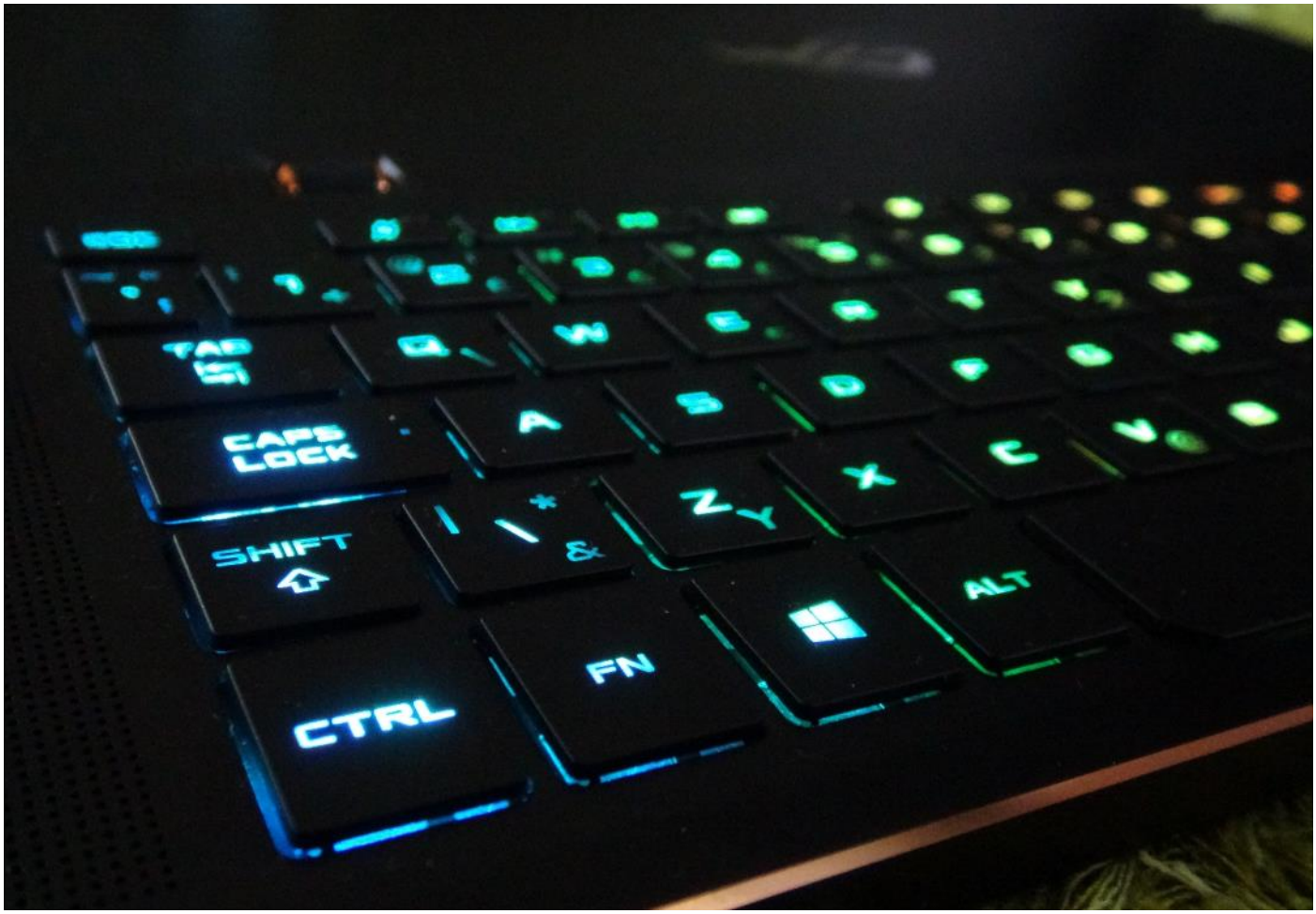
Pre zaujímavosť v ďalšej sérii už Asus posunie tento dizajn ďalej a namiesto vrchnej časti nad klávesnicou, kde je teraz prázdna plocha bude displej. Predviedol to na Computexe na Zenbooku, v rovnakom dizajne ako má Zephyrus. Eventuálne sa to dostane aj sem.

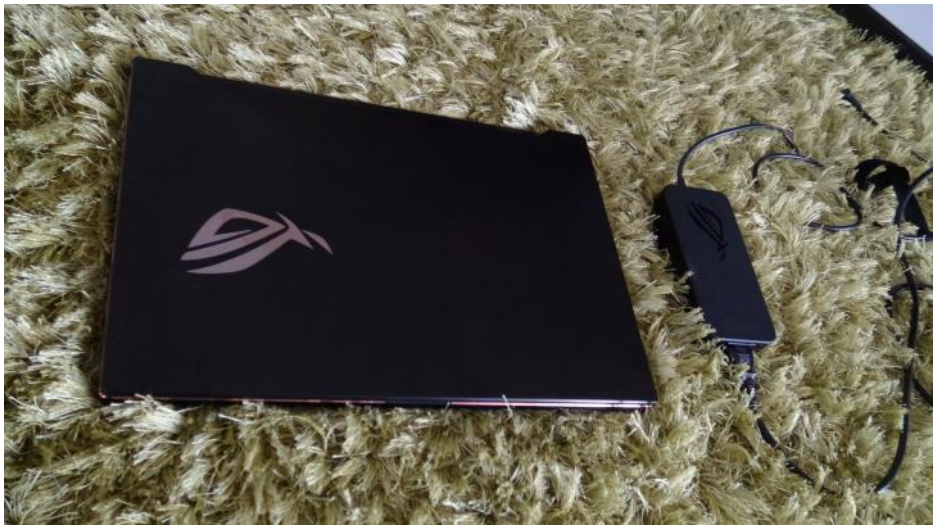
Po obvode notebooku nájdete štandardné porty aj keď chýba tu čítačka SD kariet ak ich ešte používate a aj LAN port, nechýba však dostatok USB portov, Thunderbolt 3, HDMI výstup pre externý monitor. Môžete si tak pripojiť myš, prípadne klávesnicu ak vám nebude vyhovovať tá na notebooku na intenzívnejšie hranie.

Stále je však slušná spravená v spolupráci so Steelseries, aj s plným RGB podsvietením a rôznymi efektmi, kde si niektoré môžete prepnúť rovno z klávesnice, iné si viete nadefinovať cez Aura aplikáciu.

Výkonovo je to masívne i7 procesor s RTX2080 sa veľmi dobre dopĺňajú a skutočne výkon vám tu nebude chýbať.

Samozrejme RTX 2080 je v MaxQ dizajne aby sa notebook úplne neroztopil, ale stále ponúkne výkon približne ako desktopová RTX2070. Je to veľmi slušný výkon, kde hry pôjdu podľa svojej náročnosti od 60 po 200 fps. Aj s tým najnáročnejšími ako sú napríklad Assassini, pôjdete okolo tých 60 fps.





Samozrejme je to na 1080p 144Hz displeji a teda ho pri multiplayerovkách alebo pri nižšom nastavení náročnejších hier využijete na maximum. Navyše mu nechýba g-sync a teda budete hrať bez trhania.

Samozrejme je tu rovno aj raytracing, ktorý vám umožní zvýšiť si vizuálnu kvalitu hier, pričom RTX 2080 zaisti, že výkon bude stále decentný.

Čo sa týka výkonu v Time Spy benchmarku tam dal notebook 7202 bodov, je to pekný skok oproti 6387 bodom čo sme mali v Legion noteboku s RTX2070 Max-Q, pre porovnanie plná notebooková RTX2070 grafika dáva 7005 bodov.

Raytracingový benchmark Port Royale to vytiahol na 4474, kde RTX2070 Max Q dáva 3529 bodov, plná notebooková RTX2070 4078 bodov. Napríklad plná deskotpová RTX2060 dáva 3820 bodov.

Čo sa týka samotných hier:

Battlefield V - s raytracingom 70 fps, bez raytracingu 90 fps
Witcher - 81 fps
Overwatch - 196 fps
Wildlands - 58 fps
Fortnite - 140 fps
Shadow of the Tomb Raider - 60 fps
Just Cause 4 - 70 fps
Far Cry 5 - 100 fps
Assasins Creed Origins - 61 fps

Samozrejme treba čakať zahrievanie notebooku pri hraní, nedá sa povedať, že by sa prehrieval, ale na určitých miestach preráža 50 stupňová teplota. Keďže však klávesnica je nižšie, nebude vám tu teplo vadiť na klávesnici Ideálne je tu používať chladiacu podložku. Samotné ventilátory nie sú extrémne hlučné (až na jeden prípad keď mi začali zvláštne pískať, neviem či sa do nich niečo dostalo), ale na najvyšších otáčkach ich bez headsetu už budete zreteľne počuť. Nie je to však výrazný hluk, podľa meraní tam pri záťaži bude okolo 47db. Ak by ste hrali aj bez headsetu čiastočne ho prekryjú decentné 2.5 wattové reproduktory so Smart AMP technológiou ponúknu slušné ozvučenie aj s náznakom basov.

Nakoniec čo sa týka batérie, tak nie je práve najvyššia a s týmto výkonom vydrží decentné 4 hodiny jednoduchej práce, 5 hodín v idle režime a okolo hodiny, ak by ste sa hrali bez napájania. Tam už samozrejme automaticky Nvidia zapne svoj Optimus mod a obmedzi framerate na 30 fps, aby ste zbytočne nemíňali batériu veľmi rýchlo. Viete si to samozrejme vypnúť.

Celkovo je to veľmi pôsobivý notebook, ak chcete výkon a veľmi dobrú prenosnosť, kvalitný dizajn, vyhotovenie. Musíte si síce zvyknúť na klávesnicu posunutú dopredu, ale osobne mi to trvalo len chvíľu a veľmi dobre mi sadol aj touchpad na mieste keypadu. Samozrejme vzhľadom na tenkosť a výkon treba rátať s vyšším zahrievaním, aj keď nepovedal by som, že je až extrémne. Ventilátory rovnako nie sú veľmi hlučné a celé to dobre vyvážené.

HODNOTENIE

+ tenký a výkonný
+ elegantný dizajn
+ kvalitný 1080p 144hz displej
+ externá kamera
+ decentný zvuk
+ dobre umiestnená klávesnica pri práci na stole

- klávesnica posunutá dopredu obmedzuje používanie mimo stola
- vyššie zahrievanie (aj keď len plochy nad klávesnicou)

9.0

PETER DRAGULA

MSI OPTIX 321

VEĽKÝ HERNÝ MONITOR

Väčšina ľudí síce má 24-palcové monitory, no niektorí zisťujú, že 27 palcov je ideálna veľkosť, ale ak potrebujete niečo viac, sú tu aj 32-palcové monitory. Tie už ponúknu masívny obraz, ktorý vám zaberie väčšinu zorného poľa. Priam sa tak dostanete do prostredia hry.

Takýto monitor má aj MSI, a to vo svojej kvalitnej zahnutej OPTIX sérii - Optix Mag321CQR. Je najväčší z tejto série a konkrétne tu ponúka kombináciu 32 palcov, zahnutý displej, 1440p a 144Hz. Má to svoje výhody vo veľkosti, ako aj v prijateľnom rozlíšení pre vaše karty, ale na druhej strane 1440p rozlíšenie pre 32 palcov nie je práve ideálne.

Konštrukčne je monitor veľmi dobre riešený. Má masívnu kovovú nohu s posunom hore a dole ako aj nakláňaním. Nemá síce natočenie na výšku, ale to pri zahnutom monitore ani nečakáte. Samotná obrazovka je prekvapivo tenká a zrejme aj preto, že zdroj je oddelený a samostatný. Čo je však na škodu, keďže máte o jedno zariadenie naviac a možno sa vám bude motať niekde pod nohami.

Vzadu nájdete dizajnové LED podsvietenie a porty, kde máte ako display port, tak HDMI 2.0, ktoré umožní 2560 x 1440 aj pri 144 Hz, samozrejme, ak má vaša grafická karta HDMI 2.0 podporu (nové RTX karty už majú). Ponúka VA panel, ktorý je dostatočne rýchly a aj dostatočne farebne kvalitný, aby ste si obraz užili.

Okraje okolo obrazovky sú minimálne (0.5cm) a pri pohľade spredu skutočne nie je čo monitoru vytknúť. Ponúkne VA panel s 1 ms odozvou, možno škoda že len so štandardným 300-nitovým podsvietením bez HDR, ale samozrejme so 144 Hz, čo je jeho silná stránka.

ŠPECIFIKÁCIE

Rozlíšenie: 2560 x 1440
Frekvencia: 144Hz
Panel: VA
Rozmer: 31.5 palcov
Uhol: 1800R
Natočenie: -5°~20°
Nastaviteľná výška: 0-130 mm
Podsvietenie: 300 nitov
Uhol sledovania: 178°(H) x 178°(V)
Kontrast: 3000:1 (HDCR:100000000:1)
Porty: Displayport 1.2, 2x HDMI 2.0 , výstup na slúchadlá, 2xUSB 2.0, 1xUSB 2.0 Type B na prepojenie monitora

Pridáva 1440p rozlíšenie. ktoré je spolu so 144Hz priam ideálne pre väčšinu grafických kariet, aj keď nie je práve najideálnejšie pre 32 palcovú uhlopriečku. Totiž na túto uhlopriečku už je 1440p málé a pixely sú veľké. Vidíte priamo samostatné pixely, fonty sú už pixelované a nie vyhladené. Ak ste zvyknutí na 27 palcov pri 1440p obraz a išli by ste do 32 palcov pri nezmenenom rozlíšení obraz by sa vám viditeľne zhoršil. To platí hlavne pri práci v desktope, kde je veľa písmen, malých ikoniek, rovnako ako pri browsovaní. V hrách alebo filmoch to už nie je problém, tam sa to stratí keďže sú viac vyhladené a fonty sú väčšie. Samozrejme ak si nedáte antialiasing tak samotné pixely po krajoch objektov uvidíte. Dá sa na to zvyknúť, ale ideálne by bolo mať v 27 palcoch. Preto aj MSI má 27 palcové verzie tohto monitora. Škoda, že tu už nedali 4K.

Rozlíšenia je škoda, lebo v ostatných parametroch je monitor parádny. Ponúka veľmi dobrú farebnosť s DCI-P3 na 97% a SRGB na 122%. Skutočne obraz je kvalitný, uhly pozorovania 178-stupňové, a teda štandard, kde sa ani z vyššieho uhla obraz nepokazí. 144 Hz je parádne ako v systéme, kde rolovanie a aj kurzor myši sú veľmi plynulé. Hry rovnako, ak teda máte dostatočnú grafiku. Na druhej strane 1440p pri 144Hz už viete v multiplayerovkách využiť už od GTX1660 ti.

Z ovládania ponúka klasické power tlačidlo na spodnej lište a malý joystick na zadnej strane. Je možno príliš labilný s jednoduchým quick menu. Skôr je lepšie využívať aplikáciu na ovládanie monitora od MSI, v ktorej máte všetko na jednom mieste. Nastavíte si v ňom ako možnosti pre joystick na quick menu, tak aj nadefinujete profily pre rôzne hry, samozrejme kontrast, svietivosť, môžete si zapnúť freesync (keď ho zapnete na nvidia grafikách sa preplne do gsync compatiblne režimu) a aj krížik pre asistenciu na zameriavanie vo fps hrách. Môžete si nadefinovať aj zadné RGB podsvietenie monitora. Monitor má

totiž vzadu sériu LED diód, ktoré môžu svietiť rôznymi farbami a ponúkať rôzne efekty. Hlavne večer vám to môže ožiariť pozadie monitora. Je možno škoda a aj otázne prečo je pásik len na jednej strane, čo viac menej znemožňuje pravidelné zadné podsvietenie. Ideálne by bolo mať dva také pásiky na oboch stranách aby to bolo aj funkčné, nie len dizajnové.

Celkovo je MSI Optix Mag321CQ po takmer každej stránke veľmi dobrý monitor, je rýchly, má vysoký refresh, freesync, je aj g-sync compatible. Veľkým kompromisom je tu 32 palcov s 1440p rozlíšením, už tu vidieť jednotlivé pixely a ideálne by bolo skôr 4K rozlišenie. Pri 1440p by bolo vhodnejšie ísť do 27-palcovej verzie Optix Mag27CQR (prakticky rovnaký monitor len menší), ale ak je vašou prioritou veľkosť displeja a nezáleží vám až tak na rozlíšení, 1440p rozlíšenie a 144 Hz je veľmi dobrý kompromis .

HODNOTENIE

+ veľká a kvalitná obrazovka
+ 1440p/144Hz ideálne pre väčšinu kariet
+ prirodzené farby
+ freesync / gsync compatible
+ detailné nastavenia monitora cez aplikáciu

- na 32 palcov je už 1440p nízke rozlíšenie
- zadné RGB podsvietenie je len na jednej strane

8.0

PETER DRAGULA

SAMSUNG Q85R 65”

TAKMER NAJVYŠŠIA VERZIA Z QLED SÉRIE

Po najnižšej verzii tohtoročnej QLED série od Samsungu - Q60R sme sa pozreli aj na takmer najvyššiu verziu, konkrétne Q85R. Vyššie je už len plná Q90R a 8K verzia Q950R. Náležite tomu môžete od TV čakať parádny obraz a všetky funkcie, ktoré ponúka tohtoročná séria.

Ak by ste chceli ísť vyššie, Q90 už má QHDR 2000, Direct Full Array 16x, teda funkcie, ktoré ešte viac zintenzívnia obraz. Presnejšie 65-palcová verzia Q85 má 96 zón podsvietenia s 1500-nitovým podsvietením, Q90R má 480 zón s 2000 -nitovým podsvietením. Je tam slušný nárast. Ťažko presne povedať, ako sa to prejaví na kvalite obrazu.

QLED je odozva Samsungu na OLED. Samsung by síce vedel OLED vyrábať, ale rozhodol sa pre technológiu bez vypaľovania obrazu, pričom na LCD technológii stále vylepšuje kontrasty a veľmi čiernou farbou stále viac dobieha kvalitu OLED obrazov.

Ale oplatí sa? Pri 2000-3000 eurách je už TV taký vyšší nadštandard. Väčšina ľudí si kupuje televízor pod tisícku, kto chce kvalitu, tak sa pohybuje okolo 1500 eur, kde sú už nadštandardné kúsky či už v QLED, alebo OLED ponuke.

ŠPECIFIKÁCIE

- Obrazovka: 65 palcov 4K rozlíšenie (k dispozícii sú aj 55 a 75-palcové)
- Technológia: Quantum Dot panel (VA panel) 120 Hz
- Podsvietenie: Direct Full Array 8x (96 zón)
- Pripojenie: Invisible connection s One connect boxom
- Procesor: Quantum Procesor 4K
- HDR: QHDR 1500
- Kvalita obrazu: PQI 3800
- Funkcie: Ambient Mode 2.0, Freesync, Autogame mode, Dynamic equalizer, Ultra viewind angle, Ultra Black Elite
- Pripojenia: 4x HDMI, 2x USB, 2x Sat, CI +, LAN WiFi, DLNA, HbbTV 2.0

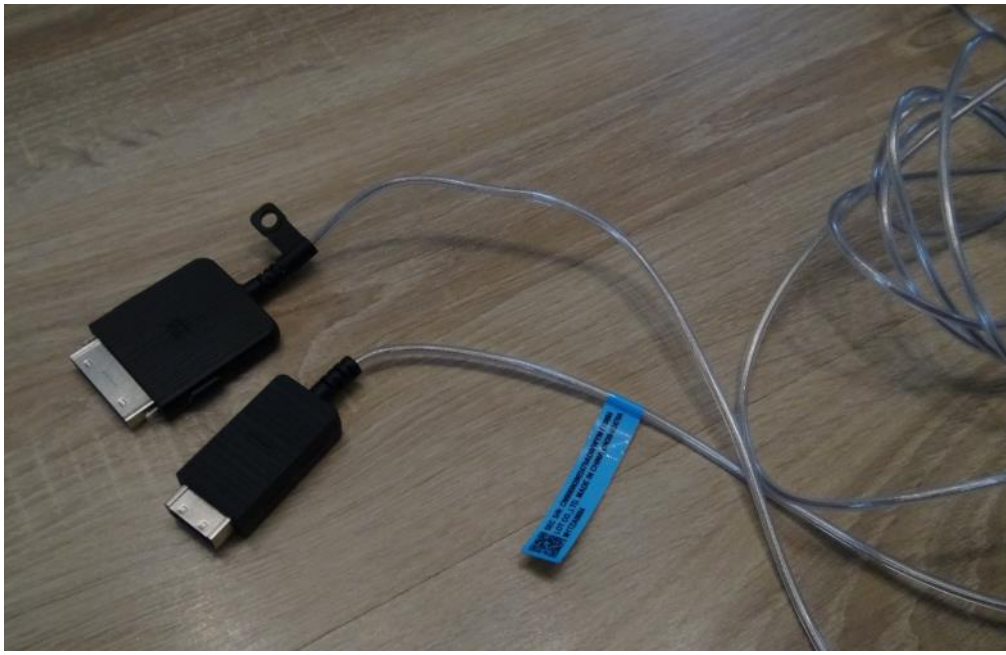
Už len ten, kto chce niečo extra, investuje viac. Tento QLED skutočne ponúka niečo viac. Myslím, že ani minuloročný QLED 8K nemal taký kvalitný a čistý obraz ako tento. Vysoký kontrast, kvalitné a rovnomernejšie podsvietenie tu robia svoje. Samsung zapracoval na technológiách a aj to vidieť.

Samotný TV má štandardný Samsung dizajn, kde tentoraz sú tu len tenučké strieborné okraje, dopĺňa to masívna a kvalitná noha, ktorú si môžete nainštalovať, ak nebudete TV dávať na stenu. Ak budete, na zavesenie je tu tenký závesný systém Samsungu alebo klasické VESA uchytenie. Vzadu ponúkne dizajnovú ryhovanú zadnú plochu, ktoré je typická pre Samsung TV a len jeden konektor, ktorým pripojíte One Connect Box.

Tentoraz sa pripája vystuženým neviditeľným káblom. Samsung totiž zistil, že kábel z minulého roka sa zvykol zlomiť a obraz následne vypadával a skúsil to vylepšiť. Kábel je znovu priesvitný, vďaka čomu ho môžete nalepiť aj na stenu a bude takmer neviditeľný, ak teda nemáte predpripravený prechod stenou.

Samotný kábel sa pripája na externý One Connect box, v ktorom je už štandardne ukrytá všetka základná elektronika pre TV. Je tam všetko, od zdroja, cez procesor, konektory. Do TV sa už prenáša len samotný obraz a napájanie obrazovky (prekvapivé na taký tenký káblik). Znovu je tu dostatok HDMI vstupov, dva satelitné vstupy, klasický anténový vstup a tri USB porty. Vďaka tomu, že je box externý, môžete si ho dať na ľahko dostupné miesto a zapájať a odpájať zariadenia ako potrebujete. Na jednej strane je to výhodné, na druhej strane ak nič neprepájate, môže len zbytočne zavadzať niekde v poličke.

Celé to dopĺňa kvalitné strieborné, veľmi tenké a jednoduché ovládanie. To je podobne ako pri ostatných verziách tohto roka obohatené o tri aplikačné tlačidlá. V EU sú to tlačidlá na Netflix, Prime a Rakuten služby. Osobne mi len zavadzajú, keďže žiadnu službu z toho na TV nepoužívam a často omylom stlačím tieto tlačidlá. Ale ak niečo z toho používate, môže to byť rýchlejšia cesta ako zapnúť danú aplikáciu. Okrem nich má ovládač klasicky d-pad, tlačidlá na hlas a programy, ambient mód. Samotné číselné tlačidlá už dávno vypadli. Ovládať viete ako TV, tak aj ostatné pripojené zariadenia.



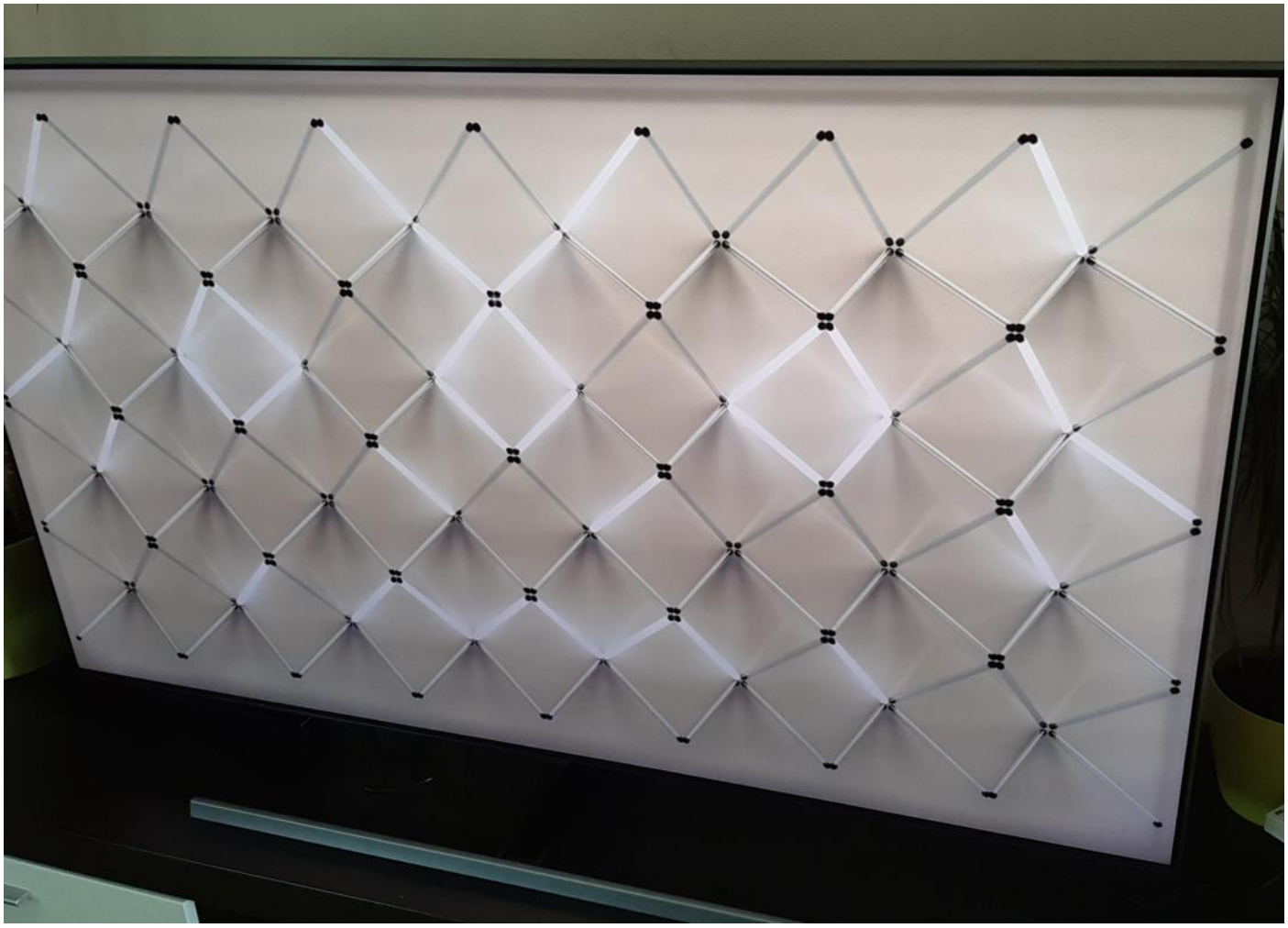
Napríklad set top boxy alebo aj Xbox, v ktorom sa viete prepínať aj ďalej v menu. Na samotné hry už musíte zobrať do rúk gamepad.

V TV je rovnako štandardný Samsung Tizen systém, ktorý je už od minulej generácie dostatočne rýchly, neseká, nečaká a rýchlo a bez problémov ovládate TV. Dizajn tu je zachovaný v celej Samsung sérii a tvorí ho spodná lišta, kde si nadefinujete aplikácie a aj vstupy, teda napríklad Skylink, Xbox, PS, môžete si sem dať aplikácie, aké chcete, napríklad Youtube, Netflix, ku ktorým sa následne rýchlo dostanete. V ďalších podmenu máte rýchle nastavenia zvuku, obrazu, ktoré teraz vďaka Inteligentným funkciám môžete nechať nastavovať samé a podľa hluku a svetla v miestnosti vám upravia obraz. Nechýbajú detailné nastavenia, v ktorých si môžete poupravovať obraz a zvuk ako potrebujete.

Dopĺňa to, samozrejmé, načítavanie filmov z disku, kde je pekná podpora kodekov, aj keď nie úplná a niektoré filmy, ktoré mi Xbox prehráva, mi Samsung nevedel dekódovať (zrejme nekompatibilný zvukový kodek). Väčšinu však neboli problémy. Rovnako na harddisk viete ukladať nahrávané programy z TV, či už z antény, alebo CI karty. Mimochodom, Samsung má so 4K procesorom kvalitný upscaling a pekne vie upscalnúť ako slabý TV obraz, tak aj filmy v nízkom rozlíšení. Nové dynamické motion funkcie vedia zároveň veľmi prirodzené vylepšovať obraz bez toho, aby vyzeral ako telenovela. Samozrejme, to celé dopĺňa vlastný App store, kde nájdete všetky základné filmové aplikácie, ako aj niekoľko slabších hier a aplikácie pre sociálne služby. Nechýba ani internetový prehliadač, samozrejmosťou je Steam Link na prepojenie s PC a po novom aj streamovanie obrazu z PC cez Remote pripojenie.

Pridáva sa Ambient 2.0 je funkcia, ktorú Samsung znovu tlačí, keďže je to oddychový mód priam určený pre QLED, môže na nich byť statický obraz aj aj hodiny a nevypália sa ako OLED. Môžete si tak nechať TV splynúť so stenou, alebo tam zobraziť obrazy, prípadne iné dynamické scény. Tento rok pribudli nové témy a nová možnosť predplatenej galérie, kde vám Samsung bude striedať licencované diela umelcov. Čo však stále chýba, sú zložitejšie aplikácie, ktoré by vám zobrazili čas, počasie, novinky, pripadne maily. Jednoducho niečo praktické.

Hranie je tu, samozrejme, dotiahnuté, nakoniec Samsung sa naň veľmi orientuje a to už od low-endov, ktoré rovno prichádzajú s nízkym lagom. QLED séria má 13 ms lag ako v 1080p, tak 4k rozlíšení, pri 120 Hz móde sa to znižuje na 9 ms.



Samozrejme, zatiaľ 120 Hz vstup využijete len v 1080p a 1440p rozlíšeniach pre HDMI obmedzenia (dúfajme, že budúci rok spolu s novými konzolami to už všetko pôjde na 4K/120 Hz).

TV k tomu ponúka aj VRR, teda variable refresh rate, čo je obdoba Freesyncu, vďaka čomu vám nebude obraz trhať a bude plynulejší. Zároveň pri hrách má TV podporu autogame módu (aspoň pri Xboxe), teda automaticky sa zapne, len ak zapnete hru. Ak ste v menu alebo pozeráte film, game mód je vypnutý.

HDR je tu parádne ako aj celková farebnosť a kvalita obrazu. To je vec, na ktorú sa ťažko sťažovať. Zvuková stránka je síce decentná, ale nie dokonalá. 2.2 zvuk ponúka dva stereo reproduktory a dva subwoofery. Na bežné používanie pekne stačí a zvuk si užijete, ale pre audiofilov, samozrejme, treba externý zvukový systém.

Čo sa týka spotreby, na 65 palcov čakajte spotrebu medzi 100-200 wattami,pričom pri klasickom TV sledovaní pri inteligentnom móde podsvietenia to išlo okolo 100-130 W, samozrejme, čím vyššie podsvietenie, tým vyššia spotreba a hranie s HDR to potiahne na 200 W.

Samsung Q85 je ten najlepší QLED, aký sme tu doteraz mali (nemali sme ešte Q90 a 8K Q95) a vidieť ako firma znovu posunula úroveň kvality o stupienok vyššie. Ponúka veľmi čistý, pravidelne podsvietený obraz, veľmi výraznú čiernu farbu, intenzívne farby, ako aj veľmi dobré sledovacie uhly. Herné možnosti sú široké a celkovo TV nemá čím sklamať. Len treba rátať s vyššou cenou, aj keď nie úplne prehnanou ako je to v prípade 8K verzii.

HODNOTENIE

+ vysoká kvalita obrazu, verné farby
+ tmavá čierna
+ nizky lag
+ Freesync a 120 Hz podpora pre hranie
+ vylepšený systém s väčšími možnosťami

- cena
- menej výrazné HDR
- v tejto verzii je len edge podsvietenie obrazovky
- slabšie farby pri sledovaní z väčších uhlov

7.5

MOBILY

REDMI K20 A K20 PRO

Redmi predstavovalo K20 sériu, kde v nej ponúklo dva mobily - jeden nižší Redmi K20 a druhý nazvaný flagship killer Redmi K20 Pro.

Oba mobily sú prakticky rovnaké, len K20 má Snapdragon 730 a K20 Pro má Snapdragon 855, teda najrýchlejší čip. Oba majú 6.39 palcový AMOLED displej s 2340x1080 so 600 nitovou svietivosťou a senzorom odtlačku prsta v displeji. Dopĺňajú to pamäťou 6GB až 8GB a flashom od 64 do 256GB. Pridáva dostatočne veľkú 4000mAh batériu, kde K20 Pro má 27W nabíjanie (nabije za 70 minút), aj keď bez možnosti wireless nabíjania, a K20 má mierne pomalšie, 18W nabíjanie.

Kamerami budú mobily tiež v hi-ende a predná bude na oboch vysúvacia s 20MP senzorom, zadné budú tri a to - 48MP hlavný senzor, 13MP (wide) a 8MP (2x zoom), plus v K20 pro je laserové zaostrovanie. Maximálne video pre K20 je 4K/30fps pre K20 Pro 60fps, ale oba zvládajú aj 1080p/960fps slowmotion.

Rozmermi budú v štandarde a to 156.7 x 74.3 x 8.8 mm s tým, že váha je 191 gramov. Z ostatných doplnkov nechýba NFC, 3.5mm jack, je tam aj Aqstic hi-res audio codec, Wi-fi ac, Bluetooth 5.0.

V Číne sa K20 Pro začne predávať 1. júna a K20 6. júna., v EU je zatiaľ predstavená nižšia K20 verzia s názom MI 9T

MI 9T bude v základnej verzii 6GB/64GB za pekných 299 eur, 399 eur bude za 8GB/256GB verziu. Xiaomi popritom ohlásilo aj MiBand 4

Zatiaľ je otázne kedy ku nám pri MI 9T Pro.

iPOD TOUCH 7 PREDSTAVENÝ

Apple ohlásilo a rovno začalo predávať iPod Touch 7. Ponúka vyššiu rýchlosť oproti svojmu predchodcovi. Dizajnovo však veľa nemení, necháva tlačidlo pod displejom, slabé kamery a malý 4-palcový dizajn.

Procesor tentoraz bude A10 Fusion z iPhone 7 z roku 2016. Ostatné parametre tiež ostávajú 5 rokov dozadu, displej má rozlíšenie 1136x640px, kamery majú 8MP vzadu a 1.2MP vpredu. Nie je tu funkcia odomykania tvárou a ani tlačidlo pod displejom nemá skener odtlačkov prstov. Keďže ide o iPod nie je tam samozrejme ani SIM karta, len možnosť wi-fi pripojenia.

Cenovo ide od 199 dolárov za 32GB verziu, 128GB je za 299 dolárov a 256GB je za 399 dolárov.

Na low-end vybavenie a starý dizajn dosť vysoká cena a hlavne s úložiskom veľmi rýchlo stúpa.

TOMÁŠ KUNÍK

CREATIVE OUTLINER AIR

KVALITNÉ ŠTUPLE

Nie je to tak dávno, čo firma Apple predstavila svetu svoje nové bezdrôtové slúchadlá. Tie dostali názov Air Pods a zaujímavé boli už na prvý pohľad naozaj minimalistickým dizajnom. Verejnosť takéto spracovanie, samozrejme, zaujalo, no nakoľko je Apple známa tým, že sa nebojí vypýtať si o niečo viac za svoje produkty, aj cena týchto slúchadiel bola nastavená pomerne vysoko. To niektorých fanúšikov značky a milovníkov technologických inovácií, pochopiteľne, neodradilo, no zároveň tu vznikol pomerne veľký priestor pre konkurenčné firmy, ktoré by mohli priniesť vlastné riešenie a to hneď s aspoň o niečo zaujímavejšou cenovkou. Samozrejme, na ich príchod sme nemuseli čakať až tak dlho, čínske kópie boli na svete pomerne rýchlo, no konkurencieschopné produkty predstavili aj známe značky, ako Sony, Samsung, Huawei či Xiaomi.

Do tohto biznisu sa najnovšie pustila aj firma Creative, ktorá má bohaté skúsenosti v audio sfére. Nové slúchadlá však nie sú len jednorázovým výstrelom, ale súčasťou celého radu nových produktov, ktoré sa

zameriavajú na kvalitný zvuk. Nás však teraz predsa len o niečo viac zaujímajú bezdrôtové slúchadlá Outlier Air, ktoré sa so všetkými parametrami snažia konkurovať ostatným značkám. Firma ako hlavné prednosti vyzdvihuje naozaj solídnu výdrž batérie a taktiež kvalitný zvuk. Samozrejme, zaujímavé sú aj ďalšie parametre, ktoré síce môžu pôsobiť ako maličkosti, no taktiež dokážu potešiť. A nakoľko sa nám do rúk dostalo jedno balenie, môžeme si všetky vlastnosti otestovať priamo v teréne.

To, čím sa tento typ slúchadiel najviac líši od ostatných, je jasné na prvý pohľad. Konkrétna unikátna vlastnosť sa totiž skrýva v už samotnom dizajne. Skrátka už spomínaný minimalistický dizajn je natoľko príťažlivý, že nemá problém osloviť celé skupiny ľudí. Outlier Air nie sú výnimkou, a preto sa rozhodne nenechajú zahanbiť. Dvojica malých slúchadiel je vyrobená z plastu, no vo vnútri je skrytá 5,6-milimetrová membrána z grafénu, ktorá sľubuje veľmi kvalitný zvuk aj pri takej malej veľkosti. Obe slúchadlá majú na celej prednej strane tlačidlá, ktoré sú po obvode podsvietené farebnou LED. Tie slúžia najmä na efekt, no taktiež vás informujú o aktuálnom režime - teda konkrétne o párovaní resp. pripojení. Nakoľko ide o in-ear slúchadlá, v balení, samozrejme, nájdete niekoľko veľkostí štupľov, vďaka čomu si viete nájsť tie správne podľa vašej potreby. Okrem nich sa v krabici, pochopiteľne, nachádza puzdro a USB kábel pre jeho nabíjanie.

Rozhodne pozitívne je, že sa Creative nebojí ísť do najnovších trendov aj v konektivite, a teda spomínaný kábel je USB Type-C. Vrátime sa však k spomínanému puzdru, ktoré je pre slúchadlá ako také naozaj veľmi dôležité. V Creative si toho boli očividne veľmi dobre vedomí, nakoľko si dali záležať predovšetkým na kapacite batérie. Čo sa však týka výdrže, s ňou si celkom rozumejú aj samotné slúchadlá. Ich výdrž je totiž až do desať hodín na jedno nabitie, čo sa, samozrejme, násobne zvyšuje pri nabíjaní v puzdre. Vstavaná batéria puzdra má totiž kapacitu 380 mAh, čo znamená, že s ňou dokážete slúchadlá nabiť dvakrát na 100%. Zároveň sa to ale odrazilo na veľkosti. Kompaktnejšie puzdro teda v tomto prípade nečakajte. Výrobca však ponúkne puzdro v štýle náramku, aby ste si mali kam slúchadlá pohodlne odložiť napríklad pri športe. Tu musím spomenúť, že majú certifikáciu IPX5, teda odolnosť voči vode, ale skutočne len odolnosť, nie vodotesnosť.

Pri ľahkom využití matematiky nám tak vychádza, že celková výdrž môže byť až 30 hodín, čo, samozrejme, udáva priamo výrobca. My sme slúchadlá testovali intenzívne s rôznymi zariadeniami, pri počúvaní hudby, pozeraní videí, ale aj telefonovaní, pričom sme ich od rozbalenia ani raz nenabíjali. Teda po celý čas sme fungovali na kapacite, ktorá bola už, takpovediac súčasťou balenia. Presne na hodiny to teda nemáme odmerané, no takáto skúsenosť je, samozrejme, pozitívna a naznačuje, že udávanú výdrž nebude problém dosiahnuť.

Priamo na puzdre sú taktiež indikátory, ktoré informujú o nabíjaní ľavého alebo pravého slúchadla či nabíjaní puzdra. Čas nabíjania sa pohybuje niekde medzi jednou až dvomi hodinami, v závislosti od výkonu nabíjačky.

Ak teda pôjdeme ešte viac do hĺbky, dostaneme sa až k samotným súčiastkam, kompatibilite či podpore rôznych kodekov. Pri spojení siahli v Creative po tom najlepšom, čo je aktuálne k dispozícii na trhu. Ide teda o Bluetooth 5.0, ktorý prináša viacero výhod, no predovšetkým menšiu spotrebu, a teda aj vyššiu výdrž batérie. V prípade spomínaných kodekov ide o podporu AptX technológie a taktiež AAC. Ak by sme teda mali rozprávať o kvalite reprodukovaného zvuku, keď berieme do úvahy veľkosť membrán, kvalita je na naozaj slušnej úrovni, ktorú nedosahujú ani niektoré slúchadlá z nižšej a možno aj strednej triedy. Aký zvuk z nich dostanete, je však dané predovšetkým tým, s akým zariadením ich spojíte. Teda podstatné je, čo vaše zariadenie dokáže poslať cez Bluetooth. Napríklad ja som slúchadlá testoval predovšetkým na telefóne Xperia Z5 s Androidom 7.1, ktorý síce nie je najnovší, no má podporu aj pre HD audio. Problém však je, že mobil síce podporuje aj AptX, no taktiež kvalitnejšie LDAC, ktoré však už konkrétne tieto slúchadlá nepodporujú, nakoľko ide o technológiu od Sony.

Samotné AptX však nie je zlé, no nakoľko je telefón optimalizovaný skôr na iné riešenie, zvuk nebol taký dobrý, aký by mohol byť. Keď som však slúchadlá spároval s laptopom, zvuk bol počuteľne lepší. Teda ak vlastníte niektorý z novších telefónov s vyšším Androidom, s vyššou kvalitou zvuku by ste nemali mať žiadny problém. Všeobecne však slúchadlá zvládajú dobre basy a aj stredné tóny. S výškami je to o niečo horšie, ak máte nastavenú vyššiu hlasitosť a chcete od nich, aby bez problémov prehrali komplexnejšie pasáže vo vysokých tónoch - napríklad vysoký spev, gitara a do toho činely, prichádza k značnému

skresleniu či rezonancii. Ak by som mal hodnotiť kvalitu spojenia, tak slúchadlá mali občas tendenciu "preskakovať", prípadne pri použití s PC občas zvuk takmer úplne vypadol. To sa ale dalo vyriešiť prepnutím audio výstupu vo Windowse na interné reproduktory a späť, preto si myslím, že toto je skôr problém PC ako slúchadiel. Každopádne, aj spomínané "preskakovanie" zvuku pripisujem skôr staršiemu mobilu.

Čo sa týka konkrétnych funkcií, cez slúchadlá môžete, samozrejme, aj volať. Priamo v nich je zabudovaný mikrofón, a keďže prichádzajúci hovor sa dá zodvihnúť tlačidlom, telefónu sa ani nemusíte dotýkať. S rovnakým tlačidlom viete pracovať s Google Assistentom alebo Siri, cez ktoré viete pohodlne meniť hlasitosť, preskakovať skladby, spúšťať playlisty na Spotify či volať konkrétnym osobám. Práve tu by som sa však zastavil pri jednom podstatnom a zároveň malom mínuse. Tlačidlo slúchadiel je nie je úplne jednoduché stlačiť. Naozaj poctivo odoláva akémukoľvek pohybu, na čo si budete musieť zvyknúť. Nie je to príjemné, no dá sa to prehryznúť.

Creative Outlier Air sú podarené slúchadlá, ktoré ponúkajú veľmi dobrý pomer medzi cenou a výkonom. Svojím spracovaním, špecifikáciami, výdržou batérie či kvalitou zvuku sú zaujímavou voľbou pre každého, kto hľadá práve tento typ bezdrôtovej náhlavnej súpravy. V ušiach nám sedeli veľmi dobre, spolupracovali so zariadeniami presne tak, ako mali a v mnohých ohľadoch skôr prekvapili. Takmer tridsaťhodinová výdrž je určite vítaná, no musíte za ňu platiť cenu o niečo väčšieho puzdra. Nie je to vyslovene mínus, no treba s tým počítať. Pri cene 80 € je teda skutočne len na vás, či slúchadlám dáte šancu.

FILMY

MICHAL KOREC

MUŽI V ČIERNOM

GLOBÁLNA HROZBA

V Sony si povedali, že dobré značky treba živiť skôr ako sa na ne zabudne, a tak po siedmich rokoch idú resuscitovať Mužov v čiernom. Ale tentokrát už nepovolali starých známych (niežeby Will Smith neuživil dáky ďalší hit a tučný honorár v aktuálnom období), ale zvolili novšie tváre miešané s osvedčenými top hercami v menších úlohách.

Na obzore je tentokrát globálna hrozba, čo znamená, že noví hrdinovia sa dostávajú do rôznych končín na Zemi. Najprv ich však musíme spoznať – Molly sa stretla s prvým emzákom ešte ako dieťa, no pamäť jej nestihli vymazať a odvtedy sa stoj čo stoj snaží dostať do organizácie Mužov v Čiernom.

To agent H je známe eso vo Veľkej Británii, kde brázdi uličky Londýna, zákutia zločinu a má aj pár kamošov v iných častiach galaxie. Tých dvoch dá dokopy istá náhoda, ale potom sa už uvedie do pohybu náročná misia, kde sa dostaneme nielen do londýnskeho klubu, ale aj do Marrakéšu a iných častí.

Angažmán nových hercov a ich postáv znamená, že film môže od začiatku pôsobiť ako reboot a byť ešte prístupnejší pre nováčikov, ktorí trilógiu s Willom Smithom/Tommy Lee Jonesom nepoznajú. No stávka na nové tváre je tentokrát vyššia ako minule, pretože Tessa Thompson dostala náročnú výzvu prevziať rolu po Willovi Smithovi, t.j. byť vtipný nováčik a navyše v sukni! Pre mnohých divákov mimo USA je náročné akceptovať jej snahu – chce súkať vtipy, aj keď ich netreba, má svojský štýl, čo vždy nepasuje, a tak sa môže zdať, že neraz prehráva. Chris Hemsworth tlačí rovno na pílu, akoby vypadol z posledných Avengers s misiou urobiť vtip, aj keď netreba. Jeho agent H je samoľúby chňavo, ale ľahšie sa stotožníte s jeho kreáciou ako Tessou, ktorá to nemá ako nová agentka ľahké. Úprimne, tú rolu by zvládol málokto.

S obstojne sympatickými nováčikmi sa budete mentálne zoznamovať asi hodinu a potom vám bude jedno, či je medzi nimi aj šanca na chémiu, alebo poriadne agentské partnerstvo. Najlepšia je Emma Thompson, ktorej je však ako agentky O, veľmi málo. Liam Neeson vyzerá byť ako veľký T už dosť unavený a ešte je tu Rebecca Ferguson v bizarnej verzii, ktorú môžete rovno nenávidieť alebo jej celkom fandiť. Navyše v USA je v kurze Kumail Nanjiani, ktorý internacionálnych MIB obohatil o dabing malej postavy, ktorá s veľkými zdieľa pokusy o silené vtipy. Ale verím, že mnohým sa páčiť bude a minigagy ich pobavia.

Ak odrátame hercov a toľké humorné snahy, ostáva tu štandardná, očakávaná predvídateľná zápletka o nejakej invázii, nebezpečných emzákov, putovanie po Zemi a podobné atribúty. Všetko plne funkčné, s novými postavami, takže stále máme čo objavovať a univerzum MIB nie je vyčerpané, čo je aj po 22 rokoch obrovské plus.

Akcia je OK, neinvestovalo sa málo a hoci chýba veľký záporák (zlo zastúpené je) a sčasti sa hrá aj na očakávané otáčanie strán či väčšiu pointu (natipujete ju bleskovo), stále je tu pomerne veľa elementov, ktoré vás dokážu pobaviť. Napríklad malé postavičky vedia byť otravné, ale zábavné. A vesmírnych podfukárov je tu zdá sa toľko, že na Zemi musia prekvitať vo veľkom a podraziť hocikoho v správnej chvíli.

Áno, niekedy si film pomôže lacným trikom a hrdinovia sú na správnom mieste. Potom zase prekvapí údernou akciou alebo fajn nápadom (transatlantické cestovanie tohto štýlu beriem hneď). Triky nie sú márne – od prvej časti sme sa riadne posunuli a tvorcovia si môžu robiť, čo chcú a nasadiť viaceré efektívne zábery.

Samozrejme, otázka znie, či dokáže nová verzia zaujať natoľko, aby v nej tvorcovia dokázali pokračovať a nemuseli robiť o 10 rokov ďalší reštart. Pri hercoch vidieť isté nedostatky, takže buď ich diváci ako-tak akceptujú (Josh Brolin v trojke bol určite lepší tip) alebo nie. Ale bola by škoda odpísať sériu už teraz.

HODNOTENIE

Men in Black: International (USA, 2019, 114 min.)
Réžia: F. Gary Gray. Scenár: Matt Holloway, Art Marcum. Hrajú: Chris Hemsworth, Tessa Thompson, Kumail Nanjiani ...

6.0

MICHAL KOREC

X-MEN
DARK PHOENIX

O poslednej časti X-Menov v produkcii štúdia Fox ste mohli pred premiérou čítať kvantum správ o tom, aký je film nepodarený, že sa ani nedostane do kín a všetci ho vnímajú ako katastrofu, ktorá urobí univerzu hanbu a že možno ju ani Disney nepustí do kín. Alebo že sa musela pretáčať tretina či polovica filmu, je to hrozný film a mal skončiť niekde na streamingovej službe.

No ľudia majú krátku pamäť. Lebo pred 13 rokmi sme si zažili už jedno trpké sklamanie, keď Bryan Singer odskočil na 10 rokov od série a šlendrián Brett Ratner zbabral nábeh na výbornú trilógiu. Jeho Posledný vzdor si tiež zobral podobný motív ako novinka a príliš mu nevyšiel. Vyhodil do luftu 210 miliónov, aby Magneto pobehoval v lese, alebo skúšal lacné bitky.

Dark Phoenix línia je azda pre režisérov prekliatím, aj najnovší kúsok sa borí so sľubným námetom, kde už telepatka Jean Grey, ako silná súčasť X-Men tímu narazí vo vesmíre na záhadný zdroj energie. Zo slušnej členky sa rázom stáva nekontrolovateľná sila, ktorá dá zabrať nielen svojmu drahému, mentorovi Charlesovi Xavierovi, ale aj ostatným starým známym z univerza. Jean sa stáva obeťou niečoho väčšieho, spojenie však prináša devastačné účinky, ktoré môžu ohroziť ľudí na Zemi.

Teoreticky aj vnímanie mutantov, čo si doteraz užívali skôr status superhrdinov a prišli na pomoc vždy v správnej chvíli.

Tento film sa odohráva v roku 1992, čím finalizuje prequelovú štvoricu, ktorá sa odohrávala v jednotlivých dekádach 20. storočia (od 60. rokov Prvej triedy). Dobová výprava je využitá čiastočne, občas kostýmy alebo dizajn áut pripomínajú dané obdobie. Určite nie jednotlivé postavy, ktoré síce troška zostarli (Charles i Erik), ale na výrazný skok vpred to nestačí. Scenár sa s tým nepára a ani nepotrebuje – ide mu o nastolenie drámy v správnom čase so známymi postavami. Občas to funguje náramne dobre, ako za starých Singerových čias, inokedy už menej a film zbytočne márni svoju stopáž. Mám na mysli najmä udalosť v polovici filmu, ktorá na dobrých 10 minút vývoj zastaví a prešľapuje na mieste. Niežeby to bol zbytočný moment v scenári, ale je mu venované príliš veľké množstvo času.

Ale staré dobré postavy sa ľahko nezunujú. Professor X, Magneto, Beast, Mystique, Quicksilver, Cyclops, Storm i samotná Jean Grey núkajú priestor pre rozvíjanie alebo aspoň menšie scény, kde sa dozvieme, čo majú nové, aké sú ich názory na aktuálne dianie či postoj v spoločnosti. Keď si rozložíte scenár na jednotlivé akty, vyjde vám, že sú tu veľké akčné sekvencie a medzičasy využité na istý vývoj. Je to určite lepšia voľba a X-Meni si aj po 19 rokoch udržiavajú solídny stupeň vzťahu k postávam.

Žiaľ, Simon Kinberg musel tento raz strážiť scenár i réžiu a zrejme bol natoľko vyčerpaný a štúdio nebolo dlho spokojné, až veľkú časť zrejme vyšmaril alebo musel pospájať nanovo. Na filme nie je ani tak cítiť nesúrodosť scén ako slabšie rozvíjanie momentov, resp. po výbornom prepojení s kubánskou krízou či hrami s časom tu nie je nič extra. A pri sérii X-Menov sme zvyknutí predsa len na vyšší štandard. A teoreticky, Jean Grey meniaca strany je dobrá voľba, ale filmu chýba výrazný záporák ako aj minule Apocalypse (a to naň mnohí neskutočne nadávali).

Sčasti môže za nižšie skóre aj mladá generácia hercov. Zatiaľ čo starí priatelia (Michael Fassbender a James McAvoy, na ktorého sa však po Split už nedá pozerať inak ako na podivína) ťahajú celú šou, ostatní príliš nežiaria. Jennifer Lawrence a Nicholas Hoult majú málo priestoru. Sophie Turner, očakávaná nádej celého filmu podáva po minulej časti ledva nadpriemerný výkon a Jessica Chastain takmer nemá čo hrať. Obrovská škoda a pritom sa film pekne pohráva s myšlienkou ako ženské hrdinky ťahajú kus iniciatívy vpred.

Medzi pozitíva však patrí solídne tempo (nestačíte sa nudiť), dunivá hudba Hansa Zimmera (áno, je späť v komiksovom žánri a maká ostošesť nielen na sprievodnej akčnej muzičke, ale rozvíja aj čosi ako nový motív) a napokon aj akčné scény. Prvá vo vesmíre skvelo navodí atmosféru a toľko spomínaná vlaková akcia je napokon veľmi dobrým vyústením, kde sa všetci mutanti prejavia naplno, vagóny lietajú do všetkých strán a to všetko v pohybe na koľajach s množstvom nápadov. Je to víťazné gesto rovnako ako finálny záber, kde sa dostaneme aj do nečakanej lokality.

Dark Phoenix by realizovali asi niektorí režiséri lepšie, ale viem si predstaviť, že väčšina by si na ňom aj tak vylámala zuby. Simon Kinberg má všetko vo svojich rukách a hoci za film ako režisérsky debut ceny zbierať nebude, úplnú hanbu si neurobil. Akurát štandardy X-Menov sú vyššie. Paradox série: Kinberg si odnáša tú istú šestku za pokus o spracovanie línie ako Brett Ratner kedysi.

HODNOTENIE

Dark Phoenix (USA, 2019, 113 min.)
Réžia: Simon Kinberg. Scenár: John Byrne, Chris Claremont, Dave Cockrum, Simon Kinberg. Hrajú:Sophie Turner, Jennifer Lawrence, James McAvoy, Michael Fassbender, Evan Peters, Jessica Chastain, Nicholas Hoult, Tye Sheridan ...

6.0

MICHAL KOREC

GODZILLA 2: KRÁĽ MONŠTIER

BOJ GODZILLY POKRAČUJE

Godzilla 2014 bola úplne iný zážitok ako Godzilla 1998 – nielen kvôli inej dekáde, kedy bola natočená a že trikári sa mohli vyblázniť inak ako v minulom miléniu. Odlišný režisér (Gareth Edwards sa často rád hrá len s náznakmi) a poňatie niektorým divákom imponovalo, ale iní sa sťažovali, že prvá polovica bola iba príprava na poriadnu deštrukciu v druhej. Film zrazu skončil a oni chceli vidieť viac...

...dobrá správa na začiatok dvojky: bude tu viac monštier i akcie. No pribudlo aj minút v celkovej stopáži a to je výzva pre znova iného režiséra. Michael Dougherty toho veľa nenatočil (menšie horory ako Trick or Treat a Krampus), preto je prekvapivé vidieť odvahu štúdia Warner Bros. dať mu obrovský projekt pod palec. Dougherty nás nešetrí od začiatku, čo je iba plus – namiesto náznakov sa ide rýchlo k veci. Vidíme tu snahu vedkyne a jej dcéry komunikovať s novým druhom titana (tak sa volá Godzilla a jej podobní), aj prepadnutie základne záhadným chlapíkom s nebezpečnou jednotkou. Zoznámte sa, vedkyňa je Emma Russell a niekde v americkej divočine je jej manžel Mark. Pri útoku Godzilly roku 2014 si Emma riekla, že titanov nenechá na pokoji a študuje ich v rámci organizácie Monarch.

Ako sa neskôr dozvedáme, Monarch má základne po celom svete a v každej drieme titan. Godzilla je jedným z nich, no rýchlo sa objaví aj Mothra a v prvej tretine nastúpi tzv. Monster 0, čo je riadna ozruta s tromi hlavami, ktoré chrlia aj blesky. O tom, že nebude ľahké s ňou bojovať sa presvedčíme v prvom súboji, ale zďaleka sa nič nevyrieši, lebo ľudstvo čaká ďalšia výzva, keď sa začnú prebúdzať aj iní titani...

Výhoda dvojky Godzilly je, že nepotrebuje a ani nechce predstavovať protagonistu. Treba rátať s tým, že aspoň tušíte, že je to veľká príšera, no má tendencie chrániť ľudí. Čo sa nedá povedať o zvyšku pelotónu, ktorý o ľudí buď nemá záujem alebo má s nimi iné (zväčša) deštrukčné plány. Autori jednoznačne stavili na to, že budú predstavovať iné monštrá, každé má iný dizajn a schopnosti. Fanúšikovia by mali plesať len čo sa objaví ich silueta alebo spomenie ich meno (Mothra, Rodan, Ghidorah), ale ani ostatní neprídu skrátka, lebo Dougherty ich servíruje postupne. A nie je ich príliš veľa, čo je obrovské plus – hoci by ste sa sami radi dozvedeli, čo sa skrýva pod nemeckým kopcom, netreba vyložiť všetky karty v tejto časti.

Voľba zobrať do akcie novú rodinu a hrdinov je rozumná. Vera Farmiga výborne hrá, má jasnú motiváciu pre svoje činy, s ktorými nie vždy súhlasí jej dcéra. Sally Hawkins v miniroli udržiava kontinuitu, poteší však Zhang Ziyi (kto by jej tipol už nad 40). Medzinárodne osadenstvo doplní osvedčený Ken Watanabe. Mužské osadenstvo však s jeho výnimkou ťahá za kratší koniec: Kyle Chandler je skôr večný záchranca a hláškujúci borci nie sú príliš originálni. Tento blockbuster jednoznačne patrí herečkám a monštrám.

Je tu vždy troška tajomna, ale ľahko sa odhalí, čo v neskoršej stopáži môže pár divákov unaviť. Ide sa po nových nápadoch, zároveň sa aj čosi kopíruje z minulosti či iných sérií (prelet Rodana navodí pocit z Jurského sveta). Akcie nie je málo a prvé momenty sú dychberúce, sekvencia okolo 40. minúty poteší nováčikov i znalcov, no podobných akcií už nie je veľa. Neskôr sa ide priamočiaro po nových beštiách, spriadajú sa nové teórie, o čo im ide a ľudstvo zväčša na všetko príde, nakopne vrtuľu na lietadle alebo aj ponorke a šup za Godzillou či Ghidorah. Je až neuveriteľné sledovať, s akou ľahkosťou sa hrdinovia po Zemi presúvajú a hneď hľadajú riešenia na vzniknuté problémy a situácie. Iste, občas si to bude žiadať aj nejakú obetu, čo má posilniť dramatickú rovinu, ale na to sme si už v blockbustroch tejto dekády zvykli. Pokiaľ ide o samotné monštrá v akcii, takých scén nie je málo. Časť z nich sa klasicky odohráva v tme či daždi, aby trikári čosi ušetrili, ale uvidíme aj dosť priamych konfrontácií, čo sa počíta. Stále platí, že prvá polovica má viac nápadov ako druhá, ktorá už viac tlačí na pílu a chce nám ukázať čosi nevídané, niečo nepredvídateľné, ale finále je v podstate klasická mastenica aké sme videli viac ráz. Ale je to nadopované finále, kde šľahajú elementárne útoky historických monštier a hráči videohier sa určite potešia.

V istom smere vás môže Godzilla II uspokojiť viac ako jednotka. Lebo ide priamo po akcii, nevymýšľa si veľa zbytočnej teórie (hoci tá jedna o koexistencii titanov a ľudí nie je márna) a nové monštrá sú fajn. Je škoda, že niektoré už prídu neskoro, ale sériu treba živiť a o rok sa už postaví proti Godzille aj borec zo Skull Island.

PS – Hodnotenie platí pre bežné kino. Ak budete pozerať v IMAX či Dolby Atmos, pridajte bod.

HODNOTENIE

Godzilla: King of the Monsters (USA / Japonsko, 2019, 131 min.)
Réžia: Michael Dougher-
ty. Scenár: Michael Dougherty, Zach Shields, Max Borenstein. Hrajú: Kyle Chandler, Vera Farmiga, Millie Bobby Brown, Ken Watanabe...

6.0

ZUZANA ONDRIŠKOVÁ

INÝ SUPERMAN

BRIGHTBURN

Ten námet na mix žánrov komiksu a hororu nie je márny. V súčasnom komiksovom ošiali by mohol mať aj zlý hrdina resp. antihrdina priestor a popri všetkých esách i svetlých stránkach protagonistov by sa dala ukázať aj temná. BrightBurn však nie je druhý Spawn, kde sa pekelník snaží zachrániť ľudkov na Zemi.

V prológu to vyzerá skôr na jemné erotické harašenie, ale zabudnite, to sú iba jemné náznaky a neskôr sa dočkajú skôr milovníci krvi. Malý chlapec s nejasným pôvodom (všetci sa budú predháňať v porovnávaní temného Starmana či Supermana) rastie, má neuveriteľné nadanie v istých oblastiach, no zároveň je trošku pozadu v iných.

Súčasná medicína či psychológia by asi neodolala pokušeniu dať mu nálepku mierneho autistu či iného syndrómu. Ale Brandon Breyer je sužovaný iným trápením a to sa začne drať von, čo postupne pocítia mnohí v jeho okolí.

Najprv sú nadprirodzené schopnosti servírované iba v malých dávkach. Že má veľkú silu a zrejme dobrú pamäť. No keď sa začne neuveriteľne rýchlo pohybovať, ukáže smäd po krvi a občas niekomu ublíži a ani o tom nevie, to už jeho rodičia spozornejú (my dostávame kúsky info v malých flashbackoch a zistíme, že ho nesplodili sami). A krvilačné chúťky začnú a výkyvy nálad začnú riadne stúpať a okolie to pocíti...

Brightburn sa dá teoreticky rozdeliť na dve časti – keď netušíme, čo sa deje a sme hladní po objavoch a exekučnú, keď sa už malý Brandon začne prejavovať naplno, mystérium je preč a už len čakáme akú spúšť chce za sebou zanechať. A David Yarovesky dostal od scenáristov pár nápadov, no obyčajný dej, čo sa iba skôr iba vlečie k očakávaným vraždám či vyčíňaniu malého BB.

Gradácia v podobe nasadzovania väčšej sily i nebezpečenstva v okolí spočiatku funguje. Lenže Gunnovci majú očividne radi repete a niektoré scény či pointy radi opakujú. V praxi to znamená, že už by sa mohli posunúť ďalej, no urobia zvláštny trik – vrátia sa k niečomu, čo je jasné, prehodia náladu na minulú a ide sa v deji o kúsok ďalej odznova. Cítiť, že bolo umenie naplniť celých 90 minút, a tak si pomáhajú nielen takými barličkami a opakovanými scénami, ale hľadajú ako rozdeliť isté oznámenia a ich načasovanie.

Polemika o deji bokom, mnohí budú čakať na špeciálne schopnosti Brandona a dočkajú sa všeličoho, no zaškatuľkovanie do kategórie hororu-vyvražďovačky nás ešte viac navnadia na rozličné vraždy. Film sa tu mení na typický slasher, kde namiesto tajomného zabijaka vidíme vznášajúceho sa chlapca, ktorý vždy použije nejakú špeciálnu schopnosť, aby sa dostal k obeti.

Môžete sa tešiť na pár skutočne efektných smrtí v štýle Final Destination, nepríjemné zábery, kde určite nejedna slabšia povaha odvráti zrak a iná sa bude asi už smiať, že čo autori vymysleli. Ale áno, Brandonove spôsoby zabíjania nie sú márne, akurát to finále sa už prepáli do nečakaných výšin, autori tu asi minuli čosi navyše z rozpočtu.

Problém Brightburna je v rozpoltenosti. Hororovým fanúšikom nebude asi veľmi vyhovovať komiksová nadstavba a zase komiksové publikum bude odradené občasnou ľakačkou alebo prílišnou brutalitou, čo aj pri spojení s menším počtom špeciálnych schopností nenaplní očakávania. Navyše pozliepaný scenár by rád šokoval, priniesol čosi nevídané – v skutočnosti toho veľa nie je a skôr dáva šancu diskutovať o tom, ako sa mohol tento námet previesť do podoby ešte lepšie.

Neustále máte pocit a čakáte na nejakú dávku originality, ale približne v polovici zistíte, že už nepríde a stane sa presne to, čo tipujete. Nehovoriac o udičkách typu, že keď niekto s chlapcom má ísť niekam preč, asi nedopadne dobre.

Námet na Brightburn bol teda dobrý – ale po videní ostáva, žiaľ, tým najlepším čo tento projekt mal. Ak teda nechcete uznať, že Elizabeth Banks hrá dobre aj tieto menšie úlohy.

Ako alternatívu odporúčame film Chronicle (2012) a nórsku koprodukciu Thelma (2017). Vo filme Thelma je dokonca scéna, ktorú tvorcovia tínedžerského hororu Brightburn priamo citovali, alebo jednoducho zmienený titul nepoznali. (poznámka šéfredaktora)

HODNOTENIE

Brightburn (USA, 2019, 90 min.)
Réžia: David Yarovesky. Scenár: Brian Gunn, Mark Gunn. Hrajú: Elizabeth Banks, Jackson A. Dunn, David Denman ...

5.0

CYBERPUNK
2077