SECTOR

ROČENKA 2019



HRY ROKA 2019

RESIDENT EVIL 2, METRO EXODUS, RED DEAD REDEMPTION 2, DEATH STRANDING, GREEDFALL ASTRAL CHAIN, MORTAL KOMBAT 11, GEARS 5

HRY ROKA





RECENZIE



HARDVÉR



FILMY



TOP 20


OPEN



HRY ROKA 2019

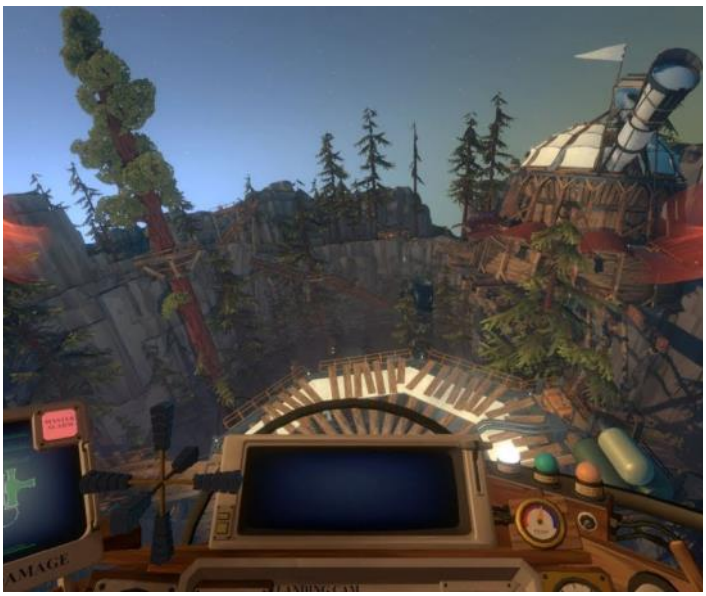
Rok nám skončil a je načase zhrnúť si najvýraznejšie hry za uplynulých 12 mesiacov. Znovu sme pripravili celkový rebríček redaktorov Sectoru, kde sme vybrali 20 najlepších titulov roka. Tie mixujú ako najlepšie AAA, tak aj indie tituly.

20. Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age - Definitive edition (Switch)

Rebríček otvára JRPG titul Dragon Quest XI, ktorý tento rok prišiel na Switch v definitívnej edícii. DragonQuest XI je parádna JRPG tejto generácie. Je starosvetsky milá, rešpektuje klasické pravidlá žánru a zároveň do mixu dáva veľa nových vecí. Hutný dej na 100 hodín, aký sa v dnešných časoch nevidí. Je tu neznámy hrdina, okolo ktorého sa hneď na začiatku začne točiť vážne proroctvo, ale sila scenára tkvie aj v skupine ostatných postáv, ktoré ho sprevádzajú.

19. Outer Wilds (PC, Xbox One, PS4)

Na 19. mieste je Outer Wilds, jedno z prekvapení roka, ktoré vyhralo množstvo ocenení hry roka. Je to indie hra, ktorá vás vtiahne do vesmírnej sústavy uzavretej v časovej slučke. Mobius Digital skutočne ukázal ako zaujímavú hrateľnosť, tak aj dizajn prostredia.





18. Total War: Three Kingdoms (PC)

Stratégií tento rok nebolo veľa, ale Total War: Three Kingdoms znovu oživil svoj vlastný strategický štýl a umožnil hráčom ovládnuť stredovekú Čínu. 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.



17 Fire Emblem: Three Houses (Switch)

Najnovší diel Fire Emblem sľuboval, že veľa vecí bude v sérii iných. A nebolo to iba zmenou platformy z handheldov a trúbenie na návrat na veľkú „obývačkovú" konzolu. Switch je ideálna voľba, no imponovať bude skôr hráčom ochotným prešaltovať aj na iné žánre ako taktizovanie na ťažkých mapách a klikanie dialógov.







16 Star Wars Jedi Fallen Order (PC, Xbox One, PS4)

Star Wars Jedi: Fallen Order je zaujímavé a prekvapivé dielo, ktoré oživilo koniec roka. V niektorých oblastiach je to skvelý Star Wars produkt, v iných, najmä v súbojoch, je to dobrá hra, ale slabší Star Wars. Výsledok je ale aj tak veľmi pozitívny. Respawn sa ukazuje ako veľmi dobré štúdio, ktoré oživuje ponuku EA.

15 Devil May Cry 5 (PC, Xbox One, PS4)

Devil May Cry V je pokračovaním série, na ktoré sa čakalo desať rokov. Podobne ako v prípade Resident Evil 2 Capcom zasiahol city fanúšikov s dávkou nostalgie, no zároveň sa snaží svoje staré série udržať relevantnými. Darí sa mu to vďaka obrovskému množstvu inovácií a splnených snov, ktoré vývojári predtým nedokázali realizovať.

14 GreedFall (PC, Xbox One, PS4)

Tento rok sa veľmi dobre posunulo vpred Spiders štúdio, ktoré síce doteraz vydávalo menej výrazné a menej prepracované RPG, ale v GreedFalle tvorcovia ukázali, že majú na viac a priniesli zaujímavú akčnú RPG s otvoreným svetom kombinujúcim fantasy prvky a koloniálnu éru.

13 The Outer Worlds (PC, Xbox One, PS4)

Obľúbený vývojár RPG titulov Obsidian sa vracia späť do veľkých 3D hier, a to vo veľkom štýle s titulom The Outer Worlds. Ten si získal fanúšikov svojím akčným RPG štýlom, ako aj samotným spracovaním, netradičným svetom a doplneným humorom.









12 A Plague Tale: Innocence (PC, Xbox One, PS4

Ďalšie veľké prekvapenie, ktoré prišlo od malého vývojára, je titul A Plague Tale: Innocence, pôsobivý výlet temným stredovekom. Príjemne prekvapuje svojou hrateľnosťou založenou na spolupráci postáv, nenáročných stealth prvkoch a hordách hlodavcov, na ktoré platí oheň.

11 Sekiro: Shadows Die Twice (PC, Xbox One, PS4

Sekiro: Shadows Die Twice od From software ponúka niečo úplne odlišné, na čo sme zvyknutí zo Souls hier. Titul vyniká komplexnými prostrediami, ktoré sú veľmi dobre spracované, a to ako po dizajnovej, tak aj grafickej stránke.

10 Death Stranding (PS4)

Kojima uplynulý rok priniesol svoj prvý samostatný titul, kde už ho neobmedzovalo Konami a mohol sa naplno realizovať. Priniesol zaujímavú simuláciu poštára v post-apokalyptickom svete. Titul nie je pre každého, ale fanúšikovia Kojimu si v ňom nájdu svoje.

9 Disco Elysium (PC)

Disco Elysium je prekvapením minulého roka. Originálna detektívka môže hráčov priam fascinovať, ale nie všetkých. Hlavne ak očakávate RPG, kde si popri debatách užijete aj boje a akčnejšie momenty, budete sklamaní. Je to primárne hra so slovami, kde dominujú rozhovory a hľadanie detailov, ktoré sa väčšinou skrývajú v tonách všadeprítomného textu.









8 Astral Chain (Switch)

Platinum Games v Astral Chain najviac bodujú tým, ako neuveriteľne dokázali hru vygradovať, a to ako po stránke príbehu, tak aj hrateľnosti. Dráma je na obrazovke prakticky neustále, niektoré postavy to isté rozhodne nemajú a aj keď vo vzduchu cítite, že niektoré sledujú vlastnú agendu, dlhšie neviete predvídať, ako sa niektoré situácie vyvinú. Čaká vás hneď niekoľko silných momentov.

7 Red Dead Redemption 2 (PC)

Rockstar priniesol po roku aj PC verziu Red Dead Redemption 2 aj keď štart veľmi nezvládol a hru opravuje doteraz. Stále však ponúka pôsobivé a detailné prostredie divokého západu, kvalitný príbeh a aj dostatok možností, či už v singleplayer kampani, alebo v stále sa rozširujúcej online časti. Tá sa formuje zaujímavým smerom, úplne odlišným od GTA Online

6 Mortal Kombat 11 (PC, Xbox One, PS4, Switch)

Mortal Kombat 11 ukazuje, že séria stále patrí medzi špičku vo svojom žánri. Má jedinečné univerzum s osobitými postavami, ktoré sa parádne skrvavia v drastických bitkách. Ale ako ukázal aj nový, trochu bizarný, no zábavný príbeh, nie sú to bezduchí zabijaci a psychopati, ale často až prekvapivo citlivé bytosti.

5 Control (PC, Xbox One, PS4)

Remedy sa s Control titulom znovu ukázalo v plnej paráde, a to ako s príbehom, tak vizuálom, ktorý doslova exceluje spolu so zapracovanou deštrukciou. Znovu vás čakajú supersily, tajomstvá, ktoré treba odhaliť v zvláštnej betónovej budove. Možno až škoda, že s hrou autori nepočkali do vydania novej generácie konzol, keďže aktuálna generácia hru veľmi nezvláda. Na druhej strane na PC so zapnutým raytracigom exceluje.









4 Days Gone (PS4)

Days Gone ponúka obrovský a prepracovaný svet zdevastovaného Oregonu. Prostredie zamorené „fríkermi" a „rípermi" skrýva rôzne tajomstvá, ktoré čakajú na vás, aby ste ich odhalili. Komplexný príbeh vás pohltí a zabaví na viac ako päťdesiat hodín, pričom ani vedľajšie misie si nezaslúžia, aby ste ich ignorovali.

3 Gears 5 (PC, Xbox One)

Na tretie mieste sa vytiahlo nové pokračovanie Gears of War série, ktoré teraz pod skráteným názvom Gears 5 pokračuje v príbehu mladej partie bojovníkov snažiacich sa odhaliť tajomstvo planéty Sera. Teraz už nebudú uzavretí za prekážkami v mestách, ale prostredia sa viac či menej otvoria a umožnia voľnejší prístup, ako aj ukážu pôsobivý vizuál. Hre nechýba kooperácia na delenej obrazovke, horda a ani multiplayer.

2 Metro Exodus (PC, Xbox One, PS4)

Na druhom mieste skončila pôsobivá prechádzka zničeným svetom v Metro Exodus, ktoré vytiahlo sériu z temných tunelov a ponúklo sériu viac a menej otvorených prostredí. Hráči tak mohli doslova objavovať svet, ako aj ľudí žijúcich v ňom, s dobrým pomerom akcie a rozprávania príbehu.

1 Resident Evil 2 (PC, Xbox One, PS4)

Hru roka u nás vyhráva Resident Evil 2, priam excelentný remake klasickej hry do modernej podoby. Omladzovacia kúra mu veľmi prospela a je ako zrelá osobnosť, čo má šarm, eleganciu a hrateľnosť overenú časom, ktorá nestarne a stále ukazuje svoju jedinečnosť. Klasický štýl, charakteristický najmä pre prvé časti série, je nenásilne prispôsobený modernej dobe a stále ponúka niečo unikátne, čo vám ani mnohé súčasné tituly jednoducho nedajú.







INTERVIEW



TOMÁŠ KUNÍK



INTERVIEW

DAVID RINGEISEN - VERÍM, ŽE PRÍBEHOVÉ HRY MAJÚ BUDÚCNOSŤ

Na hernej akcii Game Days sa stretlo množstvo talentovaných herných vývojárov, no taktiež profesionálov, ktorí pracujú na hrách z trochu inej strany. Tvorba CGI videí, trailerov alebo predelových scén je veľmi náročný proces, no sú neoddeliteľnou súčasťou každej hry. Kvalitné videá vedia umocňovať atmosféru či prinášať nový, lepší pohľad na udalosti vo fiktívnom prostredí. Sú kľúčové pri rozprávaní príbehu či približovaní osudov postáv. Jedno zo štúdií, ktoré má portfólio preplnené práve takouto tvorbou, je maďarské Digic Pictures, ktoré má dlhoročné skúsenosti s prácou na rôznych veľkých hrách od Activision, CD Projekt, Ubisoft, Square Enix alebo Japan Studio.

Nám sa podarilo odchytiť jedného zo zamestnancov tohto štúdia, ktorý má množstvo skúseností práve s vyššie spomenutými projektmi.

V rozhovore nám prezradil niečo o budúcnosti CGI, priblížil nám zákulisie tvorby videí pre jednotlivé hry, či ako prebiehalo natáčanie s Kevinom Spacey.



Mohli by ste sa nám na úvod predstaviť?

Moje meno je Dávid Ringeisen a pracujem na pozícii *Lead of Previsualization* v Digic Pictures. Čiastočne som taktiež režisér, niekoľko projektov som si aj sám režíroval. Do firmy som prišiel pred ôsmimi rokmi, pričom som pracoval na väčšine vecí, ktoré sme za toto obdobie vytvorili.

Robili ste na hrách rôznych žánrov od rôznych spoločností. V čom sa práca na hrách odlišuje napríklad od tvorby seriálu Love, Death & Robots pre Netflix?

Povedal by som, že v úrovni kontroly, ktoré majú jednotlivé firmy nad svojimi projektmi. Produkčný tím, teda producenti, no predovšetkým Tim Miller a jeho ľudia, mali istý stupeň kreatívnej kontroly, no aj napriek tomu sme mali pocit, že sme o trochu slobodnejší a robíme si svoju prácu. Skutočne nám umožnili ísť viac do príbehu, aby sme mohli nájsť prvky, ktoré sú pre nás zaujímavé. Mali sme niekoľko spoločných sedení, na ktorých sme ukazovali náš progres, no vždy nám boli veľmi nápomocní a podporovali nás. Dovolili nám robiť si veci tak, ako sme zvyknutí, dali nám slobodu z pohľadu dizajnu, techník filmu, aby sme si mohli sami vytvoriť vizuál ako taký.

Samozrejme, keď hovoríme o hrách, vždy to závisí od konkrétneho klienta, aké sú jeho požiadavky. Existujú klienti, ktorí skôr preferujú striktný prístup ku kreatívnej kontrole nad obsahom, ktorý pre nich vytvárame. Či už ide o predelové scény alebo trailery. Niektorí však za nami prídu pretože vedia, že Digic Pictures tvorí vysoko kvalitný obsah. Teda nám dôverujú v tom, že urobíme presne to, čo je pre nich najlepšie. Samozrejme, stále musíme ísť priamo za nimi a dohodnúť si detaily, akú majú predstavu. Ukážu nám čo najviac môžu z hry alebo niečoho, na čom pracujú a v tom sa snažíme nájsť zaujímavé prvky. Ak majú story art, ak majú akýkoľvek nápad ohľadom traileru, ktorý pre nich máme vytvoriť, povedia nám to a my sa to snažíme posunúť niekam ďalej, pridať do toho naše skúsenosti a nakoniec dodať čo najlepší produkt.

Pracovali ste aj priamo s hercami? Napríklad s Kevinom Spacey v Call of Duty.

Bohužiaľ, nie. S takýmito projektmi to chodí tak, že pracujeme akoby na základe. Pracuje sa na štruktúre filmu, takej hrubej verzii, kde musia byť všetky vlastnosti, ktoré bude mať aj finálny produkt. Nevyzerá tak vábne, pretože všetky prvky budú neskôr nahradené detailnejšími a kvalitnejšími verziami. Čo sa ale týka hercov, celý proces funguje tak, že zvyčajne nahráme štruktúru filmu a všetky výkony v Mocap štúdiu priamo v Digic v Budapešti. Na túto prácu si ale zavoláme lokálnych hercov a kaskadérov.

Pri hercoch ako Kevin Spacey to však funguje nasledovne. V USA majú pomerne striktné pravidlá o tom, za akých podmienok môžu takíto herci vycestovať za veľkú mláku a zúčastňovať sa rôznych produkcií. Pre produkčnú spoločnosť Activison bolo preto oveľa jednoduchšie zorganizovať konečné Mocap nahrávanie priamo v Los Angeles. Takže tam ho zobrali a na základe našich animácií, našej nahrávky, vytvorili celý film. Opätovne ho prehrali, pridali rôzne drobnosti tak, ako cítili, že by boli pre Kevina Spacey správne. V konečnom dôsledku ale upravili len detaily a následne nám poslali jeho skutočnú nahrávku, s ktorou sme ďalej pracovali.

Máte za sebou tvorbu pre Zaklínača, ale aj Gwent. Rovnaké univerzum, ale rozdielne žánre. Ako sa to odrazilo na filmových scénach a akú atmosféru ste sa v nich snažili navodiť?

Nebolo to len o nás. Už od prvých rozhovorov s CD Projekt bolo jasné, že aj chce pre Gwent niečo odlišné. Keďže ide o iný žáner, ako ste aj povedali. Pri Zaklínačovi sme mali naše prequely, takže pri launch traileri sme celkom jasne vedeli, čo by sme v ňom mali a čo by sme v ňom zase nemali mať.

CD Projekt nás požiadal o nejaké drobné zmeny vo výzore Geralta. Takže sme sa pozreli na to, čo sme už mali od Platige (Poľské produkčné štúdio, pozn. redakcie), na celú spätnú väzbu od CD Projekt, ako upravili vzhľad Geralta a na základe toho sme ho ďalej upravili a následne doladili do finálnej podoby.

Pri Gwent to bolo od začiatku jasné. Myšlienka sa niesla v tom zmysle, že nakoľko kartová hra má taký charakteristický vzhľad, mali by sme na ňom stavať a posunúť ho ďalej. To je dôvod, prečo sme tu mali mix rôznych techník - vysoko kvalitné CG, ktoré sme prerušovali vizualizáciami kartovej hry. Ako keby ožili v hlavách postáv. Myslím, že sa to dosť dobre dopĺňa - rendery, CG vizuál a kreslené zábery. Spoločne celkom jasne rozprávajú príbeh, čo sa deje v hernom svete a čo v istej úrovni fikcie. V treťom Zaklínačovi si Gwent môžete aj priamo zahrať, a to je v podstate to, čo sme sa v traileri snažili zachytiť a vyzdvihnúť.

Taktiež ste pracovali na Halo 4, pričom Halo seriál sa natáčal aj v Maďarsku. Mali ste možnosť ísť sa pozrieť priamo na natáčanie?

Toto nemôžem komentovať.

Študovali ste pri Zaklínačovi aj také detaily, akými môže byť napríklad reč tela, slovanskú kultúru?

To je dobrá otázka. Môžete to konkretizovať?

Tak napríklad detaily ako lokálne spôsoby pri stretávaní, lúčení sa a podobne.

A pýtate sa to preto, že to v traileri je alebo nie je? Pretože pokiaľ viem, až takto do hĺbky sme pravdepodobne nešli.

Nuž, skôr mi ide o to, že v niektorých hrách sa často opätovne využívajú rovnaké animácie. Preto ma zaujíma, či ste si všetko robili od základov a dbali aj na takéto detaily.

Čo sa týka postáv, Geralt je čisto vymyslená postava, čiže z tohto pohľadu sa riadime tým, čo vytvoril CD Projekt. Geralt ale má na tvári pomerne výrazné slovanské črty. Ak máte dobrého umelca, tak ani nie je veľká výzva zachytiť podstatu slovanských čŕt. Naši grafici sú dosť talentovaní, čiže prísť so správnym vzhľadom nebolo pre nich až také náročné. V prípade čarodejnice v našom traileri využívame podobu maďarskej herečky, takže ako veľmi je slovanská, to veru neviem - či sa zhoduje s imidžom krásy slovanských ľudí.



Čo si však myslím, je, že má veľmi peknú tvár, ktorá sa celkovo zhoduje s prostredím, príbehom. CD Projekt nám dal možnosť najať si vlastných hercov, skončili sme u nej, poslali sme spoločnosti jej fotky a ona ju schválila. Sami sme si ju naskenovali pomocou vlastného 3D systému, následne sme trochu upravili detaily na jej tvári, farbu vlasov, no vo všeobecnosti, keby ste ju niekedy stretli, vyzerá presne tak ako v traileri.

Ako sa práca na filmových videách zmenila za roky, čo na nich pracujete a akým smerom by sa mohli v budúcnosti ďalej posúvať?

To je ťažká otázka. Niekedy sa pozriem späť na naše staršie projekty, šesť až osem rokov staré, keď som prišiel do firmy. V niektorých prípadoch je pritom celkom ťažké nájsť rozdiel. Množstvo techník sa zmenilo, taktiež používame odlišný softvér. Myslím si, že sme oveľa viac organizovanejší v mnohých aspektoch a pracujeme na oveľa väčšom počte projektov ako sme pracovali pred siedmimi alebo ôsmimi rokmi. Sme celkom veľké štúdio. No ak má prísť na vizuálne spracovanie, povedal by som, že je to vždy otázka času, peňazí a pracovnej sily. Vždy to závisí od projektu, ktorý dostaneme. Čo si klient predstavuje, aký veľký je budget, koľko na to máme času. Ak je dostatok peňazí a času, vieme spraviť v podstate čokoľvek. Každá značka môže mať vysokokvalitný trailer alebo teaser, ale je to otázka peňazí. Vždy sa snažíme nájsť to najlepšie riešenie pre každého. Ak za nami prídu a povedia, že chcú, aby sme pracovali na tomto projekte a máme len toľkoto peňazí, tak im povieme: „Ok, čo keby sme spravili kratší film?" Snažíme sa nájsť iný prístup. Samozrejme, nemôžete mať super obrovskú bojovú scénu s dvomi tisíckami bojovníkov, keď máte len limitované množstvo peňazí.



Snažíme sa zobrať ich príbeh, ak majú scenár, nejakú myšlienku, a upraviť ju spôsobom, ktorý by bolo možné zrealizovať v stanovenom čase a s určenou sumou peňazí. Preto si myslím, že najťažšia časť všetkých projektov sa nachádza na začiatku - zhodnúť sa s ich očakávaniami, budgetom a časom. Niekedy za nami prídu klienti, ktorí povedia, že máme len mesiac na to, aby sme niečo vytvorili, tak hľadáme možnosti, čo by sa dalo spraviť. Neviem, či ste videli, no produkovali sme krátke, jednoduché, trailery k postavám pre Riot Games, ktoré sme vytvorili za rekordne krátky čas. Myslím, že za šesť až osem týždňov. Takéto projekty sú pre nás veľmi náročné, nakoľko máme už zabehnutú štruktúru. Nejaký systém ako vôbec začíname, vytvárame postavy, vizuál, textúry, shadery, nasvietenie, prostredie a podobne. No v tomto prípade sme náš obvyklý postup nemohli využiť. Museli sme byť veľmi efektívni so všetkým a, našťastie, sa nám to podarilo dokončiť včas. Bol to veľký úspech, najmä keď štandardná produkcia môže niekedy trvať štyri alebo šesť mesiacov, v závislosti od projektu. Dá sa teda urobiť všetko, je to len otázka času a peňazí.

Predelové scény často spomaľujú tempo hry, hráči ich radšej preskakujú, keďže im prekážajú v hraní hry ako takej. Akým spôsobom sa snažíte získať pozornosť hráčov?

Predelové scény sú také trochu ošemetné. Hovorím ale len z mojich skúseností. Intenzívne sme pracovali na predelových scénach pre Destiny od Bungie a Call of Duty od Activision. Tieto hry sú akčne orientované, nemôžete len čakať, skočiť tam a zabiť nepriateľa, nech sa stane čokoľvek. V týchto prípadoch je teda predelová scéna jedinou možnosťou ako rozprávať príbeh. Stále ste v pozore, aby ste mohli reagovať na udalosti v hre, no ak by ste bojovali bez príbehu, mohli by ste mať pocit, ako keby ste podvádzali, pretože tu vlastne nebolo za čo bojovať. Ak ale nejakú preskočíte, môžete mať pocit, že to za ten čas asi nestálo. Povedal by som, že väčšina hráčov nehrá len preto, aby zabíjali, ale taktiež sú tu kvôli pocitom. Predelová scéna teda môže spôsobiť to, že pridá ten minimálny prvok príbehu, ktorý nakoniec môže priniesť niečo dobré, niečo, čo vyvolá dojem, že ste urobili niečo dobré. Viete, niekde tam vnútri chce byť každý dobrý, každý chce byť hrdina. A môžete byť hrdina, ak budete všetkým pomáhať, no ak za tým nie je príbeh, nie je to to isté. Ak hráte PUBG, skočíte do hry, všetkých zabijete, celé to vyhráte, ale je to vlastne nanič. Na pár minút alebo sekúnd sa cítite dobre a potom začnete znova. Je to úplne odlišný prístup vývojárov. Takže pri takýchto hrách by som mohol povedať, že je to už minulosť, no verím, že to ešte nie je koniec. Pri hrách ako Zaklínač, ktoré obsahujú príbeh v podobnej miere, dávate hráčom naozaj možnosť byť hrdinom dňa. Cítia to, čo cítiť majú. Závisí to ale aj od herného dizajnu, ako je prepojená akcia s príbehom, nakoľko neexistuje nič medzi tým, len sa prepína medzi jednou a druhou stranou. Povedal by som, že stále je to ten najlepší spôsob, ktorým sa to dá robiť. Myslím si, že majorita hráčov práve potrebuje, aby bol súčasťou hry takýto typ príbehu. Ak aj predelové scény preskočia, podľa mňa stojí za to ich ďalej vytvárať, pretože tam vonku je naozaj množstvo hráčov, ktorí príbehy naopak vyhľadávajú. Aspoň teda dúfam.

Ďakujeme za rozhovor.

MATÚŠ ŠTRBA



KAM SMERUJÚ PRÍBEHY V ONLINE HRÁCH?

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

Mohol by si sa nám stručne predstaviť?

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

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

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

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

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

Čo teda môžeme očakávať od príbehu The Division 2?

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

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

Prepáč, o tom nemôžem hovoriť.

Prečo ste si vybrali Washington?

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

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

Zaujímavé je, ako som už spomínal o Rainbow Six knihe, že je o Američanovi, ktorý prišiel do Európy a tu zažil svoj príbeh. V Európe sa toho deje veľmi veľa.



Neexistuje nič, čo by hovorilo, že sa Tom Clancy musí odohrávať len v USA. Mohla by vzniknúť The Division hra zasadená do Európy? Nevidím dôvod prečo nie. Myslím si, že by mohla byť.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ďakujem za rozhovor.

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, nárácie 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.

MATÚŠ ŠTRBA



AKO VZNIKAJÚ PORTY VAŠICH OBĽÚBENÝCH HIER?

Vývoj hier pre rôzne platformy často neprebieha v tom istom štúdiu, ale porty pre niektoré verzie môže mať na starosti iný tím. Rovnako je to s populárnymi remastermi, za ktorými dnes nemusia stáť pôvodní vývojári, ale úplne iné štúdio. My sme mali možnosť stretnúť sa so zástupcami štúdia QLOC, ktoré v týchto oblastiach patrí medzi tie najznámejšie a najskúsenejšie. Rozprávali sme sa s nimi o tom, ako sa k tejto oblasti vývoja dostali, ako sa za posledné roky zmenila a aj o tom, ako takéto porty vznikajú napríklad pre Switch, kam okrem iných priniesli napríklad Hellblade: Senua's Sacrifice, pričom hlavným programátorom portu bol Krzysztof Nasfeter, ďalší zo speakrov na konferencii GIC. Na otázky nám odpovedal projektový manažér Adam Walenkiewicz, ktorý vo firme pôsobí už 8 rokov, a Miłosz Białas, vedúci komunikácie v QLOC.

QLOC je známe najmä vďaka remastrom a portom. Ako ste sa dostali práve do tejto oblasti?

A.W.: Ja osobne som začal ako mnoho iných ľudí v biznise ako tester a po asi roku a pol som prestúpil do vývoja ako špecialista na vzťahy s japonskými štúdiami, pretože hovorím japonsky, mám titul z japonských štúdií a práve vtedy naše štúdio pracovalo na Street Fighter 4: Arcade Edition. Potrebovali ľudí hovoriacich japonsky na komunikáciu dokumentácie s klientom a podobne. Po niekoľkých rokoch vo vývoji som začal pracovať ako projektový manažér.

M.B.: Spoločnosť vznikla v roku 2009 a spočiatku sme lokalizovali hry a robili QA na nejakých projektoch, rok za rokom sme ale rástli, získavali sme ďalšie lokalizačné projekty, ďalšie QA projekty, a tak sme si povedali, že už nastal čas rozšíriť náš biznis a nájsť ďalšiu oblasť, v ktorej by sme sa mohli zlepšiť, čím je vývoj. V roku 2011 sme tak robili na porte Street Fighter 4: Arcade Edition pre PC a to tiež odštartovalo naše vzťahy s niektorými japonskými spoločnosťami, ktoré pokračujú až do dnešných dní a sme za ne veľmi vďační. Po tomto projekte sme tak pracovali na ďalších.

Pracovať s Capcomom a na Street Fighter hre bolo skvelé, lebo sme robili nielen na PC verzii, ale aj na automatovej verzii, čo je niečo úplne odlišné. Je to unikátne zariadenie a aby sme na ňom mohli pracovať, museli nám z Japonska do Poľska poslať automaty, aby hra dobre bežala. Za tie roky sme pracovali na rôznych projektoch, napríklad Hitmanovi z roku 2016, vďaka ktorému máme blízky vzťah s IO Interactive a robíme pre nich QA. Neskôr sme robili aj Dark Souls Remastered pre PC, Xbox One a PS4, portovali sme Hellblade pre Switch, za ktorý je zodpovedný Adam, remastrovali sme Tales of Vesperia do HD verzie pre aktuálne konzoly.

Vďaka dobrým vzťahom s Capcomom sme robili aj jednu z ich najdôležitejších hier - Dragon's Dogma: Dark Arisen. Tu sme zremastrovali a vylepšili pre Xbox One, PS4 a PC, pričom to v tej dobe bola najrýchlejšie predávaná hra Capcomu na PC vôbec. Tento titul neskôr prebral Monster Hunter: World. Tento rok sme hru priniesli na Switch a vychádzame v tejto verzii z PS4 verzie, z ktorej pochádzajú niektoré assety.

A.W.: Mal to na starosti tím v Gdansku, keďže okrem Varšavy máme vývojársky tím aj v Gdansku.

M.B.: Takže teraz má naša spoločnosť tri základné piliere. Prvým je vývoj, ktorý má na starosti portovanie, remastrovanie a aj vyvíjanie. Máme QA, ktoré má na starosti QA funkčnosti, certifikáciu, QY lokalizácie a podobne. Nakoniec robíme lokalizáciu, kde lokalizujeme nielen text, ale robíme aj dabing a nahrávanie, takže vlastne kompletný balík, čo navyše robíme v 35 jazykoch. Tento rok oslavujeme 10. výročie a veľmi nás hreje, keď môžeme vidieť, ako sa firma za tie roky vyvíjala. Aktuálne už máme takmer 400 ľudí pracujúcich v troch štúdiách. Okrem Gdansku máme centrálu vo Varšave a tiež máme tím v Moskve, ktorý sa sústredí hlavne na lokalizáciu.

Portovať a remastrovať ste začali pomerne skoro, takže určite viete porovnať, ako sa táto oblasť vyvinula s aktuálnou generáciou konzol v porovnaní s tou predchádzajúcou.

A.W.: Úprimne sa obávam, že nie som tá správna osoba na zodpovedanie tejto otázky, lebo som v tej dobe ešte nepracoval ako projektový manažér, ale myslím si, že je to jednoduchšie aj náročnejšie zároveň. Závisí to od projektu. Na jednej strane tu máme Switch, čo je skôr handheld a nie je to práve najvýkonnejšie zariadenie, ale je výkonnejšie ako to, čo bolo dostupné pred 10 rokmi, takže môžete mať zaujímavejšie a imerzívnejšie hry na handhelde. Na druhej strane, ako plynie čas, tak stále robíme aj naozaj staré projekty. Napríklad dostaneme hru, ktorá



vyšla pred 15-20 rokmi a preportovať tú na nové zariadenia je čoraz ťažšie. To samé vytvára ďalšie výzvy. Na jednej strane sú tak platformy výkonnejšie, rýchlejšie a zaujímavejšie s novými funkciami, s ktorými dokážeme viac a vieme oživiť aj staré hry. No na druhej strane, čím je hra staršia, tým ťažšie je priniesť ju na novú platformu.

M.B.: Niekedy je tu aj problém, že chýba zdrojový kód. Vtedy prichádza rad na reverznú inžinierstvo a naši vývojári musia obnoviť časť kódu, ktorá už neexistuje, len aby bolo vôbec možné hru portovať na ďalšie platformy. Naozaj to je náročnejšie každým ďalším rokom, lebo čím je hra staršia, tým je väčšia šanca, že chýba zdrojový kód.

Dokážete pracovať s viacerými verziami hry, ak v jednej niečo chýba?

A.W.: Musíme to robiť najlepšie ako sa dá. Ak teda nie je žiadny zdrojový kód, to je pre nás naozaj obrovský problém. Existujú ale situácie, keď je najnovší zdrojový kód dostupný na platforme X a tu máme, ale napríklad materiály sú lepšie na inej platforme a boli by pre nás vhodnejšie. Takže áno, robíme aj takéto veci, ak to má zmysel. Kombinácia vecí z rôznych platforiem pre port je možná, ak to je potrebné.

Ako sa vlastne dostávate k takýmto projektom? Nájdu si vás vydavatelia, či aktívne hľadáte projekty na remastrovanie/portovanie?

A.W.: V prvom rade máme dedikovaný biznisový tím, ktorého úlohou je udržať kontakt s našimi klientmi a taktiež získať nových klientov. Polovicou ich práce tak je lietať po celom svete, stretávať sa s klientmi, chodiť na výstavy a získať nové projekty. Vďaka ich konexiám a vzťahom dostávame požiadavky na projekty. V zásade to ale vo väčšine prípadov prebieha tak, že sa nám ozve vydavateľ s tým, že má nejaký projekt, ktorý chce priniesť na Switch a my vypracujeme odhad projektu. To trvá zhruba 2-3 týždne, ale závisí to od projektu a jeho komplexnosti. Zahŕňa to veľa otázok oboma smermi a ak je to možné, potrebujeme zdrojový kód, aby sme vypracovali spoľahlivý odhad. Pozrieme sa na kód, na materiály, na možnosti, ktoré by malo zmysel pridať pre danú platformu, na prípadné problémy. A na základe toho a žiadostí klienta vytvoríme odhad, ktorý hovorí o tom, koľko času zaberie tento projekt, koľko ľudí naň bude treba a koľko bude stáť. Potom s klientom vyjednávame a ak sa dohodneme, podpíšeme kontrakt a pustíme sa do práce.



Jeden z vašich najzaujímavejších posledných projektov je port Hellblade pre Switch. Ako sa vám podarilo zachovať výborný vzhľad hry aj na Switchi?

A.W.: V skratke, využili sme niekoľko trikov. Stručne by som to zhrnul do dvoch bodov. Prvým je, že je Switch konzola založená skôr na handheldovom hraní. Obrazovka je malá, takže ako prvé môžeme znížiť rozlíšenie, pretože nespoznáte rozdiel medzi 720p a 1080p na tak malej obrazovke. Keďže znižujeme rozlíšenie, klesá aj vernosť všetkého ostatného. Na takejto úrovni si už prestanete všímať detaily. Ak má teda napríklad Senua na chrbte kožušinu, v pôvodnej verzii je veľmi komplexná. Ak máte ale malú obrazovku s nižším rozlíšením, už nevidíte rozdiel, či sa skladá zo 200 vrstiev, 100 vrstiev, alebo 50 vrstiev, takže môžeme veľa z toho odstrániť. Môžete odstrániť veľa efektov, ako napríklad odraz prostredia v očiach, pretože hráč to na Switchi aj tak neuvidí. Snažíme sa odstrániť čo najviac, hlavne veci veľmi náročné na GPU a CPU, aby to konzola zvládla, ale zároveň si hráč nevšimol, že sú preč a hra vyzerá tak, ako vyzerať má. Aj s Ninja Theory sme riešili to, že ak to stále vyzerá ako Hellblade, je v poriadku, že je v nižšom rozlíšení, lebo je to pochopiteľné. Museli sme tak nájsť rovnováhu medzi odstránením vecí, ktoré si hráč na Switchi nevšimne a vzhľadom hry.

Taktiež sme použil triky, ktoré sú, povedzme, kreatívnym využitím výpočtovej sily Switchu. Napríklad sme zmenili celé riešenie prestrihových scén. Všetky scény v pôvodných verziách sú renderované v engine v reálnom čase. Switch to ale nezvláda. Dostali sme 10fps v jednej z najjednoduchších predelovýchscén v úvode, kde je len Senuina tvár. Tie sme nahradili predrenderovanými scénami. V pôvodnej hre je ale prechod medzi nimi a hrou plynulý, takže nie sú tam žiadne prerušenia. Keďže sa ale hra hrá dynamicky, neviete, kde hráč bude, na čo sa bude pozerať kamera, potom spustíte trigger a nasleduje prestrihová scéna. Výzvou je, ako prehráme predpripravenú scénu tak, aby si to hráč nevšimol a stále mal dojem, že to je plynulý zážitok. Bola to veľká výzva, ale verím, že sa nám podarilo odviesť dobrú prácu a veľmi nám to pomohlo, lebo tieto scény sú veľmi dôležité pre hru. Je tam veľa detailov na tvár postavy a Ninja Theory použili mnoho techník, vďaka ktorým Senua vyzerala perfektne, ale bolo to náročné na renderovanie. Keďže zhruba 20-25% času hry zaberajú prestrihové scény a podarilo sa nám ich takto nahradiť, Switch to zvládol, keďže nemá problém s prehrávaním videa, no taktiež vyzerali perfektne, keďže boli predrenderované z Xbox One X. Musíme tak nájsť kreatívne riešenia na dosiahnutie toho, čo Switch dokáže, čo môžeme odstrániť a podobne.

Je náročné priniesť takýto port na Switch a koľko času to zabralo?

A.W.: Máme zhruba 80 programátorov, 20 výtvarníkov a naše projekty môžu trvať od 6 mesiacov do 2 rokov, pričom ich máme súčasne rozrobených niekoľko. Hellblade nebol najľahší projekt doteraz, ale ani najnáročnejší.

Ktorý bol teda najnáročnejší?

A.W.: To záleží na tom, ako definuješ náročnosť. Ale povedal by som, že v poslednej dobe ponúkol najväčšiu výzvu Dark Souls Remastered. Bolo to veľmi náročné, sám som riadil časť toho projektu hlavne z umeleckej stránky. Náročné to bolo kvôli tomu, že sme dostali úlohu zachovať pôvodnú víziu hry, ale spraviť ju tak, aby vyzerala moderne. Takže sme mali zobrať hru z predchádzajúcej generácie na terajšiu a mala vyzerať lepšie, ale zároveň rovnako.

Takže už vidíte, ako to vytvorilo problém. Prebehlo veľa komunikácie s From Software, dostali sme veľa spätnej väzby, zabralo to veľa času, bolo to náročné, vyžadovalo si to veľa ľudí, ale zvládli sme to.

Ktorá verzia Hellblade poslúžila ako základ pre Switch port?

A.W.: Z pohľadu kódu sme použili Xbox One X verziu, pretože to v tej dobe bola najnovšia verzia hry a už mala podporu ovládača, čo pre nás bolo jednoduchšie na portovanie ako napríklad PC. To má síce tiež podporu ovládača, ale táto verzia už mala implementované všetky konzolové funkcie. Z hľadiska niektorých assetov sme ale použili PC VR verziu, ktorú Ninja Theory vydali niekoľko mesiacov po Xbox One verzii. Dôvodom je, že oni sami už museli optimalizovať všetky assety in-house, pretože potrebovali 90fps pre virtuálnu realitu. Už sme tak dostali veľa assetov optimalizovaných priamo od nich tak, aby boli veľmi nenáročné a to bol pre nás štartovací bod.

Keďže je Switch platforma založená na mobilnej technológii, myslíte si, že môže väčšie množstvo týchto portov pre Switch pomôcť priniesť porty veľkých PC a konzolových hier na mobily?

A.W.: Môj osobný názor je, že hranie na mobiloch a Switch sú dve veľmi rozdielne veci. Ja by som ich vôbec nespájal. Musíte byť hráč, aj keď aspoň veľmi príležitostný, pretože si kupujete konzolu kvôli tomu, aby ste sa na nej hrali. Je menšia, slabšia ako veľké konzoly, ale stále je to konzola. Je stavaná na herné zážitky. Zatiaľ čo telefón je stále telefón. Dokážete na ňom hrať hry, ale je to primárne telefón. V prvom rade je publikum na týchto zariadeniach veľmi rozdielne. Nemyslím si, že by Hellblade mala publikum na mobilných telefónoch. Myslím si, že ľudia ktorí hrajú na telefónoch hľadajú iné hry ako tí, ktorí si kúpia Switch.

Taktiež to prináša iné výzvy. Čo napríklad spravíte s ovládaním? Na Switchi máte ovládač a je to jednoduché. Na telefónoch ale musíte premýšľať, či pripojíte separátny ovládač, ktorý ale už trochu kazí ovládanie, lebo už to nie je len o tom, že vytiahnete telefón a hráte sa. Alebo implementujete dotykové ovládanie? Ak ho implementujete, čo spravíte s komplexnými hrami s malým UI? Podobné výzvy to prináša.

Taktiež hardvér nie je úplne kompatibilný. Máme telefóny, ktoré sú už teraz výkonnejšie ako Switch. Nepovedal by som teda, že ak máte hru na Switchi, otvorí jej to dvere aj na mobilné telefóny.

Jedným z vašich relatívne nedávnych projektov je aj port Mortal Kombat 11 pre PC. Aké sú výhody a nevýhody, keď porovnáte portovanie pre PC, prípadne ďalšie platformy a pre Switch?

A.W.: Nepracoval som na MK11, tak by som sa nechcel priamo k tejto hre vyjadrovať, ale čo sa týka porovnania ostatných platforiem a Switchu, tak ten je handheldová konzola. Je malá, má limitovanú výdrž batérie, všetok hardvér sa musí zmestiť do malého tela, takže má svoje limity. GPU nie je také rýchle, nie je tu toľko pamäte a tiež je tu aj rýchlosť úložiska. To sú asi tri najväčšie problémy, ktoré musíte prekonať. Ale záleží od hry. Ak máte hru robenú od začiatku pre Switch, viete priamo preň vytvoriť assety a pobeží dobre. Ak ale máte hru vydanú v minulom roku pre Xbox One X a PS4 Pro, je tam veľa UI, je tam multiplayer, no chcete ju preportovať na Switch, tak to nebude veľmi jednoduché. Nie je to nemožné, len to nie je jednoduché.

GPU je pomalšie. Pamäť je limitovaná, takže musíte mať menšie textúry, musíte streamovať levely aj audio. Čo sa týka úložiska, sú tu aj cartridge a SD karty. Interné úložisko Switchu je rýchle, ale vzhľadom na hru môžete naraziť na problémy, ak je hra na karte alebo cartridgi. Ak je to malá hra s málo materiálmi a nahrávacími obrazovkami, všetko bude v poriadku. Ale ak máte hru ako Hellblade, ktorá má semi-otvorený svet, levely sa streamovali, ale napríklad audio sa nestreamovalo a to zaberalo veľa pamäte. Museli sme tak pridať systémy na streamovanie audia. Ak narazíme na problém, tak sa napríklad level nenačíta a vypadnete zo sveta. Takto môžu vznikať tieto zábavné chyby.

Myslím si ale, že to je normálna vyspelá platforma porovnateľná s ostatnými. Nintendo vývojárov veľmi podporuje. Majú detailnú dokumentáciu, majú jasné požiadavky. Myslím si, že vložili veľa úsilia do toho, aby spravili vývoj hier pre Switch jednoduchší odkedy platforma vyšla. Moja osobná skúsenosť projektového manažéra je, že je všetko zrozumiteľné, jednoduché nájsť, je jednoduché ich kontaktovať, ich požiadavky sú jasné a s tým som bol spokojný. Každá platforma má, samozrejme, svoje problémy, ale povedal by som, že je Switch ako platforma na rovnakej úrovni, keď ide o systém vývoja hier pre ňu.

Ďakujem za rozhovor.



MATÚŠ ŠTRBA



ČO SI ZNÁMI VÝVOJÁRI MYSLIA O ĎALŠEJ GENERÁCII A CLOUDOVOM HRANÍ?

Tento rok sme mali možnosť stretnúť hneď niekoľko významných osobností herného priemyslu, s ktorými sme sa v prvom rade rozprávali o ich práci. Všetky tieto rozhovory nájdete v našej interview sekcii a určite vám odporúčame sa na tieto rozhovory pozrieť. Nájdete tam mnoho zaujímavých informácií o vašich obľúbených hrách, ale aj hernej scéne ako takej. Navyše sme niektorým z týchto vývojárov položili aj otázky ohľadne budúcnosti sveta hier a najmä o technológiách budúcnosti. Čo si teda známe mená herného priemyslu myslia o ďalšej generácii konzol a cloudovom hraní?

Martin Sahlin, kreatívny riaditeľ štúdia Coldwood, ktoré má na konte Unravel

Čo očakávate od ďalšej generácie hardvéru a vnímate streamované hranie ako budúcnosť?

Myslím, že sú tu riziká spojené s cloud hraním. Všetko závisí od toho, ako sa vyvinie platobný model, pretože je tu riziko, keď každý vydavateľ chce byť Spotify. Chcel som povedať Netflix, ale vlastne je to skôr ako Spotify, pretože Spotify platí umelcom menej. Myslím si, že tu je riziko, lebo ak vás platia od hodiny, môže to vyzerať tak, že napríklad máme milión ľudí, ktorí hrajú tieto hry toľko hodín každý deň, tak toľkoto peňazí dostanete. To by naozaj veľmi ublížilo určitým druhom zážitkov. Znamená to, že úspešní môžete byť len s typom hier, ktoré veľa ľuďom zoberú veľa času. A ja si nemyslím že toto sú jediné hry, ktoré si nutne zaslúžia existovať. Cloud gaming môže byť fajn, ak ponúkne decentný platobný model. Ak bude model založený na benefitoch pre tvorcov, v poriadku. Ak ale bude nastavený na prospech superkorporácií ako Google, tak nie, nechcem byť na takej platforme. Takže uvidíme, ako sa to vyvinie.



Ale vec, ktorá sa mi na tom páči, je akási demokratizácia platforiem a dostupnosti v tom zmysle, že aj na relatívne lacnom hardvéri, napríklad na telefóne alebo tablete, si viete zahrať dobré hry. A to je téma, ktorá mi je veľmi blízka – pokúsiť sa dostať hry do rúk viac ľuďom.

Jedna z vecí, na ktoré som bol pyšný najmä s prvým Unravel je, že mal široký dosah. Z nejakého dôvodu o hre písali aj mainstream médiá – denná tlač, časopisy o štrikovaní... – rôzne podivné médiá, kde by ste inak nikdy nečítali o hrách. takže našu hru hrali aj ľudia, ktorí nikdy predtým neprejavili záujem o hru. Dokonca aj ľudia, ktorí boli aktívne proti hrám, povedali, že je to niečo, čo by vyskúšali, že to je prvá hra, ktorá nie je hlúpa. Čo samozrejme nie je pravda, je množstvo hier, ktoré nie sú hlúpe, len nedostali takú expozíciu ako my. Napríklad suseda môjho priateľa, ktorá má cez 60 a nikdy sa nedotkla hry, išla do obchodu a kúpila si PlayStation, aby mohla hrať Unravel. To je naozaj skvelé. Existuje teraz hnutie, kedy sa hry stávajú rôznorodejšie a zaujímavejšie, pretože ich autori sú rôznorodejší a máme lepší prístup k nástrojom a podobne. Podľa mňa môže byť len lepšie, ak zapojíme viac ľudí a rozšírime platformu. Napríklad mnoho ľudí bolo zvedavých na Unravel, ale mohli ho získať len cez online store, kde sa nikdy nedostali. Kúpili by si ju v supermarkete, no neskúsili ju, lebo bola mimo ich dosah.

A čo sa týka ďalších budúcich necloudových konzol, som trochu nudný, ale dúfam, že nebudú príliš komplikované a divné. Bolo by fajn, keby to bol len stroj, ktorý spustí hry, nemusí mať na seba nalepené všetky podivné biznis modely. Mám rád veci, ktoré robia to, čo robia a nerobia to príliš komplikovane.

Gavin Goulden, lead character artist v štúdiu Insomniac Games

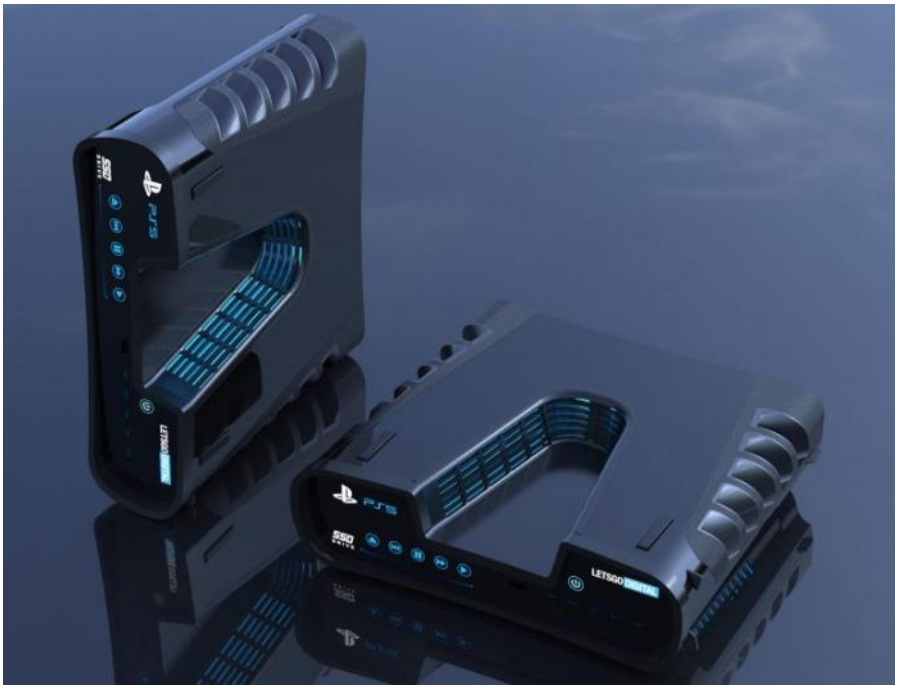
Čo očakávaš od nextgen hardvéru a je podľa teba cloud hranie budúcnosťou?

O cloud hraní toho veľa neviem, takže sa necítim tak, aby som na to odpovedal. Ale čo sa týka budúcnosti, bude o posúvaní zážitku v jednom alebo druhom smere. Či už to bude cez streaming, alebo singleplayerové príbehové zážitky, budeme sa snažiť s vyššími rozpočtami, krajšími odrazmi a ďalšími spôsobmi dosiahnuť pre hráčov hlbší zážitok. Priniesť hlbšie príbehový, viac pohlcujúce svety, uveriteľnejšie postavy a to je niečo, na čo sa teším, ako ďaleko to budeme môcť posunúť.

Jonathan Blow, tvorca indie hitov Braid a The Witness

Čo si myslíte o prichádzajúcej generácii hardvéru a vidíte cloud gaming ako budúcnosť hrania?

Vždy som zvedavý na nové konzoly. Som rád, že čoskoro prídu. Teším sa na vývoj pre ne, ale o tejto kategórii nemôžeme veľa hovoriť. Konzoloví partneri sú veľmi vyberaví. Ale čo sa týka streamovacích platforiem, myslím si, že je veľmi zaujímavé vidieť také množstvo ľudí, ktorí do toho vstupujú. Sony a Microsoft niečo spolu oznámili a nevedel som o tom, až kým to neoznámili. Nemyslím si, že by niekto vlastne teraz vedel, čo to bude. Uvidíme. Som zvedavý, čo sa stane. Čím je viac miest, kde si ľudia môžu hry zahrať, tým je to lepšie pre vývojárov. Musíte vyvinúť nejaké úsilie, aby ste tam hru dostali, ale ak je tam dosť ľudí, tak je dobre. Nie som si ale istý, či už nastal čas, aby cloudové streamovanie naozaj uspelo. Môže, nehovorím, že nie. Google verí, že môže využívať svoje veľké datacentrá a má pravdu. Môžu tomuto problému venovať veľkú časť svojej architektúry. Ale stále, ak má niekto doma zlé pripojenie, nedokážu mu pomôcť. Možno je to teraz služba len pre ľudí s kvalitným pripojením doma. Uvidíme, koľko je takých ľudí. Môže ich byť veľa. Uvidíme, to sa nedá predvídať.



Čo sa týka vášho programovacieho jazyka, sú tam nejaké aspekty, ktoré by ste museli adaptovať na takéto služby?

Nemyslím si, mohlo by to byť dokonca jednoduchšie. Časom sa to mení, ale keď vytvoria cloud, nejaké serverové datacentrum, je to rovnaký hardvér. Je to ako vývoj pre konzolu, kedy viem, na akom PC moja hra bude bežať. To je oveľa jednoduchšie ako vydávanie na PC, kde neviem, čo máte doma – nepoznám kartu, CPU, aké je rýchle, či budete hrať s myšou, alebo s gamepadom a podobne. Ovládač neviem asi ani pri cloud hraní, ale aspoň pri vydaní bude HW časť fixná, aj keď ju časom možno vylepšia. Ale určite je to dobré, vývojári to majú radi.

Miloš Jeřábek, pracoval na Mafia 2, Quantum Break a World of Tanks

Čo očakávaš od ďalšej generácie hardvéru?

Asi ešte drahší vývoj. Vždy hovorím, že každá generácia so sebou prinesie nulu na koniec čiastky, ktorú potrebujete na vývoj. (smiech) To bol skôr vtip. Ja si myslím, že ďalší postup v technológiách, či už je to raytracing, alebo ešte väčší realizmus. Dúfam, že na konzolách uvidíme trošku väčšiu otvorenosť platformy. Veľmi rád by som videl, keby na konzolách podporovali hry ako službu – rýchlejšie patchovnaie, rýchlejšiu možnosť dostať produkt von. V tejto chvíli je ten schvaľovací proces síce super, ale má jeden problém – ak zistíte, že je tam problém, ďalšie schválenie trvá desiatky dní. Ak by ste chceli tlačiť rýchlo obsah, tak sa to nedá, čo je podľa mňa škoda.

Som veľmi zvedavý, čo bude so streamovaním. Sám neviem, či je to bublina, alebo to nakoniec bude pravda. Je niekoľko firiem, ktoré ohlásili veci, ktoré budú fakt zaujímavé na streamovacej scéne. A keď počujem tie mená, tak si hovorím, že by možno streaming mohol konečne niečo dosiahnuť. Nie som si istý, ale určite som na streaming veľmi zvedavý, čo prinesie a či niečo prinesie. A som tiež zvedavý na Nintendo Switch. Bude to jeden prípad, kedy to fungovalo naozaj dobre, alebo Nintendo a ďalší budú schopní pokračovať v tom, čo Switch dokázal? A naviažu na to a budeme mať potom ďalší typ konzoly, ktorá je čistý handheld a funguje rovnako, ak aj nie lepšie ako nejaká iná platforma a ktorá by vytvorila hry špecificky pre seba? Na to som zvedavý.

David Brevik, tvorca Diablo 1 a 2, Hellgate London a ďalších

Aký je váš názor na cloudové hranie?

Veľmi ma znepokojuje. Znepokojujú ma motivácie zo strany herného vývojára a vydavateľa. Streamingové služby považujem za trochu nebezpečné, pokiaľ ide o spôsob, akým budú robiť svoje metriky. Jedna z vecí, ktorá sa stala pri mobilných hrách, je spôsob, akým sú mobilné hry návykové. Zamestnávajú psychológov, aby sa ubezpečil, že hra je návyková. Prichádzajú so systémami, aby vás prinútili vrátiť sa a merajú každý jeden kúsok a vylepšujú ich, aby ste utratili peniaze a trávili viac času a vracali sa a podobne. A teraz si predstavte, že motiváciou pre štúdio je to, že dostanú zaplatené za každú minútu. Aký druh podivnej hernej mechaniky z toho vyjde, keď ste závislí od každej minúty? A obávam sa motivácií, ktoré budú mať vydavatelia, ktorí sa nestarajú o blaho ľudí, ale zaujímajú ich viac doláre a budú na ľudí využívať všetky triky. “Aká je vaša časová metrika?” a “Ako prinútite ľudí, aby zostali ďalších 5 minút?” a podobne. Myslím si, že motivácie tu môžu byť pokrivené. Takže nepáči sa mi tento aspekt a tiež neverím, že to bude skutočne fungovať. Faktom je, že existuje latencia a nemôžete ju obísť. Nemôžete ignorovať limity technológie, takže sa stane, že keď stlačíte tlačidlo, aby ste odoslali správu na server, aby ju ten poslal naspäť, aj keď to pôjde cez optické vlákna rýchlosťou svetla, stále budete mať oneskorenie, a tak bude hrateľnosť nekonzistentná. A ani nechápem, ako si to môžu dovoliť. Súvisí s tým celý rad technických problémov, takže týmto službám veľmi neverím. Ľudia to už predtým skúšali. OnLive je príkladom tých, čo to skúšali a zlyhali a ak by napríklad Google mal odpoveď, tak by už vyhlásili: “Tento problém sme vyriešili!“ No oni zjavne tento problém nevyriešili, pretože o tom nehovoria. Dôvodom je, že tento problém nemôžete vyriešiť. Takže nie som si celkom istý, ako to celé spojazdnia a v mnohých ohľadoch s tým nie som stotožnený.



Verím, že by bolo lepšie vyrábať zariadenia, myslím si, že výroba a zlepšovanie zariadení má veľa výhod. A myslím si, že je to oveľa lepší systém ako táto myšlienka, že dokážete nejakým spôsobom vykonávať cloudové služby bez akejkoľvek latencie. Každopádne, uvidíme. Ale už to predtým skúšali, neuspelo to, takže uvidíme, či to teraz uspeje, alebo nie. Aj keď má spoločnosť Google veľa peňazí, mala tiež veľa zlyhaní, nielen samé úspechy. Len preto, že majú veľa peňazí, neznamená, že budú úspešní.

David Hubert, cinematic and animation director v Eidos Montreal na sérii Tomb Raider

Ako podľa vás nová generácia konzol ovplyvní animácie v hrách?

Nová generácia konzol v zásade prináša viac výkonu, čo dáva viac možností. A môžete pozorovať prudký nárast ceny výroby videohry, pretože ak máte viac výkonu, chcete ho využiť. Ale ak to znamená, že teraz môžete mať desaťtisíc listov na strome, ktoré sa všetky hýbu, potom tu musia byť ľudia, ktorí sa o to postarajú. Takže v určitom okamihu - a tu sa vraciame k AI - nám trochu pomôžu počítače a AI, pretože v istom momente už nebudeme mať dosť hercov alebo čas ani rozpočet, aby sme mohli naplno využiť všetky výhody sily, ktorú budeme mať v našich rukách. Pokiaľ ide o procedurálne generovaný obsah - to znamená, že ste v otvorenom svete a dostanete sa do nového mesta, a to bude procedurálne generované v reálnom čase a bude to skutočne vizuálne uspokojivé - myslím, že to bude možné vďaka novej sile, ktorú budeme mať. Takže tento typ AI procedurálneho nástroja môže byť veľmi zaujímavý. A teraz ako to budeme používať? Nemám potuchy, ale je to nástroj, ktorý bude existovať a bude k dispozícii pre všetkých vývojárov hier, dokonca aj indie vývojári ho budú môcť využívať.

Aký je váš názor na cloud gaming? Myslíte si, že tieto streamovacie služby by mohli vytvoriť priestor pre nové interaktívne filmové hry?

Neviem, ako veľmi to skutočne zmení hru. Myslím, že to určite umožní viacerým ľuďom hrať hry, pretože budete potrebovať iba základný počítač alebo televízor, prípadne malé zariadenie, nebudete potrebovať dedikovanú konzolu. Preto si myslím, že najväčší kultúrny vplyv, aký to môže mať, je poskytnúť akúkoľvek hru širšiemu okruhu ľudí. Čo to znamená pre samotnú hru? Neviem, to je ťažké predpovedať. Keď robíme také predpovede, zvyčajne sú mylné, pretože sa stane niečo úplne iné. Ale to, že to príde už čoskoro počúvam už 10 rokov. Som si celkom istý, že to čoskoro príde, ale som veľmi zvedavý, kam to bude smerovať. Myslím, že to bude mať dosť výrazný efekt, len si zatiaľ nie som istý, akým spôsobom.

Cristian Chihaia, art director v Ubisofte na Assassin's Creed hrách

Čo osobne očakávaš od ďalšej generácie hardvéru? Považuješ cloudové hranie za budúcnosť hernej scény?

Myslím si, že je veľmi náročné na to teraz odpovedať, uvidíme. Viem, že je to prichádzajúce riešenie a rozhodne si získalo pozornosť ľudí, ale neviem, ako sa to vyvinie. Počkáme a uvidíme, čo bude ďalej. Rozhodne je to ale veľmi zaujímavá technológia. Nie som si istý, či je to budúcnosť, ale určite to je veľmi zaujímavé.

Čo sa týka ďalšej generácie konzol a hardvéru, dokážem si predstaviť, že budeme schopní s tým dosiahnuť ešte viac, takže pravdepodobne bude veľmi výkonný. Taktiež si myslím, že sa v budúcnosti ešte zúži medzera medzi PC a konzolami, uvidíme.



NEMUSÍ TO BYŤ LEN NOC A DÁŽĎ

O TVORBE UNIKÁTNEHO SVETA CYBERPUNK 2077

Keď nás CD Projekt RED počas Gamescomu pozval do svojho temného stánku pripominajuceho sklad osvetlený neónmi, boli sme plní očakávaní. Ukázal nám vtedy demo hry Cyberpunk 2077, v ktorom sme konečne videli hrateľnosť, ktorá aspoň čiastočne odpovedala na otázky, čo nám behali po rozume.

Aby sme sa však dozvedeli viac o jednej z najočakávanejších hier roku 2020, hneď po prezentácii sme sa obrátili na Marthe Jonkers, ktorá pracuje ako senior concept artist v CD Projekt RED a je tiež koordinátorkou tímu autorov konceptov, ktorí majú na starosti dizajn štvrtí Night City a lokalít v Cyberpunk 2077. Počas rozhovoru nám prezradila viac o navrhovaní hry podľa stolovej predlohy a ako sa snažia prekonať samých seba po Zaklínačovi. Taktiež sme sa pýtali obligátne otázky o Keanu Reevesovi a ako jeho výkon ovplyvnil postavu Johnnyho Silverhanda aj samotnú hru.

Na Gamescome predvádzate Cyberpunk 2077 už po druhýkrát. Ako sa hra zmenila za posledný rok?

Vieme, že sme toho veľa zlepšili a naozaj sme veľa vecí zmenili. Myslím, že je to zjavné pri tvorbe postavy. Je to omnoho prepracovanejšie ako to, čo sme vám ukázali prvýkrát. A stále to nie je dokončené, takže pravdepodobne to bude ešte viac rozvinuté ako to, čo vidíte teraz. Pridali sme životné cesty, ktoré si teraz môžete zvoliť.

Môžete byť nomád, korporátny typ, alebo dieťa ulice a v podstate tak vašej postave dáte akési pozadie, odkiaľ pochádza. Takže ak ste nomád, vyrastali ste na okraji veľkomesta a nemáte nič spoločné s korporáciami ani gangmi a podobne. Ak ste dieťa ulice, tak ste naozaj vyrastali v meste medzi všetkými ľuďmi a gangmi a tým pádom trochu lepšie poznáte gangy, keď si vyberiete toto pozadie. A ak si vyberiete korporátny typ, tak budete mať také trochu korporátne pozadie, čo znamená, že keď stretnete ľudí z korporácií, viete s nimi ľahšie komunikovať. Môžete si to všimnúť počas dialógov a myslím, že ste to mohli tentoraz vidieť aj v deme, že tam boli dodatočné možnosti v dialógu v závislosti od životnej cesty, ktorú ste si vybrali.

Koľko hodín obsahu môžeme očakávať od hlavného príbehu a tiež dodatočného obsahu, keď chceme prejsť celú hru?

Bude to obrovské. Je ťažké to vyčísliť, pretože to závisí aj od toho, ako hru hráte a dokonca aj toho, aké robíte rozhodnutia. Závisí to od vášho štýlu hrania, pretože máme veľmi plynulý systém tried. V podstate môžete kombinovať rôzne zručnosti z rôznych stromov schopností, či už ste Techie, Netrunner alebo Solo. Všetky tieto schopnosti môžete vašej postave nakombinovať. Tiež máme veľmi rozsiahly príbeh, ktorý sa rozvetvuje a má

rôzne smery, ktorými sa môžete vydať. Máme hlavné aj vedľajšie úlohy, budeme mať street story, takže sa tam bude diať mnoho, vďaka čomu strávite v Night City veľmi dlhý čas.

Mike Pondsmith, ktorý je tvorcom pôvodnej stolovej hry Cyberpunk 2020, je tiež konzultantom pre vašu hru. Povedzte nám viac o tejto kolaborácii.

Je to chodiaca encyklopédia Cyberpunku, to je isté. Ak máte akúkoľvek otázku ohľadom príbehu alebo pozadia hry, on vám odpovie, on vie všetko. Takže to je super. A skutočne sme si zobrali Cyberpunk 2020 ako základ pre 2077, ale prešlo 57 rokov od 2020 a to znamená, že veľa vecí sa zmenilo. Vždy sme s Mikom konzultovali otázky typu „bude toto uveriteľné?" alebo „bude toto fungovať?" Takže vždy nám s tým pomáhal. Tiež sme mali dostatok voľnosti, aby sme na tom základe vytvorili vlastnú CD Projekt RED hru, takže je tam veľa spojení, ale tiež máme v Cyberpunk 2077 mnoho vlastného .

Ako ste pracovali s pôvodným materiálom z Pondsmithovej hry? Vieme, že Cyberpunk 2077 sa odohráva v tom istom svete ako stolová hra, ale sú tam aj iné odkazy?

Mnoho času ubehlo medzi Cyberpunk 2020 a 2077 a vytvorili sme akúsi časovú líniu toho, čo sa stalo. A to skutočne ovplyvnilo dizajn mesta, ako by mohlo vyzerať a ako by ľudia mohli vyzerať. Môžete si to všimnúť v lokalite Pacifica, ktorú sme ukázali v deme. Je o tom celý príbeh, prečo tak vyzerá. Dôvodom je, že korporácie z toho chceli urobiť rezort, ale v čase ekonomickej krízy svoje investície vzali späť a nechali to opustené. Takže preto sú v Pacifice opustené nákupné strediská, ten pokazený kolotoč a hotel, v ktorom nikto nebýva. A zároveň tam žije komunita Haiťanov, pretože v Haiti sa v tom čase nedalo žiť kvôli prírodným katastrofám.

V Cyberpunk budúcnosti bude dochádzať k množstvu prírodných katrastrof, ako sú búrky a tajfúny a podobne. Takže komunita Haiťanov sa nasťahovala do oblasti Pacifica, pretože si uvedomili, že síce je to tam opustené, ale je to vlastne dokonalé. Je tom množstvo hotelov, ktoré síce nie sú dokončené, ale dá sa tam úplne bez problémov žiť, preto sa tam presťahovali. Takže máme niekoľko vrstiev histórie, ktoré pochádzajú zo Cyberpunk 2020, ale množstvo vecí sa medzitým udialo, takže je to podľa mňa pokračovanie. A tak by som najlepšie opísala úlohu Cyberpunku 2020 pri tvorbe 2077.

Aké iné audiovizuálne prvky vás inšpirovali pri tvorbe, okrem pôvodnej stolovej hry?

Porozprávam vám niečo o hudbe, pretože to je podľa mňa zaujímavá téma. Vytvorili sme vlastný soundtrack a máme v hre množstvo rozhlasových staníc, ktoré môžete počúvať počas jazdy v Night City a púšťať si ich z vašich reproduktorov, je to super. Máme rôzne štýly, ale všetky vychádzajú z témy kyberpunku, takže sme použili kyber elementy vo zvukoch a nástrojoch, s ktorými sme vytvorili hudbu. Potom je tu punk a drsná rebelská scéna a aj keď sú to odlišné štýly, stále tam počujete kyberpunk a možno ste zachytili nejakú hudbu aj z trailerov, alebo v tomto deme.

Takže keď sme sa tomu snažili vytvoriť vlastnú identitu, a to platí aj pre vizuálnu stránku, chceli sme stvoriť kyberpunkový svet, aký ľudia predtým nevideli. Je to nový pohľad na kyberpunk. Pretože všetci poznáme kyberpunkové filmy a knihy a všetci poznáme Blade Runner. Ale my sme chceli urobiť niečo iné, takže sme sa pokúsili vytvoriť vizuálny štýl inšpirovaný Cyberpunkom 2020, ale tiež založený na našej časovej línii. Napríklad plagáty, ktoré vidíte vonku (zavesené pred miestnosťami na interview, pozn. red), tie vizuálne štýly sú základnými kameňmi vizuálneho dizajnu našej hry.

Skutočne sme vytvorili viacero štýlov, ktoré sú spojené s časovou líniou. Napríklad, keď boli ľudia veľmi chudobní, keď boli ťažké časy, ich móda a autá boli skôr v šedých farbách, z lacných materiálov a veľmi praktické. No keď boli ľudia šťastní a časy boli lepšie a darilo sa im, vyrábali veci v žiarivejších farbách a oblejších tvaroch. Takže môžete vidieť, ako sa časová línia odráža v tom, ako teraz mesto vyzerá a chceli sme k tomu pristupovať skutočne originálnym spôsobom. To je dôvod, prečo boli ľudia možno prekvapení, keď videli minuloročný trailer a bolo v ňom množstvo slnka. Ľudia to komentovali: „Čo je to za žiarivý a slnečný kyberpunk?" Ale to je presne to, čo sme vám chceli ukázať. To, že dokážeme vytvoriť kyberpunkový svet, ktorý je unikátny, ale je v slnečnom prostredí. Nemusí to byť len noc a dážď, aj keď máme cyklus striedania dňa a noci, takže budete mať aj noc a rôzne typy počasia, ale toto je náš prístup.





Z čoho ste vychádzali pri tvorbe všetkých typov postáv a ich vybavenia? Ako ste pracovali s prvkami ľudí a strojov?

Využili sme množstvo návrhov a nápadov od Mika Pondsmitha, ale dodali sme tomu vlastný šmrnc. A ako som povedala, tie štýly na plagátoch zohrávajú naozaj veľkú úlohu, pretože definujú, aké uhly má mať nejaký stroj alebo vec, z akých materiálov má byť zložená, dokonca máme rôzne značky a továrne, ktoré vyrábajú určité implantáty, takže budete mať napríklad rôzne značky zbraní, ktoré ovplyvnia štýl všetkých týchto prvkov. Je to jeden veľmi komplikovaný mix, ale funguje to. Vypracovali sme si akýsi návod, ako vytvárať návrhy. Zoberieme si napríklad niečo zo Cyberpunk 2020, ale prenesieme to do 2077 za použitia rôznych štýlov, materiálov, distribúcie, textúr a podobne, aby sme vytvorili unikátny dizajn.

V deme nám bolo povedané, že máme vyzerať cool a predviedli nám, že v hre bude množstvo možností na úpravu postavy. Mali ste nejakých módnych konzultantov, ktorí vám pomohli so všetkými týmito prvkami v hre?

(Smiech) Nie. Mali sme veľmi talentovaný tím dizajnérov postáv a jednoducho vytvorili kopu úžasných vecí. Zvládli to a opäť mali k dispozícii vizuálny návod, ktorý navrhol umelecký šéf a vďaka tomu boli schopní vytvoriť rozsiahle množstvo módnych štýlov a predmetov, ktoré si môžete kúpiť a nosiť v hre.

Jedným z top momentov počas tohtoročnej výstavy E3 bolo vaše oznámenie, že Keanu Reeves bol obsadený do úlohy Johnnyho Silverhanda, čo je postava zo stolovej hry Cyberpunk. Prečo ste sa rozhodli pre Keanu Reevesa?

Takže tu máme postavu Johnnyho Silverhanda, ktorá má veľmi silnú osobnosť. Bojuje za to, v čo verí, skutočne bojuje proti korporáciám a my sme rozmýšľali: „Aký herec by dokázal tejto postave priniesť niečo navyše?" A viete, bol to Keanu. Musel to byť Keanu, pretože hrá tento typ postáv a je v tom fakt dobrý. On hral Johna Wicka, Nea, Johnnyho Mnemonica a toto sú typy postáv, ktoré podľa nás dobre zapadali k Johnymu Silverhandovi. Takže to je dôvod, prečo ho firma oslovila, či by mal záujem. Povedali mu o príbehu Johnnyho a jeho to zaujalo.

Takže to bolo veľmi vzrušujúce a urobili s ním niekoľko skúšok a sadlo mu to. Povedal, že je to cool a dokonca navrhol nejaké vety, ktorý by Johnny Silverhand mohol povedať. Skutočne sa mu zapáčil ten svet, takže postave Johnnyho Silverhanda toho veľa dodal. A publikum jasalo, keď videli, ako Keanu prišiel na pódium a oznámil, že bude Johnny Silverhand. A podľa mňa to nebolo len tým, že je to Keanu, ale aj preto, že sa na túto postavu hodí. Nechceli sme mať len celebritu v hre, chceli sme niekoho, kto by do tej postavy niečo priniesol. A Johnny Silverhand nie je malá postava, v príbehu hrá veľmi dôležitú úlohu.

Takže Johnny Silverhand bol vizuálne ešte pred Keanum akýsi nepopísaný list, alebo ste už mali vytvorený koncept postavy a dúfali ste, že nájdete herca, ktorý by sa hodil k vašim predstavám?

To je zaujímavá otázka. Ale Johnny Silverhand hrá úlohu v Cyberpunk 2020, takže už je to definovaná postava a ako prvé sme mali príbeh a túto postavu. Snažili sme sa od toho odraziť a zároveň sme rozmýšľali: „Aký herec by tejto postave dokázal niečo pridať bez toho, aby ju úplne zmenil?" Pretože takéhoto

sme Johnnyho chceli a už bol vytvorený podľa príbehu Mika Pondsmitha, takže z neho nemôžete urobiť úplne inú postavu. Ale uvažovali sme nad tým, kto by mu dodal niečo výnimočné a bol to Keanu. Dokonale sa na to hodil.

Mal Keanu nejaký vplyv na vývoj hry alebo jeho postavy?

Samozrejme, že sme ho oskenovali a bol zapojený do animácií a robil všetky tie pózy a daboval, takže áno. Mal veľký vplyv na postavu Johnnyho. To rozhodne.

Zatiaľ ste nám neukázali hrateľné demo, no hráči vyjadrujú svoj názor na základe videí, ktoré doteraz videli. Ako pracujete s takouto spätnou väzbou?

Ceníme si každú spätnú väzbu, ktorú dostaneme. Aj pri týchto demách rozdávame dotazníky. Vždy nám môžete povedať, čo si myslíte a skutočne oceňujeme, keď nám ľudia povedia svoj názor. A, samozrejme, máme vlastnú predstavu o našej hre a sme s ňou spokojní, no vždy sme otvorení zmenám. A ak sú tam nejaké veci, ktoré môžeme zmeniť alebo zlepšiť, vždy to radi urobíme, pretože koniec-koncov chceme jednoducho vytvoriť čo najlepšiu hru. A je veľmi milé, že nám publikum pomáha a ľudia nám vravia, čo sa im páči a nepáči. Pozitívna spätná väzba sa vždy dobre počúva a skutočne nám pomáha.

CD Projekt RED je známy najmä vďaka Zaklínačovi 3. Je niečo, čo ste sa ako štúdio pri Zaklínačovi naučili a môžeme to vidieť na Cyberpunk 2077?

Určite áno. Ja osobne som nepracovala na Zaklínačovi, pridala som sa k tímu až potom a prešla rovno na Cyberpunk. Ale, samozrejme, že pracujem s množstvom kolegov, ktorí robili na Zaklínačovi a majú mnoho skúseností s open world hrou s veľmi hlbokým príbehom a veľmi naratívnou štruktúrou. Podľa môjho názoru je príbeh jedným z najdôležitejších prvkov v CD Projekt RED a je to niečo, v čom sme dosť dobrí. A tentoraz sme zobrali naše znalosti a chceli sme niečo pridať, niečo ako tretí element. Máme tu príbeh a otvorený svet a tentoraz sme pridali úplnú voľnosť v hrateľnosti, ktorú sme v Zaklínačovi nemali. Pretože vašou postavou bol stále Geralt, ktorý má meče a tak bojujete. Nie je žiadny iný spôsob.

No v tejto hre máte veľkú voľnosť v tom, ako si poradíte. Ak chcete, môžete použiť strelné zbrane. Môžete tiež použiť katanu, ktorú by som ja volila. Veľa toho dokážete hackovať. Môžete sa prikrádať a vložiť si do nôh implantáty, aby vás nebolo počuť kráčať. Môžete mať čepele v rukách alebo nano drôty, ktoré ste možno videli v deme. Máte obrovskú voľnosť v tom, ako hru budete hrať. Toto sme pridali ku všetkým tým vedomostiam, ktoré tím získal už pri vývoji Zaklínača.

Ďakujem za rozhovor.



MATÚŠ ŠTRBA



S BRENDOU ROMERO

O GANGSTERKE EMPIRE OF SIN

Brenda Romero patrí medzi dizajnérske legendy. V hernom vývoji sa pohybuje už od roku 1981 a vo svojej bohatej kariére už má na konte prácu na Jagged Alliance a Realms of Arkania sériách, pričom pracovala aj na Wizardry 8, Playboy: The Mansion a Dungeons & Dragons: Heroes. Je aktivistka, učí dizajn videohier na univerzite a získala už viac ako desiatku ocenení. Teraz ale v štúdiu Romero Games pod Paradoxom pracuje na svojej novej hre nazvanej Empire of Sin. Dojmy z nej sme vám už priniesli a teraz je na rade aj náš exkluzívny rozhovor o tejto taktickej manažmentovej gangsterke, ktorý nám stručne doplnil aj Gustav Groth, produktový manažér v Paradox Interactive. Je to už náš druhý rozhovor s Brendou a určite odporúčame aj ten z roku 2018, ak vás zaujíma viac detailov o jej tvorbe a aj o tvorby hier z lásky.

Prečo ste si pre zasadenie hry vybrali 20. roky, Chicago a prohibíciu?

Ak poznáte viacerých herných dizajnérov, sú fascinovaní témou. Je to dokonca až trochu prehnané byť tak pohltený témou. Zbožňujem túto éru a vždy som bola fascinovaná historickými systémami. Paradox má veľa hier založených na rôznych historických etapách a ich systémoch a ja som bola fascinovaná prohibíciou.

Vychádza to z toho, že mi moja matka nechcela odpovedať na otázky o nej, tak som si odpovede hľadala sama. A ako herná dizajnérka som si vždy hovorila, kiežby tu bola takáto hra, v ktorej by som si mohla vybudovať kriminálne impérium. Nikto ale takú nevytvoril. Teraz ale nastal čas, kedy som vedela, čo chcem robiť, ako to má fungovať a poznala som systémy, ktoré potrebujem. Potrebovala som len vydavateľa, ktorý to cítil rovnako. Predstavila som to teda Paradoxu. Bol to prvý vydavateľ, s ktorým som hovorila, a páčilo sa im to.

Ako teda hra zapadne do katalógu Paradoxu?

Gustav Groth: Ak je Paradox niečím známy, tak sú to hlboké a komplexné stratégie, ako napríklad Crusader Kings a Europa Universalis. Myslíme si, že čokoľvek, čo je znovuhrateľné, hlboké a hráčov vystaví intelektuálnej výzve zapadne do nášho katalógu. Bez ohľadu na žáner, či je to grand stratégia, alebo manažmentovka, myslíme si, že naozaj dokážeme uspieť s hrami, ktoré majú hlbokú strategickú vrstvu, ale tiež taktickú bojovú vrstvu. Napríklad Battletech a Planetfall mali s taktickými súbojmi, takže toto je len naše rozšírenie katalógu hlbokých taktických bojových hier. Perfektne sa to hodí aj kvôli tomu, že si tým Brenda plní sen vytvorením hry o prohibícii a kriminálnych impériách, na ktorej s ňou spolupracujeme.

Už ste uviedli, že je to hra o budovaní kriminálneho impéria, čo je pomerne unikátne. Boli tu však už iné taktické hry. Čerpali ste z nich nejakú inšpiráciu pre Empire of Sin?

Je najlepším luxusom a privilégiom na svete, keď ste herným dizajnérom a nedokážete nájsť hru, akú by ste si veľmi chceli zahrať, no vy máte schopnosť vytvoriť ju. Čo sa týka inšpirácií, nepochybnou je, že som vždy milovala XCOM, som veľkým fanúšikom série a je to naozaj očividné. Som fanúšikom série Civilization, Sid Meier je neuveriteľný dizajnér, ale taktiež Soren Johnson, ktorý na sérii pracoval neskôr. Aj Will Miller a David McDonough, ktorí boli moju študenti, už pracujú vo Firaxis. Úplne zbožňujem, čo ponúka tá hra. Ľudia majú svoje milované jedlá, ja mám milované hry a celá séria je rozhodne jednou z nich. Takže aj odtiaľ som čerpala inšpiráciu. Očividne je tu aj manažment partie z hier, ako je napríklad Jagged Alliance. Inšpiráciou je aj šialená znovuhrateľnosť Crusader Kings, ktorú môžete rozohrať jedným spôsobom a skončiť úplne iným a prekvapivým. No a potom aj seriály, ako napríklad Sopranovci, Boardwalk Empire, celé príbehy tejto éry alebo aj Peaky Blinders.

To ste mi trošku zobrali otázku z jazyka. Čo konkrétne ste si zobrali zo známych gangsterských filmov, kníh a seriálov?

Mám za sebou kopu výskumu, ale rozhodne je to The Untouchables, čo je takpovediac kánon. Eliot Ness aj napísal knihu o tom, čo zažil, o ekonomike, získavaní peňazí a podobne. Je tu nespočet kníh, ktoré som za tie roky prečítala a stále ich mám na polici v kancelárii. Z pohľadu kriminálneho správania ľudí a ako tieto impériá fungovali je podľa mňa najlepšou referenciou seriál Sopranovci. Je to o situáciách, do ktorých sa dostali. Je v tom veľa drámy, ktorá je prehnaná v mnohých ohľadoch. Musíte premýšľať nad tým, ako tieto impériá fungovali v spoločenskom systéme 20. rokov. Nemusí to nutne byť Jersey v 80.-90., je to Chicago v 20. a, našťastie, keďže sa o tom v tej dobe neustále písalo vo všetkých novinách, máme možnosť vidieť drámu, ktorá sa vtedy diala. Takže veľa výskumu z novín tej doby sa vlastne odrazilo v našich misiách a, samozrejme, postavách.





Vieme, že hra bude mať hneď niekoľko komplexných systémov, ako sú napríklad vzťahy. Je náročné ich vyvinúť? Ako ovplyvnia hrateľnosť?

Nemyslím si, že je jednoduché vyvinúť akúkoľvek hru. Už len fakt, že sa hra dočká vydania, si zaslúži potlesk. Vývoj hier je náročný, je ťažké nájsť bod, keď je hra zábavná a ešte ťažšie to dotiahnuť. Je to výzva a o to väčšia, ak sa robí niečo, čo ešte predtým nikto nerobil.

Čo sa týka druhej otázky, je to vlastne súprava systémov, ktoré sú navzájom prepojené a fungujú tu. Jedna vec môže ovplyvniť druhú, tá zase tretiu a podobne. Dám vám príklad toho, čo sa nám stalo a videli sme, ako sa AI správa. Policajti nasadia niekoho do vašej bandy. Veľa členov naňho ukáže a potvrdí vám, že je to on. Nechcete ďalšie problémy, tak sa ho zbavíte. Avšak dve postavy sa v hre do seba zamilovali. Jednu ste zabili, druhú to poriadne naštvalo a chce sa vám pomstiť, takže sa s tým musíte vysporiadať. Môže vás opustiť a ísť pracovať pre niekoho iného. Môže o vás prezradiť informácie od špeha o vašich páleniciach, policajti ich mohli zavrieť a vy ste tak bez alkoholu, ktorý však



kriticky potrebujete. Musíte tak alkohol kupovať od spojencov, ak ich máte. Môžete ho skúsiť kúpiť od nepriateľov, ak budú ochotní predať vám ho. Alebo sa obrátite na čierny trh, skúsite si vytvoriť nové konexie. Váš biznis tak môže skončiť, alebo sa aj zachrániť.

A to všetko začalo jedným policajným špehom u vás a ilustruje to všetky tieto systémy. Pretože ste popravili túto jednu postavu a tá bola zamilovaná do druhej postavy, ktorá vás opustila. Mohla byť však priateľom inej postavy vo vašej skupine, ktorá by inak zostala, ale takto vás tiež opustila. Celé je to také prepojené. Dobrá vec na tom je, že aj keď to znie komplexne, je to historicky presné. Z pohľadu herného dizajnéra je to tak úspech, ak vymodelujete systémy také, aké boli. Niektoré veci sa vydarili, iné sa pokazili, tak to jednoducho bolo. A my veríme, že to všetko pôjde v prospech zábavy.

Alkohol je jedným z hlavných zdrojov v



hre. Je to však náročná téma. Pred niekoľkými mesiacmi vyšla hra nazvaná Weedcraft Inc. o pestovaní a predávaní marihuany. Nie je to síce to isté, no autorom sa kvôli tomu dostalo dosť negatívnej pozornosti. Nebojíte sa toho, že by sa niektorí ľudia mohli aj na Empire of Sin pozerať negatívne kvôli alkoholu?

Je to možné. Myslím si, že keďže bola táto téma už naozaj dôkladne spracovaná napríklad aj v tom Boardwalk Empire, nie je to ani také glorifikovanie alkoholu a kriminality, ale skôr dokumentárny zážitok v hernej forme. Pre mňa osobne budovanie vlastného kriminálneho impéria nie je žiadnou glorifikáciou čohokoľvek. Ak už niečo, tak to ukazuje dynamiku toho, čo sa v tej dobe dialo. Rozhodne nenavrhujeme prohibíciu alebo niečo také (smiech). Ani nenavrhujeme, aby ste si v skutočnosti vybudovali kriminálne impérium. Je to verné tej ére, ale tak by to mohlo byť so všetkým. Ľudia majú svoje názory na akýkoľvek obsah.

Keď sme pred nejakou dobou robili rozhovor v Brne, spomenuli ste, že na hrách pracujete spolu s Johnom Romerom, ale nehádate sa, no navrhujete si navzájom nejaké nápady.

Áno, ale niekto musí „vlastniť“ hru. V tomto prípade som to ja, no to však neznamená, že poviem, ako to má byť a nie som otvorená žiadnym nápadom. Práve naopak, dúfam v spätnú väzbu. Chcem vedieť, čo by na hre mohlo byť ešte lepšie a čo je na nej zlé. A ak máte možnosť pracovať so super skúseným dizajnérom, tieto názory sú cenné. A on rozhodne robil dizajn niektorých vecí v hre. Jeho vplyv môžete vidieť v súbojoch, ich animáciách, takže sami uhádnete, na čom sa jeho vplyv podpísal. Ian O'Neill je dizajnérom súbojov, ale ja a John na to máme vplyv. No aj keď je Ian hlavným dizajnérom súbojov, Johnov vplyv môžete vidieť v tom, ako môžeme dosiahnuť, aby pôsobili realisticky, nebezpečne, ako to vyzerá, keď niekto vystrelí zo zbrane a niekto to schytá, aké sú animácie, či pri tom ako hráči cítite dopad, ako to znelo podľa toho, odkiaľ prišiel výstrel. To sú veci, kde jeho vplyv môžete cítiť.

No a na záver - aké sú vaše ciele s obsahom hry? Koľko hodín by ste chceli ponúknuť na jedno zahranie?

Myslím, že medzi 7-10 hodinami. Záleží to však na tom, či máte v hre len troch bossov alebo všetkých. Ak ste v hre len vy a jeden ďalší, povedala by som, že to bude pomerne rýchla hra, ale štandardne to bude tých 7-10 hodín.

Ďakujem za rozhovor.

MATÚŠ ŠTRBA



AKO VZNIKÁ VÝTVARNÁ STRÁNKA ASSASSIN'S CREED HIER?

Cristian Chihaia, známy aj pod prezývkou Sickbrush, je umeleckým vedúcim v Ubisofte, ktorý pracoval aj na posledných Assassin's Creed a Ghost Recon hrách. My sme sa s ním stretli v Českej republike, kde sme mali možnosť porozprávať sa nielen o jeho práci na týchto hrách, ale aj o jeho záľube v stolovkách a o jeho názore na fotorealizmus.

Mohol by si našim čitateľom stručne zhrnúť, čo je vlastne prácou umeleckého vedúceho - art directora v priebehu herného vývoja?

Myslím, že z definície vyplýva, že úlohou umeleckého vedúceho je pomôcť vytvoriť hernú víziu a obraz toho, ako hra bude vyzerať z veľkých aspektov hry až na čoraz menšie a menšie detaily. Myslím si, že má byť obranca kvality – je vašou zodpovednosťou postarať sa o to, že všetko bude vyzerať dobre. To je to, čo robíme.

Ako umelecký vedúci, hlavne v prípade director Assassin's Creed hier, navštevuješ lokality, ktoré chcete preniesť do hry? Ako to vlastne počas takýchto návštev týchto miest vyzerá?

Áno, zvyčajne na začiatku produkcie prebieha takáto prieskumná cesta. Niekedy sa na ňu môžeme vybrať, inokedy nie, závisí od okolností. Viem, že s Egyptom to bolo trochu zložitejšie, lebo tam vtedy prebiehali boje, takže tam asi nie, ale bežne býva takáto cesta a ľudia tam robia obrovskú kopu fotiek prakticky všetkého: textúr, zeme, stromov, jednoducho všetkého, aby sme mali dobrý štartovací bod pre vývoj hry.

Bolo výtvarné smerovanie posledných dvoch Assassin's Creed hier obmedzené historickými faktami, alebo ste mohli do hry zakomponovať aj nejaké fiktívne elementy?

V Assassin's Creed hrách, hlavne v tých posledných dvoch, je veľmi jemná rovnováha medzi historickou vernosťou a kreatívnou slobodou a my robíme všetko, čo je v našich silách, aby sme priniesli historické reálie a zároveň našli miesta, kde medzi ne môžeme vsunúť trochu viac kreativity. Napríklad Origins ponúkol režim Discovery tour, ktorý je vlastne lekciou dejepisu Egypta. Sledovali sme, ako sa to začalo využívať v školách aj múzeách pri vysvetľovaní tejto témy, čo je ohromný úspech. No aj keď tu máte tento poctivý prieskum a silný zmysel pre realitu, stále máme možnosť nájsť miesta, kde môžeme byť kreatívni.

Sústredili ste sa na tieto edukačné kvality aj pri dizajnovaní Odyssey vzhľadom na popularitu Discovery Tour režimu v Origins?

Vlastne ani nie. Aj tak ale využívame ten istý proces. Je veľmi zaujímavé vidieť, že sa to stalo s Origins, ale prišlo to prirodzene, lebo hra tak bola vyvíjaná – je za ňou veľa prieskumu, rozhovorov s historikmi a špecialistami na túto éru. Napríklad je veľmi pôsobivé , že všetky hieroglyfy na stenách v Egypte niečo znamenajú. Rozprávajú príbehy a dajú sa preložiť, to je skvelé.

Aký je tvoj pohľad na evolúciu výtvarného smerovania Assassin's Creed hier od tých prvých až po tieto nové?

Pri tých prvých som nebol, ale viem si predstaviť, že to je veľmi podobné. Hry sú teraz samozrejme väčšie a to podľa mňa prináša ďalšiu výzvu, pričom s aktuálnou generáciou konzol a PC je tu oveľa viac vecí, ktoré sa musia zvážiť a oveľa viac vecí, ktoré potrebujeme dostať do hry, ale to je len dobre. Takže je veľmi zaujímavé sledovať, ako sa to vyvíjalo. Ale ako proces je to vo svojom jadre stále veľmi podobné. Vlastne si myslím, že je to rovnaký proces, ale teraz vo väčšej mierke.

Ktoré geografické zasadenie alebo časové obdobie by teba ako umeleckého vedúceho najviac lákalo v tvojej ďalšej hre?

V prípade Assassin's Creed naozaj nemám odpoveď na túto otázku a ani na ňu nemôžem odpovedať, lebo akákoľvek moja odpoveď by sa hneď stala špekuláciou. Pre akýkoľvek ľubovoľný projekt by som rád robil nejaké fantasy. Možno niečo s čarodejníkmi, nejakú RPG.

Myslím si, že by bolo veľmi zaujímavé pracovať na nejakej high fantasy hre alebo niečom podobnom. Ale stále mám príležitosti pracovať na tom vo svojom voľnom čase pre stolové hry, takže si doma plním toto želanie pracovať na fantasy pre stolovky, kartovky a podobné veci, čo je stále v poriadku.

Pracuješ na stolových a kartových hrách len ako hobby, alebo by si sa do tejto oblasti rád presunul z videohier?

Je to niečo, čo robím len preto, lebo to mám rád a mám tie hry. Rád ich hrám, mám ich rád doma vystavané na policiach, takže je naozaj veľmi príjemné robiť tento druh fyzickej práce, je to veľmi rozdielne – musíte sa adaptovať na to, že to bude vytlačené a vyžaduje si to tiež inú mentalitu kreslenia, takže je to veľmi zaujímavé. Ale áno, je to naozaj skôr hobby a taktiež to je niečo, čo robím ako relax.

Ešte pred Assassin's Creed si v Ubisofte pracoval na Ghost Recon Wildlands, ktorý bol nakoniec dosť rozdielny v porovnaní s predchodcami. Ovplyvnilo to nejako tvoju prácu na hre?

Pre mňa to bol prvý projekt, na ktorom som v Ubisofte pracoval, takže som v tom bol naozaj nový, ale bol to veľmi zábavný projekt. Stále na to ale spomínam v dobrom. Bolívia je veľmi zaujímavá krajina, je veľmi farebná, je to krajina kontrastov, takže z umeleckého hľadiska bolo zábavné pracovať na nej ako konceptový výtvarník. Užíval som si to. Neviem, či to zodpovedalo tvoju otázku, nedokážem to priamo porovnať, ale bolo to super.

Ktoré hry považuješ za zaujímavé z hľadiska výtvarného smerovania?

Je veľmi veľa takých, ktoré mám rád. Sú to hry, ako Bastion, Transistor, Bioshock Infinite – je toho veľa, čo mám rád z pohľadu vizuálu – obe Dishonored hry boli veľmi zaujímavé. Mám rád hry, ktoré majú veľmi silné výtvarné smerovanie a môžete to pri ich hraní cítiť. A potom sú tu, samozrejme, hry od Blizzardu, ktoré sú tým známe. Majú veľmi unikátny výtvarný štýl, takže si veľmi užívam ich hranie, sledovanie, analyzovanie, ale aj učenie sa z nich.

Bola tvoja práca na posledných troch projektoch nejako limitovaná aktuálnou generáciou konzol a PC hardvéru? Existujú nejaké oblasti, ktoré by sa mohli vylepšiť v rámci výtvarného spracovania hier s príchodom ďalšej generácie hardvéru?

Nie je to boj, ale je to vždy rovnováha, ktorú musíte udržať medzi tým, čo v hre chcete dosiahnuť a čo sa aktuálne dosiahnuť dá. Myslím si, že máme skvelý tím technických výtvarníkov a programátorov, ktorí vždy dokázali posunúť limity toho, čo je možné. Dokonca aj v tej istej generácii môžeme vidieť progres toho, čo sme vizuálne v týchto hrách dokázali priniesť. Naozaj sa snažíte dostať toho do hry toľko, koľko je len možné, a posunúť tieto limity, takže uvidíme, čo nám budúcnosť prinesie.

Aký je tvoj názor na aktuálny trend fotorealizmu vo videohrách?

Myslím si, že je to rovnaké ako všetky ostatné trendy. Podľa mňa sme teraz veľmi blízko k vrcholu, lebo hry sú už teraz veľmi realistické, takže si myslím, že sa toho ešte niekoľko rokov stále budeme držať a potom sa tvorcovia možno vrátia späť k viac štylizovanému vizuálu či iným prístupom. Uvidíme. Na hernom trhu sa mi veľmi páči aj to, že existuje veľmi veľa naozaj rozdielnych vizuálnych štýlov a všetky môžu byť úspešné, čo je super, lebo dnes to nie sú len fotorealistické hry, ktoré sú úspešné. To rozhodne nie je pravda. Je tu League of Legends, sú tu iné MOBA hry, sú tu, samozrejme, hry od Blizzardu. Existuje tak veľa rôznych typov vizuálnych žánrov a je skvelé, že všetky sú spoločne úspešné.

Existujú teraz nejaké technológie, ktoré výrazne pomáhajú tvojej práci na výtvarnej stránke či vizuálnych aspektoch hry – napríklad raytracing?

Technológia sa tak výrazne vyvinula a my sa snažíme využiť všetko, čo je dostupné, pretože chceme byť schopní rozprávať veľké herné príbehy a aby sme to dokázali, potrebujeme využiť všetky možnosti, ktoré sú k dispozícii. Myslím si, že je skvelá doba na to robiť umenie do hier, pretože je možné dosiahnuť veci, o ktorých sme si ešte pred 10 rokmi mysleli, že sú nemožné. Takže ak to bude takto pokračovať, o 10 rokov dokážeme robiť veci, o ktorých sme si dnes mysleli, že sú nemožné. Je to neustála evolúcia.

Ďakujem za rozhovor.





AKO DOKÁŽE BEAT SABER OTRIASŤ HUDOBNÝM PRIEMYSLOM

Fenomén zvaný Beat Saber získal na Game Awards ocenenie najlepšia VR hra roku 2019 a za jej úspechom stojí predovšetkým trojica Ján Ilavský, Vladimír Hrinčár a Jaroslav Beck. Po rozhovore s oboma Slovákmi bolo načase, aby sme sa porozprávali aj s tretím a nemenej dôležitým kusom skladačky štúdia Beat Games. Jaroslav Beck nám prezradil, prečo Beat Saber potreboval hudobného skladateľa ako soľ a ako môže táto hra ešte spôsobiť revolúciu nielen v hernom, ale aj hudobnom priemysle.

Kým v mladosti si začínal ako DJ, neskôr si sa dostal ku skladaniu hudby pre herné a filmové trailery. Čo ťa viedlo k tejto kariérnej zmene?

To celé vzniklo tak nejako prirodzene. Vlastne ja som celú dobu skladal hudbu, ktorá bola nejakým spôsobom energická a keď som bol DJ, tak sa očakávalo, že sa na ňu bude dobre tancovať. Až na to, že sa nedalo, tak to bol taký fail. A zhodou náhod som zistil, že tá hudba, ktorú tvorím, je skôr určená pre obraz. Ten žáner, ktorý som začal tvoriť sám od seba, tak bol vlastne ako trailerová hudba alebo proste filmová hudba a začalo to fungovať fakt dobre, takže sa to stalo tak nejak samo.

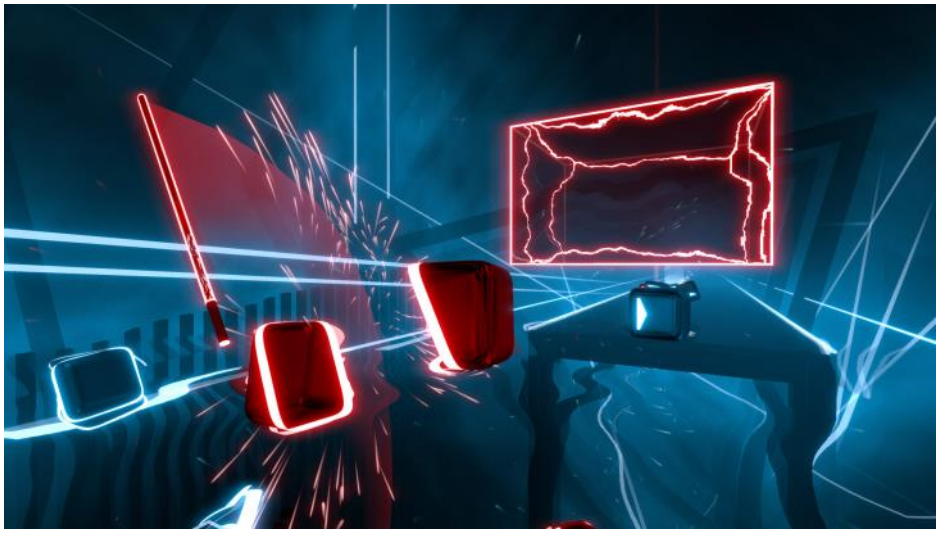
Na svojom konte máš aj hudbu pre krátke animované filmy Overwatch. Ako prebiehala tvoja spolupráca s Blizzardom? Boli tam nejaké obmedzenia alebo konkrétne požiadavky?

Bolo to super. Vlastne môj prvý trailer alebo prvá zákazka, ktorú som robil, bol Battlefield trailer. A v tej chvíli som nevedel, že niekto sa špecializuje na ten typ hudby. Že vlastne to, čo vidíš v kine pred filmom, tie trailery, tak že vlastne sú skladatelia, ktorí sa špecializujú na ten typ hudby, u ktorej si na konci povieš: „Wow!" a chceš to vidieť alebo chceš tú hru hrať. Vlastne to ma dostalo ku všetkým týmto AAA hrám, že som začal skladať hudbu pre ich upútavky. A Blizzard bol super, pretože ten môj štýl bol taký dosť špecifický - čiastočne elektronická hudba - čiastočne orchestrálna hudba, takže oni ma nechali tvoriť to, čo chcem. Ako v rámci možností, keď som vytvoril niečo príliš bláznivé, tak mi to povedali, a musel som sa vojsť do nejakých akoby hraníc, ktoré neboli zas príliš konzervatívne, ale zároveň neboli ani veľmi odvážne. Takže toto bola tá éra, keď som skladal pre cudzie štúdiá.

A teraz si vlastne zakotvil pri hrách vo vlastnom štúdiu Beat Games. Bol to od začiatku tvoj plán, alebo herný priemysel považuješ skôr za cennú odbočku v tvojej kariére?

Ja som vlastne po tom, čo som skladal zhruba tri roky pre herné štúdiá a robil som hudbu pre trailery, začal tvoriť hudbu aj pre soundtracky, čo bolo tuším LawBreakers, ktorí potom nedopadli dobre, bohužiaľ. Ale začal som sa prehupovať do tých soundtrackov a začalo ma trochu štvať, že nie som svojim vlastným pánom, že už vlastne robím hudbu pre niekoho. A tie kreatívne vízie sa občas môžu líšiť, takže nakoniec vždy len robíš niečo, čo po tebe niekto chce a vlastne plne nezodpovedáš za to, čo robíš.

Pretože vždy je tam nad tebou nejaký supervízor, alebo niekto, kto ti povie: „Ako, no to je super, ale myslím, že by sme mali ísť týmto smerom."



A občas som proste mal také vnútorne presvedčenie, že by to omnoho lepšie fungovalo, keby sa šlo iným smerom a jednoducho sa s tým nedalo nič urobiť. Tak som si povedal, že po tom, čo som s kamarátom urobil trailer pre upútavku pre Star Wars, tak to bol môj míľnik, že to som vždy chcel urobiť. A potom mi vlastne došlo, že už tam nie je kam ísť. Že do konca života budem maximálne už robiť trailery, alebo proste veci k týmto AAA titulom.

A preto prirodzený postup bol, že je dobré si začať robiť niečo svoje, kde vlastne ty plne zodpovedáš za to, čo robíš a nesieš za to plné následky, keď je to zlé. No a potom zhodou okolností som práve videl na Facebooku niekedy v polovici roku 2017 úplne prvé video alfa teaseru Beat Saberu, ktorý tam dal Honza (Ján Ilavský, pozn. red.). V tej chvíli som mal už za sebou taký mini soundtrack pre jednu hru od DIVR labs, Blue Effect, a mne sa strašne páčila tá platforma. Páčilo sa mi VR ako také, ale myslel som si, že je to niečo ako 3D televízia, že teraz je tu veľký hype a potom to spadne. A to VR stále tak nejako bublalo, chvíľu áno, chvíľu nie. Myslel som si, že je to presne niečo, keď si to zahráš, tak povieš si: „Super, to bude budúcnosť." Ukážeš to kamarátovi, ale sám si to už na druhý deň nezahráš. No a ako som videl to video, tak som si okamžite povedal: „Tak to je hra, ktorú by som chcel hrať aj ďalší deň.” Vtedy som si povedal: „Ok, tak keď s tým niečo urobíme, tak s touto hrou môžeme odomknúť celé možnosti pre tú platformu.” No a v tej dobe som bol v Los Angeles a práve som robil trailery pre myslím nový krátky film pre D.Vu (z hry Overwatch, pozn. red.) No a zisťoval som, kto to je, pretože som si myslel, že to je nejaké AAA štúdio. Ja som vôbec nevedel, že to robia dvaja chalani, ktorí sú teraz v Prahe. No a keď som to zistil, tak som okamžite letel do Česka a spojil som sa s Jánom a navrhol som mu, že im k tomu urobím soundtrack.

Už sme robili rozhovor s Janom Ilavským ako programátorom, no povedz nám, aký bol príbeh Beat Saber z tvojej perspektívy? Ako veľmi bola tá tvoja hudobná stránka dôležitá pre hru a čo jej dala?

No, to je dobrá otázka. Honza vlastne pre tú hru zložil najskôr jednu pieseň, ktorú som videl v tom videu. A to ma tak nejako prinútilo, aby som sa do toho začal navážať. Je obdivuhodné, že Honza je geniálny programátor a zároveň dokáže aj skladať hudbu, pretože dlho hral jazz a podobne, čo je skvelé. Ale ja som si práve hovoril, že táto hra by si fakt zaslúžila nejaký smer elektronickej hudby, ktorá sedí presne mne - nejaká tá energická a veľmi rytmicky založená. Po tom, čo sme sa dohodli s Janom, že to skúsime, som mu poslal prvé dva songy. On z toho urobil 30-sekundové video, ktoré mi vlastne ani neposlal, aj keď som sa v tej dobe ešte živil trailermi (smiech). Tak to len dal na Twitter a v tej chvíli sa to okamžite rozletelo ako lavína. A nejako to celé do seba zapadlo. Od tej doby sme začali pracovať na tom, aby sa dorobil celý soundtrack.

Povedali sme si, že hra bude mať 10 songov a tým končí Beat Saber, nebol plán tam robiť nič viac. Ale po tom, čo som videl, čo sa okolo tej hry deje a že to fakt môže byť niečo, čo môže celý priemysel ovplyvniť, tak som začal tlačiť na chalanov, že by sme asi mali založiť firmu a mali by sme sa tomu venovať trochu viac. A pre mňa to bol obrovský krok, pretože som vedel, že budem musieť prestať pracovať na tých väčších projektoch, budem sa musieť asi vrátiť späť do Prahy. Ale neváhal som nad tým ani sekundu, pretože to bolo úplne správne rozhodnutie a som rád, že to tak dopadlo.

Aký je proces tvorby hudby pre hry? Čomu všetkému sa venuješ, respektíve do akej miery pracuješ sám a kedy je to tímová práca?

Väčšinou pracujem sám a máme veľa kolaborátorov, alebo ľudí, s ktorými spolupracujeme a vlastne je to dosť podobné Honzovi, že ja rád pracujem sám v štúdiu a keď je niečo hotové a potrebujem do toho nahrať trebárs nejaký vokál, tak to pošlem nejakému spevákovi, ktorý je zase vo svojom štúdiu. A potom, keď je treba niečo donahrávať, tak sa stretneme všetci v jednom štúdiu a tam už dorobíme posledné veci. Ale ja myslím, že je veľmi dôležité pracovať v stave, ktorému sa hovorí deep work, že si fakt 100% sústredný na to, čo robíš a nemáš okolo seba ruchy. Sú zase ľudia, ktorí omnoho lepšie pracujú, keď je okolo nich niekto iný, ale ja radšej pracujem sám.

Ako veľmi pri tvorbe hudby experimentuješ? Vytváraš si vlastné sample z rôznych zvukov, alebo už na to nie je čas?

Väčšinou si tvorím vlastné veci, pretože som sa na začiatku naučil, že keď chceš vo svete uspieť s hudbou a skladateľov je pochopiteľne veľa, tak musíš priniesť zvuk, ktorý je jedinečný, alebo aspoň nejakým spôsobom veľmi osobitý. A preto je dôležité mať svoj vlastný zvuk, takže keď používaš orchester, ktorý vždy znie rovnako, tak proste to nebude ideálne.

Po vydaní Beat Saber hráči viedli množstvo diskusií ohľadne pridávaní vlastných piesní. Myslím, že je vhodné, aby si uviedol na pravú mieru, prečo to nešlo tak, ako si to mnohí predstavovali a aké sú tam prekážky, ktoré si pravdepodobne neuvedomujú.

Tak my sa o to veľmi snažíme, respektíve ja som ten, čo najviac bojuje za to, aby tam bolo čo najviac skladateľov. Pretože mňa samotného by nebavilo hrať hudbu len jedného človeka, nech už by to bolo v čomkoľvek. Ale najväčší problém je licencovanie. A to hlavne licencovanie a zabezpečovanie práv na master a publishing k daným skladbám. Je to vždy veľmi komplikované a trvá to strašne dlho.



Aj keď sme dávali dohromady Imagine Dragons, tak len licenčný proces toho všetkého trval myslím 6 mesiacov. A to sme mali veľké šťastie, pretože samotná kapela chcela, aby sa to stalo. Takže oni tlačili na vydavateľov, nech to ide čo najrýchlejšie a aj tak to trvalo strašne dlho. Muselo sa podpísať tisíc zmlúv, bolo to šialene komplikované, čo nás teraz núti trošku akoby tlačiť na to, aby sa zmenil celý tento systém, ako licencovanie hudby do hier funguje.

Každopádne, samozrejme, by sa najviac ponúkalo naimplementovať trebárs Spotify, čo nie je možné, pretože Spotify nevlastní tú hudbu. Hudbu vlastnia vydavatelia a hudobníci a Spotify je iba sprostredkovateľ. Spotify nesmie dávať žiadne povolenie k tomu, aby sa hudba objavila v nejakom platenom obsahu, pretože na to nemá práva. Práva má len label, takže my keby sme chceli všetky tie songy pritiahnuť, tak musíme uzavrieť dohodu s každým labelom zvlášť a to je práca na desiatky rokov v súčasnom stave. Takže ak budeme chcieť niečo také urobiť, tak si budeme musieť otvoriť svoj vlastný katalóg a to bude o to ťažšie. Budeme si musieť vytvoriť nejakú svoju vlastnú platformu, ktorá bude implementovaná do plateného obsahu, pretože hra je platená a to sa tu nestalo snáď ešte nikdy. Takže toto bude obrovská úloha.

A čo sa týka všetkých originálnych aj licencovaných piesní, je ich výber pod tvojou taktovkou?

My spolupracujeme práve s celým tímom a vlastne so všetkými veľmi počúvame komunitu. To ja robím často, že sledujem a pýtam sa ľudí, čo by chceli a potom riešime interne, čo by dávalo zmysel do tej hry priniesť. A teraz sa vlastne snažíme, aby sa v hre objavilo čo najviac rôznych štýlov, aby to nebola len elektronická muzika, pretože sme teraz veľa spolupracovali s Monstercatom. Vydali sme tretí originálny soundtrack, kde sa objavilo pár známych umelcov a pridali sme Imagine Dragons, ktorí sú v takej pop-rockovej sfére, Panic! At the Disco, ktorí sú veľmi popoví, no a teraz možno príde niečo ďalšie. Náš dlhodobý plán je to, aby si fakt každý prišiel na svoje, kým vyriešime, ako tam dostať obrovské množstvo hudby.

Takže aká je tvoja súčasná práca pre Beat Saber, čomu sa budeš najbližšie venovať?

Vlastne sa vôbec nič nemení, pretože moja práca v Beat Saber bola to, že som mal na starosti kompletne celú hudbu, dohody, nadväzovanie spolupráce s „labelmi" a zároveň ďalšie príležitosti, ktoré vznikli. Ako napríklad so SUBPACom, kde sme vytvorili brandovaný SUBPAC, čo je taký batoh, ktorý vibruje podľa hudby a vďaka tomu môžu Beat Saber hrať aj nepočujúci. Snažím sa hľadať to, kde Beat Saberu môžem pomôcť, takže mojou úlohou nie je len skladať hudbu, ale vlastne tak nejako všetko (smiech). Pretože tým, ako sme malý tím, tak vlastne každý sa snaží robiť všetko. A tým, že ja dosť verím virtuálnej realite a tomu, čo robíme a čo vlastne môže hudba teraz spôsobiť vo virtuálnej realite, tak sa snažím to tlačiť.

Vyhovuje vám to stále takto v tej základnej trojici, neplánujete rozširovať tím?

No tak teraz po tom, čo sa vlastne stalo, kedy nás kúpil Oculus, ktorý je pod Facebookom, tak využijeme toho, že majú obrovskú infraštruktúru. Okrem hudby, programovania a všetkého sme museli riešiť práve licencie a právnikov a tisíc kontraktov a všetky veci, ktoré človeka hrozne odďaľovali od jadra práce. Teraz vďaka tomu máme možnosť všetky tieto veci posunúť na Oculus, nech to za nás riešia. A my sa môžeme fakt špecializovať na tie najdôležitejšie veci a hnať dopredu e-sport a podobné záležitosti, ktoré ľudia chcú. Sami si robia svoje vlastné turnaje, ale my sme nikdy nemali čas týmto smerom ísť, pretože sme mali plné ruky práce so všetkým ostatným. Je fakt mnoho oblastí, ktoré by sme chceli preskúmať, ale nebola šanca a teraz vďaka tomu, že máme za sebou veľkú infraštruktúru a množstvo ľudí, ktorí nám chcú pomôcť, tak sa nám tie možnosti otvorili a aj preto sme to vlastne urobili.

Má podľa teba Beat Saber ešte priestor pre zlepšovanie? Sú tam nejaké veci, ktorým by ste sa chceli venovať?

No Ježiš, je ich tam veľmi veľa (smiech). Keď sa človek pozrie na moderskú komunitu, čo vlastne robia s hrou, tak je jasné, že priestoru na zlepšenie je hrozne veľa a tých funkcií, ktoré by sme chceli priniesť, je veľké množstvo. Na jednej strane je modovanie úžasné v tom, že ľudia dávajú svoj čas do toho, aby urobili tú hru podľa svojich predstáv. Na druhú stranu ale väčšinu tých vecí, ktoré oni robia, už máme v pláne a ani nám nedajú možnosť to dorobiť, pretože nás je teraz už 10, ale ich je 300-tisíc. Takže náš plán je fakt priniesť všetky funkcie, ktoré sme chceli hneď od začiatku dorobiť, aby ľudia nemali dôvod modovať tú hru. Pretože to, čo by sme im priniesli my, bude fakt vyladené do dokonalosti a bude to fungovať výborne. A nebudeme potom musieť dostávať zlé recenzie len kvôli tomu, že mody im pokazia hru, začne im to padať a všetci nám začnú písať: „Crashuje vám hra. Too bad." A my na to: „No, tak keď máš nainštalované mody, tak čo s tým urobíme?" Takže je to ťažké, každopádne priestor na to zlepšovanie je tam obrovský.

Je celý tvoj pracovný čas vyhradený pre Beat Games, alebo máš čas aj iné projekty?

Nie, nie. Beat Saber je tak dôležitý pre mňa osobne preto, čo vlastne môže spôsobiť, ako som spomínal, v hudobnom priemysle. Bavíme sa teraz s každým veľkým vydavateľstvom, s Universal, Warner Music, Sony, so všetkými. A všetci zrazu zistili, že ak by hudbu, ktorú predávame v Beat Saber ako music packy posadili na rovnakú úroveň ako predávanie CD-čiek, tak už sme multiplatinoví. V dobe, kedy všetci streamujú hudbu na Spotify, my sme znova objavili spôsob, ako predávať hudbu a všetci sú z toho úplne prekvapení. My nezverejňujeme čísla, ale to, akým spôsobom predávame hudbu a koľko vlastne zarábame umelcom je neuveriteľné. Takže svojím spôsobom oživujeme zase niečo, o čom už si všetci mysleli, že je mŕtve. A pre mňa je to dôležité, pretože vďaka tomu môžeme fakt upravovať, ako hudobný priemysel funguje. Pre mňa je to taký prirodzený vývoj od skladania hudby k tomu, že môžem začať ovplyvňovať infraštruktúru pre ostatných skladateľov alebo budúcich muzikantov tak, ako by som si to ja sám prial, ale ako skladateľ som nemal možnosť to urobiť.

Takže myslíš, že Beat Saber zamieša karty ešte aj v hudobnom biznise, nielen hernom?

No, ja by som povedal, že Beat Saber mieša karty hlavne v hudobnom biznise, takže preto to robím.

Je ešte niečo, čomu by si sa chcel v budúcnosti venovať odhliadnuc od Beat Saber?

No ja si myslím, že presne tomuto. Akým spôsobom funguje hudobný priemysel a je tu trebárs aj to, ako funguje content ID pre YouTube, čo je absolútne nefér voči tvorcom obsahu. Keď máš vo videu 5 sekúnd hudby od Rihanny napríklad a video má 10 minút a Rihanna ti vezme všetku monetizáciu. Alebo jednoducho ten človek, ktorý vytvorí video, nemá vlastne z toho žiadny podiel. Nemyslím si, že je to fér a malo by sa to zmeniť. A myslím si, že my začíname mať trošku možnosť tieto veci zmeniť aj v takto obrovskom globálnom meradle. Takže v budúcnosti by som sa rozhodne chcel zamerať na celkovo hudobný priemysel a robiť to správne, pretože hudobný priemysel funguje 300 rokov. Je to vlastne staršie než film a je to tak skostnatený svet, ktorý sa veľmi neinovuje, čo sa týka procesov a licencovania. My teraz pracujeme na ďalšom music packu od veľkého vydavateľstva a v zmluve nášmu music packu hovorili magnetická páska, čo je vlastne niečo, čo sa používalo v 60. rokoch (smiech). Je to fakt smiešne. Takže bude tam veľa práce dostať to ďalej a myslím si, že moja cesta povedie týmto smerom do budúcna.

Keď si hovoril o tých licenciách, často v hernom biznise hry doplácajú na hudobné licencie. Mafia bola vynikajúci príklad, Alan Wake tiež, kedy skončila licencia na hudbu a hra musela byť stiahnutá z predaja. Ako máte ošetrené, aby sa vám niekedy niečo takéto nestalo?

No to, že zarábame týmto spôsobom tak veľa peňazí, že nikto nechce, aby licencia skončila. A je to presne obrátená fáza, že my môžeme tú licenciu skončiť, ale oni určite nebudú chcieť, aby licencia niekedy skončila. Každopádne, toto je problém a mojou úlohou tiež je trošku robiť osvetu tým veľkým labelom v tom, že by sa mali začať veľmi úzko zameriavať na herný priemysel. Pretože všetci sa snažia zameriavať na reklamy a film, pričom herný priemysel rastie raketovým tempom už niekoľko rokov. Prerástol už dávno celosvetovo filmový priemysel a veľké vydavateľstvá stále nevedia, ako sa do toho herného sveta dostať. Pretože všetci vývojári a 100% indie vývojárov vôbec netuší, akým spôsobom sa dá licencovať hudba a je pre nich úplne nereálne si licencovať napríklad Imagine Dragons alebo celosvetovú kapelu, pretože musia mať pri sebe 50 právnikov a obrovský rozpočet len na to, aby si vôbec mohli licencovať legálne jednu pesničku. Takže celý tento systém sa musí kompletne zmeniť a Mafia na toto doplatila a nemôže za to. Ale je to ten systém, ktorý momentálne je a snáď sa nám to podarí zmeniť.

Ďakujem za rozhovor.



MATÚŠ ŠTRBA



KTORÉ HRY SA ODHRÁVAJÚ NA SLOVENSKU?

Hry nás často zavedú do rôznych fiktívnych svetov budúcnosti, minulosti a aj fantázie. Môžeme spoznávať veci a miesta, ktoré neexistujú, no tam možnosti hier nekončia. Dokážu nás tiež zobrať aj na skutočné miesta, kde môžeme zažiť udalosti, ktoré sa tam kedysi udiali. Bitka o Stalingrad v prvej časti Call of Duty, vylodenie v Normandii v Medal of Honor: Allied Assault, vyšetrovanie vraždy Elizabeth Short v LA Noire - to je len zlomok skutočných udalostí, ktoré sme si mohli na vlastnej koži vyskúšať a navštíviť miesta, kde sa odohrávali. Tvorcovia hier si často volia lákavé lokality, ktoré sú známe po celom svete, prípadne aspoň pre ich hlavný trh pôsobia exoticky. Aj vďaka tomu sme hneď v niekoľkých hrách mohli navštíviť Česko. Zo všetkých príkladov môžeme spomenúť Soldier of Fortune 2, Deus Ex: Mankind Divided či mapu založenú na atentáte na Heydricha v DLC pre Call of Duty WWII. Slovensko v tomto výrazne zaostáva a nemáme často možnosť ho navštíviť v hernej podobe. Odkazov však nie je málo, stačí spomenúť známu Slivovicu v Chaserovi. Vďaka modderom môžeme pretekať na Slovakiaringu v rFactor 2 a dokonca aj hrať za Slovensko v rôznych stratégiách. Football Manager, NHL a ďalšie hry so slovenskými tímami by sa tiež istým spôsobom dali počítať, no neobsahujú licencované štadióny u nás.

Aj napriek tomu sme poctivo hľadali a našli hneď niekoľko hier, kde môžete navštíviť aj našu malebnú krajinu. A keďže teraz pravdepodobne máte veľa voľného času, čo tak si spestriť Vianoce tým, že budete po Slovensku cestovať virtuálne? Začneme zľahka.



Workers & Resources: Soviet Republic

Technicky sa táto hra neodohráva na Slovensku. Je to len generická socialistická krajina vychádzajúca z toho, čo bolo typické pre náš celý región po desiatky rokov. Ráz krajiny môže zodpovedať tomu, čo vidíte, keď sa pozriete von oknom. Rovnako aj vozový park, no v hre nájdete aj dobre známe slovenské stavby. Medzi nimi sú napríklad Pyramída (budova rozhlasu), výšková budova RTVS a aj známe košické budovy, napríklad obchodný dom Prior, colnica Milhosť, Letecká vojenská nemocnica a iné.



Far Cry Primal

Aj v tomto prípade sa musíme priznať, že to nie je úplne Slovensko. Ubisoft si pre svoju odbočku vo Far Cry sérii vytvoril otvorený svet niekedy na začiatku mezolitu, ktorý je zasadený v údolí pod Karpatským systémom v strednej Európe. Berme to teda tak, že v hre môžete loviť mamuty aj u nás, aj keď to má od dnešného Slovenska poriadne ďaleko.



RaceRoom Racing Experience

Táto simulačná pretekárska hra je tu už od roku 2013 a v základe je free to play, pričom autá, trate a celkovo ďalší obsah si do nej môžete kupovať. Za tie roky do hry pribudlo naozaj obrovské množstvo obsahu a v ňom nájdete aj náš Slovakiaring pri Orechovej potôni. Meria 5,922km, obsahuje 14 zákrut, v hre nájdete jeden layout okruhu a môžete ho kúpiť za 2,39€.



Air Conflicts: Secret War

Keďže zahraniční vývojári Slovensko vo svojich hrách často nevyužívajú, toto zasadenie využili aspoň slovenské štúdiá a jedným z nich je Games Farm. Air Conflicts je ich známe séria a v Secret War sme mali možnosť zúčastniť sa aj menej známych leteckých bojov 2. svetovej vojny. V rámci nich sme si napríklad zalietali aj nad Banskou Bystricou, ktorú budete brániť, prípadne sa dostanete aj do oblohy nad Duklou.



Legendarium

Legendarium je unikátny projekt, ktorý do mobilnej podoby pretavilo prešovské štúdio Functu. Je to jednoduchá mobilná hra určená hlavne pre deti, ktorým chce predstaviť legendy a krásy severovýchodu Slovenska.

Objavíte známe miesta, dozviete sa o nich viac a možno sa tam potom vydáte na výlet. Medzi legendami nechýbajú mních Cyprián, Levočská biela pani, J.M. Petzval, Medová Žofia a mnohí ďalší.



The Legend of Janosik

Keď sme pri mobilných tituloch, nesmieme zabudnúť na jednoduchý 2D skákačkový počin The Legend of Janosik, ktorý si môžete zadarmo stiahnuť. Za hrou stojí Peter Jurkovský a ako asi čakáte, hra je o legendárnom zbojníkovi z Terchovej, ktorý sa v roku 1711 stal vodcom vlastnej bandy. V hre nechýbajú historické fakty, slovenské vizuály a ani mýtické prvky. Vývojár aktuálne pracuje na PC hre Juro Jánošík.



Jalopy

Netradičná simulácia od nezávislého tímu Minskworks je obdobou road movie a Slovenskom v nej prechádzate. Voláte sa Splat a spolu so svojim ujom Lütfim sa snažíte dostať z východného Berlína do Turecka, odkiaľ pochádzate. Cestou prechádzate na svojej nelicencovanej napodobenine Trabanta aj slovenským územím, pričom v každom meste je vašou úlohou postarať sa o svoje auto, aby ste šťastne prišli až do cieľa.



Splinter Cell Blacklist

Vedeli ste o tom, že aj známy špión Sam Fisher zavítal do Bratislavy? Bohužiaľ nie do tej skutočnej, keďže si Ubisoft naše hlavné mesto dosť upravil, takže vás ani neprekvapí, že tu nikto v hre nehovorí slovensky. Táto videoherná verzia Bratislavy je dejiskom kooperatívnej/sólo misie mimo hlavnej kampane, kde sa staré SND zmenilo na egyptskú ambasádu, kde sa musíte brániť vlnám nepriateľov. je to naozaj drobná mapa, no taktických možností je tam viac.



Hearts of Iron 4

V stratégiách od Paradoxu je možné so Slovenskom obsadiť zvyšok Európy. Okrem HoI4 je Slovensko napríklad aj vo Victorii 2. Navyše tieto hry vychádzajú z historických reálií, takže je Slovensko v Hearts of Iron 4 fašistickým štátom v područí Nemecka, čomu zodpovedajú aj jeho štatistiky, aliancie, Focus tree a ďalšie. Detailnejšie si to môžete pozrieť napríklad tu.



Command and Conquer: Tiberian Dawn

Prvá Command and Conquer hra z roku 1995 neskôr dostala podnázov Tiberian Dawn a možno mnohých prekvapí, že je Slovensko významnou časťou kampane tejto hry. Konkrétne sa dostanete do Bratislavy, ktorá je jednou z misií GDI kampane a dostanete sa tam z Ostravy. Vašou úlohou je chrániť nemocnicu a aj dôležitého vedca. Ak v tomto boji uspejete, správy sa v krajine rýchlo rozšíria a podpora Nod režimu sa zrúti. Vyhliadky pre nás však v tomto univerze nie sú práve najlepšie a v priebehu ďalších dvoch vojen sa kontaminácia krajiny výrazne zhoršila.



Euro Truck Simulator 2

Tento dobre známy kamiónový simulátor sa ešte stále rozširuje o nové kúty Európy a Slovensko v ňom nesmie chýbať. To bolo v základe zastúpené len Bratislavou, ale s rozšírením Going East do hry pribudli aj Košice a Banská Bystrica.

Nájdete tu tri diaľnice, jednu rýchlostnú cestu a pomerne jednoduchú štruktúru. Snáď sa ku nám autori ešte v budúcnosti vrátia a prinesú detailnejšie spracovanie. Zatiaľ však kus roboty v tomto ohľade odviedli modderi.



Battlefield 1

Ak si nespomínate na slovenské boje v Battlefield 1, nemusíte sa báť, nemáte výpadok pamäte. V kampani hry ani nič také nebolo. Možno si však spomínate na expanziu In the Name of the Tsar, ktorá prišla v roku 2017. Tá priniesla mapu Lupkow Pass, teda Lupkovský priesmyk. Ten sa nachádza na hranici medzi Poľskom a súčasným Slovenskom, boje tak nie sú situované priamo na Slovensku, ale na hraničnom priesmyku. Mapa je o zimných bojoch medzi ruskou a rakúsko-uhorskou armádou na tomto území. Môžete si tu zahrať za obe strany a všetky režimy.

World of Tanks

Niečo podobné je aj v prípade známej online tankovej akcie World of Tanks. Tá sa taktiež inšpiruje históriou, konkrétne jednou z najznámejších operácií na našom území s výrazným nasadením tankov. Dukla Pass je mapa zasadená do Duklianskeho priesmyku a do konzolovej verzie hry prišla v roku 2017. Jej rozmery sú 1000x1000 metrov, obsahuje 3 hlavné kopce a nájdete tu aj malé centrum mestečka. V PC verzii hry táto mapa nie je.



War Thunder

Prakticky presne to isté nájdete aj v konkurencii od Gaijinu. War Thunder obsahuje mapu Carpathians, ktorá vychádza z tejto známej historickej bitky. Na mape s rozlohou 2x2km nájdete napríklad aj zrúcaninu pripomínajúcu Spišský hrad. Okrem toho sme sa priamo v hre dočkali aj špeciálneho eventu Battle of Dukla Pass, ktorý sa konal v roku 2015.



Vivat Sloboda

Na záver sme si nechali asi najčerstvejší projekt, ktorá si môžete zahrať úplne zadarmo. Vivat Sloboda vás vráti do roku 1989, kedy sloboda nebola samozrejmosťou a hráči tu zažijú obdobie Nežnej revolúcie z pohľadu taxikára štátnej taxislužby, ktorý prijíma objednávky od zarytých straníckych funkcionárov, ale aj študentov požadujúcich zmenu. Autori chcú na to nadviazať pripravovaným projektom Vivat Slovakia, ktorý by mal byť naratívnou hrou z prostredia divokých 90. rokov.





10


©2017, 2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE EN

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
SQUARE ENIX
VYDAVATEĽ:
SQUARE ENIX
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
27. SEPTEMBER 2019

DRAGON QUEST XI S

ECHOES OF AN ELUSIVE AGE - DEFINITIVE EDITION

Ešte som nestačil odložiť DualShock 4 po prejdení Dragon Quest XI, ubehlo pol roka a tlačí sa tu jeho definitívna verzia na Switch. Veru, oplatí sa uchopiť konzolu a prechádzať dobrodružstvo znova, lebo tejto verzii sa podarilo odstrániť dva vytýkané nedostatky z PS4 i PC a pridať aj fajnové bonusy.

Ale po poriadku. Kto nečítal pôvodnú recenziu, mal by vedieť, že DragonQuest XI je parádna JRPG tejto generácie. Je starosvetsky milá, rešpektuje klasické pravidlá žánru a zároveň do mixu dáva veľa nových vecí. Hutný dej na 100 hodín, aký sa v dnešných časoch nevidí. Je tu neznámy hrdina, okolo ktorého sa hneď na začiatku začne točiť vážne proroctvo, ale sila scenára tkvie aj v skupine ostatných postáv, ktoré ho sprevádzajú. Sú tu fantastické devy, do ktorých by sa mohol zamilovať ako Gemma, kamarátka z detstva, ale postupne objaví aj ďalších súputnikov. Starec Rab je stále milý dedulo, ktorý bojuje a dáva rady ako o dušu. Zlodej Erik má trable v živote a partia mu umožní od nich ujsť. Je tu aj zabávač Sylvando, záruka humoru na cestách. A trojica Serena-Veronica-Jade, to sú tri dámy, ktoré sa o seba vedia postarať, ale keď ich beriete so sebou, máte celý kolorit bez slabého miesta. Postavy majú výborne napísané scenáre, je radosť s nimi putovať, objavovať nové lokality alebo len viesť nezáväznú interakciu.



Pocit z putovania je prepracovaný, do niektorých miest sa vrátite, inde stačí jedna vizita. Svet je ďalšia devíza hry, plný malebných dediniek i nebezpečných miest, kde číhajú bossovia i pasce.

Samozrejme, s dobrou partiou sa oplatí tráviť dlhé hodiny aj v súbojoch. V základnej verzii vidíte na mape nepriateľov, ktorí si tu nenápadne poskakujú a keď ste na vyššom leveli, dajú vám pokoj. Inak sa môžete do nich pustiť, pri skorom zásahu majú nižšie HP a potom prebieha vynikajúci taktický súboj so striedaním ťahov vašej a nepriateľskej partie. Meče so silnými údermi, čoraz silnejšia mágia alebo predmety, všetko je obsiahnuté. Každá postava má iné zameranie a vložením originálnych povolaní má hra navrch na inými titulmi. Novinkou v sérii sú Pep Powers, ktoré sa aktivujú po istom čase, držia i viacero ťahov a umožni uštedriť špeciálne zásahy. Je fajn sa s nimi zoznámiť, takto naberá partia silu a dokonca sa dajú preniesť do ďalšieho súboja, čo do veľkej miery mení pravidlá. Klasicky si postavy zvyšujú levely, majú viac schopnosti či dostávajú lepšie zbrane, takže hra ani po 50 hodinách nenudí.

A teraz si predstavte, že tento skvost sa dá hrať na Switch, nemusíte robiť takmer žiadne kompromisy a dostanete aj bonusy. Obrovskou výhodou je možnosť hrať na cestách a hocikedy si pauzovať seansu, lebo cesta do najbližšieho kostola býva neraz dlhá. Mnohé náhľady tvrdili, že Switch verzia si graficky od PS4 veľmi nepohoršila – a je to skutočne tak! Je to nenormálny výsledok (hoci zožerie 14GB) a je fajn ho hrať na TV, ale ešte viac v pohybe, kde na 720p displeji vyniknú detaily a všetko ide plynulo. Už to je silná doména a teoreticky dáva nádej, že by sa na Switch objavili aj ďalšie PS4 japonské hity.

Ale vítaných zmien je viac. Napríklad vo zvukovej sfére, kde sa dočkáte orchestrálneho soundtracku. Dajte zbohom syntetizátorom i MIDI muzičke, teraz znie hra majestátne ako má a je radosť počúvať skladby, keď traverzujete hory alebo upaľujete z rodnej dedinky za dobrodružstvom. Druhý obrat je v zahrnutí japonského dabingu. Hrať v anglickej verzii, kde sa miešali írske, talianske a iné prízvuky malo čaro pre časť hráčov, ale bol to pomerne ukričaný dabing. Japonské hlasy majú tiež intenzitu, ale ku postavám sa hodia oveľa lepšie a nevyužívajú slang z britských ostrovov. Voľba je vaša – osobne však mám jasno a už len odohrať znovu 100 hodín v japončine s orchestrálkou je osobitý zážitok.

Zmeny sa však prepašovali aj do hrateľnosti. Väčšia pozornosť a voľnosť sa sústredí na dielňu, ktorá bola k dispozícii iba na vyhradených miestach, ale teraz si ju môžete vyvolať prakticky kedykoľvek. To znamená, že môžete kuť meče, vyrábať zbrane či vylepšovať predmety aj v teréne. A ak vám budú chýbať nejaké materiály a sú k dispozícii v obchode, môžete si ich z dielne priamo kúpiť. Táto vítaná zmena umožňuje aj isté zásahy do hrania – keď si v polovici dungeonu môžete zadovážiť lepšiu zbraň, šanca na jeho úspešné zdolanie sa zvyšuje.







Drobných vylepšení je viac: môžete si privolať koníka pomocou špeciálneho predmetu. Milovníci grindovania sa potešia, že si môžu zapnúť ultrarýchly mód v bežných bitkách. Pár vylepšení má aj menu a pribudol aj nový fotomód pre získavanie obrázkov.

Napokon má Switch verzia aj sčasti očakávaný 2D mód. Ako viete, Dragon Quest XI vyšiel v domácej krajine aj na 3DS, ale v inej podobe – vyzeral skôr ako klasický DQ titul v 2D grafike, ale mal zhodný dej, postavy i bitky. Na Switch si môžete konečne prejsť celú hru v 2D móde a prináša úplne iný zážitok. Je to niečo za niečo: obetujete síce lepšiu grafiku, na druhej strane máte lepší prehľad nad mapou, lebo sa na ňu pozeráte zvrchu. Lokality vám potom prídu ako jednoduchšie, všetko vidíte vopred, ale máte zároveň tušenie, kde sú ktoré predmety alebo truhlice. V 3D móde ich musíte dlhšie hľadať a orientovať sa v priestore, tu čakajú ako na dlani. Preto môžete nadobudnúť pocit, že v 2D je tempo hry dokonca vyššie. Ale na druhej strane sa pri 2D musíte zaobísť bez hlasových stôp a ešte vás čaká aj klasický element z minulosti: náhodne generované súboje. Tým pádom častejšie bojujete, neviete kedy na vás oponent vyskočí – ale úplne to nevadí, keď mastenice rýchlejšie ubiehajú. 2D mód je dobrá pozvánka pre tých, čo nedávno PS4 verziu dokončili a chcú zažiť niečo výrazne odlišné. Je totiž poskladaný tak, že hlcete aj dejové zlomy a nemáte toľko času na ich vychutnanie. A po stránke hrateľnosti je natoľko odlišný, že srdciari nebudú mať problém ísť do neho.



Akurát by som neodporúčal hrať v ňom DQ XI prvý raz, lebo sa ochudobníte o pekné animácie.

Čiastočne ošemetné môže byť prepínanie medzi 2D a 3D módmi. Funguje totiž v kostole a hra si pre každý mód vytvára samostatnú save pozíciu, medzi ktorými sa potom prepínate. A hoci levely postáv ostávajú zachované, v móde môžete hrať až od tej kapitoly, ktorú ste už dosiahli. Občas máte pocit, že hráte dve hry paralelne a opakujete niektoré dejové udalosti. Ale opäť platí – pre fanúšikov, čo jednu DQ XI odyseu už absolvovali, môže ísť o zaujímavú hernú striedačku.

Z 2D módu vychádza ešte jeden bonus – nový obsah Altar of Origins. Nájdete ho aj v 3D svete a má podobu malých bytostí Tockles. Keď sa s nimi zoznámite, prenesú vás do 2D mestečka Tickington, kde čaká desať malých epizód z minulých Dragon Quest hier. Tie hráte len v 2D móde ako rozšírené dobrodružstvo a je to ultimátna nostalgia – čím viac minulých častí ste hrali, tým si viac užívate. Vďaka všetkým týmto rozšíreniam a ešte aj novým príbehovým čriepkom pre ďalších členov partie je možné Switch verziu Dragon Quest XI považovať skutočne za tú definitívnu. Má dostatočné množstvo noviniek pre tých, čo už pôvodnú verziu hrali a chcú si ju zobrať na cesty s bonusmi. A pre tých, čo už rok odolávali pri PS4 alebo PC verzii, ide o splnený sen – áno, Switch verzia je parádny kúsok do rastúcej knižnice a čakanie sa oplatilo. Vyhraďte si 100 hodín a bude to kandidát na hru roka.

Dlho som bol v pokušení dať 10/10. Neexistuje asi racionálny dôvod, prečo pri toľkom množstve noviniek tú známku neudeliť, najmä keď 9,5 dostala i PS4 verzia. Najprv ma mátal fakt, že niečo extra by hra mala obsahovať, aby vyčnievala nad celou sériou, ale potom som si uvedomil, že táto séria sa neodrazila od svojho základu a príliš neexperimentuje, iba sa neustále vyvíja vpred malými krokmi. A to bohato stačí, pretože každý jej príchod je veľká udalosť. A Switch verzia ten PS4 základ vyladila veľmi dobre. Ten pocit z hrania tradičnej JRPG na cestách lepší ako tu sotva zažijete inde. Bum!

HODNOTENIE

+ fantastická hrateľnosť po celý čas
+ vynikajúce postavy a ich spolupráca
+ parádne dávkovanie príbehu a udalostí
+ nádherný svet a množstvo lokalít
+ variabilný súbojový systém
+ atmosférická magická grafika
+ výborný a konečne orchestrálny soundtrack
+ japonská i anglická zvuková stopa
+ 2D mód ako pekná porcia odlišného herného štýlu
+ mnohé prídavky i užitočné vylepšenia
+ masívna herná dĺžka

10



9.0



BRANISLAV KOHÚT



RESIDENT EVIL 2

REMAKE AKO SA PATRÍ

PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ

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

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



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

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

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

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

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

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









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

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

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

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

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

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

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



HODNOTENIE

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

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



SUPER MARIO MAKER 2

2D MARIO BEZ HRANÍC

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
PUZZLE SKÁKAČKA
VYDANIE:
28. JÚN 2019

Táto hra vo mne spolu so svojim predchodcom vyvoláva dva veľmi rozdielne pocity. Vlastne takmer úplne opačné. Na jednej strane sa v nich Nintendu podarilo priniesť naozaj parádne hry, ktoré ponúkajú obrovskú haldu zábavného obsahu, od ktorého sa nedá len tak odtrhnúť. Na druhej strane si treba uvedomiť pomerne smutnú skutočnosť, že sú pravdepodobne dôvodom, prečo Nintendo už len tak neprinesie pokračovanie Mariovej 2D série. Načo? V jednej hre tu majú tých pokračovaní toľko, koľko kreativity sa skrýva nielen v jej vývojároch, ale aj v hernej komunite po celom svete. Stačí vlastne len prinášať nové témy a herné prvky, hráči sa už postarajú o ten zvyšok.

Prvý Super Mario Maker bol naozaj parádny titul, ktorý so sebou priniesol hromadu zábavy, no ak by vám to náhodou bolo málo, dal vám do rúk masívne nástroje, vďaka ktorým hra stratila akékoľvek hranice. Množstvo zábavy sa razom stalo neobmedzené a každý jeden hráč mohol baviť všetkých ostatných svojimi výtvormi. Teraz je tu Super Mario Maker 2, ktorý chce byť vo všetkom väčší a lepší. A vlastne nielen chce, táto hra aj je lepšia a väčšia. A zároveň iná. Vývojári si zobrali k srdcu výhrady voči prvej časti a pokúsili sa to napraviť. Priniesli tak hru, v ktorej si prakticky každý nájde niečo, či radi hráte, tvoríte, riešite úlohy a hádanky, alebo čokoľvek iné.

Chcete si len užiť ten klasický 2D Mario zážitok zo starej (alebo aj novej) školy, kedy skáčete cez prekážky, nepriateľom po hlavách a na záver porazíte draka a zachránite princeznú? Je to tu. Síce s mnohými tvárami, no stále v dobre známej a hlavne naozaj chytľavej podobe. Nintendo totiž v rámci Super Mario Maker 2 pripravilo aj nový príbehový režim, ktorý zároveň aj dáva zmysel v rámci herného



konceptu. Hrad v Hríbikove, ikonický pre túto sériu, sa totiž kvôli „drobnej nehode“ rozpadol na márne kúsky. Princezná Peach a ďalšie známe postavičky tak nemajú kde bývať. Situáciu dokáže zachrániť jedine známy inštalatér. Oblečie si teda montérky a ide do akcie.

Hra má síce v názve slovo „maker“, no v príbehovom režime, no jej príbehový režim ani tak nie je o stavaní a tvorení, ale primárne o hraní. Toadovia potrebujú postaviť zničený hrad, k čomu potrebujú zlatky a zhodou okolností je Mario práve expertom na ich získavanie. Pred vami je tak zhruba stovka levelov pripravených dizajnérmi Nintenda, ktorým sa musíte preskákať a prebojovať, aby ste získali mince a začali hrad opravovať od podlahy až po vlajku na najvyššej veži. Tu a tam sa navyše objaví aj špeciálna úloha, kedy musíte zachrániť unesených Toadov a úspešne ich priviesť do cieľa.

Levely sú už tradične spracované na veľmi dobrej úrovni a dokazujú, že toto je stále oblasť, v ktorej je Nintendo doma. Sú navrhnuté parádne, vedia vám predostrieť jednoznačné riešenie, no aj poriadnu výzvu. Ich náročnosť nestúpa lineárne, ale aj náročnejšie levely sa miešajú medzi jednoduchšie. Máte tak pred sebou akoby horskú dráhu. Po pár náročných leveloch prídu jednoduchšie, aby ste si „vydýchli“. Máte s nejakým až také problémy, že ho neviete prejsť? Tak ho preskočte. Príbehový režim vás nenúti prejsť každý jeden, mincí budete mať dostatok aj v prípade, že niektoré preskočíte. Vaše hráčske srdce vás však bude motivovať k tomu, aby ste prekonali takéto levely a hlavne tak prekonali samých seba.

A rovnako ako sa tu strieda náročnosť, tak sa tu striedajú aj herné štýly. 2D Mariovky majú za sebou naozaj bohatú históriu a celá táto hra na ne hrdo odkazuje. Celkovo tu nájdete päticu štýlov a to Super Marios Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World, New Super Mario Bros. U a aj „novinku“ Super Mario 3D World. Každý štýl so sebou prináša nielen vlastnú grafiku odrážajúcu zodpovedajúce hry, z ktorých pochádza, no tiež hrateľnosť. Ak tieto klasiky poznáte, určite viete, že prichádzali s vlastnými prvkami a mechanizmami a to všetko nájdete aj tu.

Okrem príbehového režimu obsahuje „hracia“ časť aj ďalšie dva režimy. Course World je vlastne celkový hub všetkého obsahu v hre mimo kreatívnej časti. V Courses nájdete vytvorené levely, ktoré sú zoradené do niekoľkých kategórií (populárne, novinky, najlepšie hodnotené), no dokážete tu aj levely vyhľadávať. Vyhľadávať môžete podľa štýlu, témy, náročnosti, regiónu, tagov a ďalších kritérií. Nechýba, samozrejme, hľadanie podľa ID levelu či jeho autora. Sú tu tiež tabuľky, online hranie (kooperatívne aj kompetitívne, ale zatiaľ len s náhodným matchmakingom), hranie s bezdrôtovo zosieťovanou až štvoricou Switchov, no a nájdete tu tiež Endless Challenge režim. V ňom idete jeden level za druhým, zbierate body a napredujete ďalej.





Coursebot zas nie je ani tak režim, ako skôr rozhranie pre správu levelov. Či už tých, ktoré ste vytvorili sami, alebo tých, ktoré ste si siahli od iných hráčov. Tu ich máte jednoducho zoradené , takže si ich môžete zahrať, keď na ne dostanete chuť. Ak vás tak náhodou zaujme výtvor nejakého hráča, môžete si ho tu stiahnuť a takto ho viete hrať aj offline. Je tu však ešte jedna možnosť, ako si zahrať. Jednoducho si zahráte „menu“. To je totiž vždy úvodná obrazovka z nejakého náhodného levelu. Môžete sa preklikať na ďalšie položky, alebo začať hrať až kým neprídete do cieľa. Prakticky tak hráte okamžite a nič neriešite. A je to skvelý nápad, hrať rovno v menu.

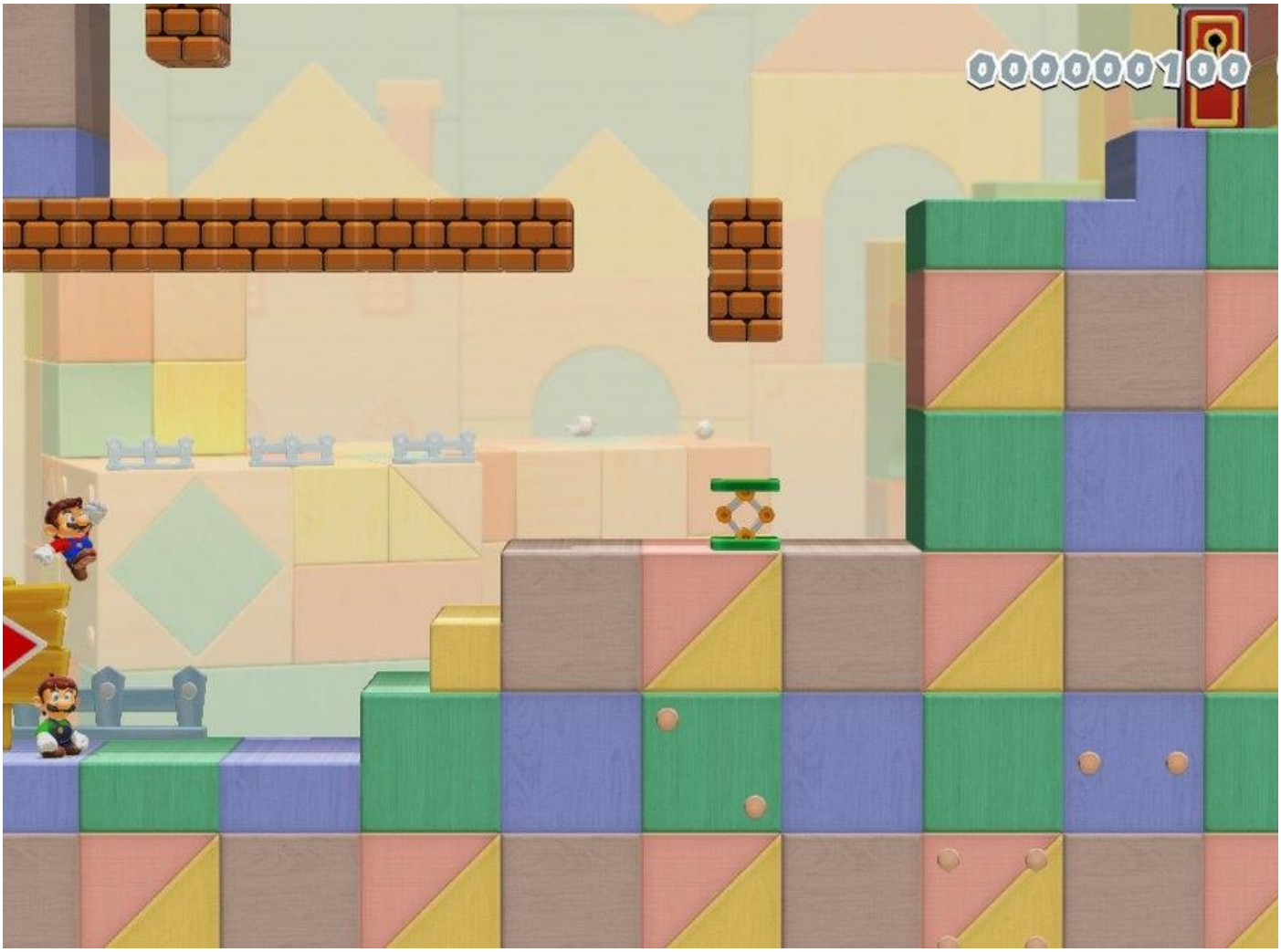
Poďme ale k tomu, o čom je Super Mario Maker 2 v prvom rade a to je kreatívna časť. Ak ste predchádzajúcu Super Mario Maker hru nehrali, prípadne si netrúfate priamo skočiť do tvorby vlastných výtvorov, nemusíte sa báť. Yamamura's Dojo je samostatná časť hry, ktorá ponúka bohatú ponuku rôznorodých tutoriálov, takže ak si ich všetky postupne prejdete, zoznámite sa so základnými aj pokročilejšími aspektmi všetkého, čo je tu pred vami. Nie je to len o tom, kde akú „kocku“ položiť. To je len základ –niekde niečo umiestnite a niečo to tam robí – môže to byť zem plošina, môže to byť nepriateľov, no tiež power-up, alebo jeden z ďalších prvkov, ktorých sú tu desiatky a ak si osvojíte aj ich variácie, do rúk sa vám dostanú naozaj obrovské možnosti. Dokonca aj v podobe zvukových či vizuálnych efektov, ktoré môžete používať.

Je to tiež o tom, ako navrhnúť level, ktorý bude mať hlavu a pätu, bude zábavný a hráči v ňom radi strávia svoj čas. Nemusí byť ľahký, nemusí byť ťažký, musí byť v prvom rade dobrý. A tieto tutoriály dajú zopár tipov aj v tejto oblasti level dizajnu, aby ste sa naučili, ako hráčov motivovať k tomu, aby išli tam, kde ich potrebujete dostať. Taktiež sa naučíte, ako inteligentne umiestňovať skryté predmety, ako používať niektoré systémy na presuny levelmi (trubky, dvere...) a ďalšie veci. Písal som to už v prípade prvej hry a musím to zopakovať aj teraz – Super Mario Maker je vysoká škola herného dizajnu, kde samotné Nintendo vložilo obrovské kvality, no zároveň nechali dostatok priestoru na to, aby ste vy sami vynikli. Chcete sa pustiť do vývoja vlastných hier? Najskôr si tu vyskúšajte, či viete navrhovať zábavné levely.

Ukázala nám to už prvá hra a keďže dvojka ešte ani oficiálne nevyšla, je len otázkou času, kedy to ukáže aj nová hra. S takýmito možnosťami sa dajú vytvárať zážitky, ktoré nutne nemusia byť len 2D skákačky. Viete tu vytvoriť rytmickú hru, v jednotke dokonca vznikla funkčná jednoduchá kalkulačka. Toto dokazuje, že neraz je vašim limitom len a len vaša predstavivosť.

Ak sa však už do toho poriadne zahryznete a budete mať za sebou už niekoľko úspešných levelov, možno sa začnete hrať s tým, čo všetko hra naozaj umožňuje. Je toho naozaj veľa, no na isté hranice tu nakoniec narazíte. Nie sú to žiadne veľké chyby, ktoré by ťahali hodnotenia dole, no možno sú to oblasti, kde by sa autori mali do budúcnosti poučiť. Napríklad je možné plánovať pohyb niektorých prvkov, napríklad plošín, no už nedokážete „skriptovať“ správanie nepriateľov, čo je škoda, ak sa napríklad dostanete do situácie, kedy by ste potrebovali, aby sa správali trošku inak – napríklad stáli na mieste, aj keď zbadajú hráčovu postavu. Naopak vám pri tvorení pomáhajú štatistiky, napríklad úspešnosť hráčov pri prechádzaní vášho levelu. Alebo možnosť presného trackovania pohybu, aby ste vedeli skoky čo najlepšie nastaviť.

Podobných menších vecí je tu niekoľko a naozaj to nie sú veľké obmedzenia. V drvivej väčšine prípadov niečo také ani nebudete potrebovať a bohato si vystačíte s priehrštiami možností, ktoré hra ponúka už v základe. Taktiež je pochopiteľné, že neviete v rámci jedného levelu použiť viaceré štýlu – napríklad, aby časť bola v 8-bitovom štýle a časť v modernom 3D World štýle.



Rovnako je pochopiteľné, že v 8-bitovom štýle nenájdete niektoré prvky, ktoré séria dostala až s neskoršími časťami. Napríklad power-up, ktorý Maria zmení na mačku, nájdete len v 3D Worlde. Stále považujem za menší nedostatok to, že sa levely nedajú vyhľadávať podľa názvov, ale len podľa ID. Váš kamarát so Switchom si pravdepodobne nebude pamätať ID levelu, ktorý vytvoril, ale názov vám nadiktuje ľahšie, keď bude chcieť, aby ste si ho vyskúšali.

Zaujímavosťou je, že tvoriť dokážete vo dvojici kooperatívne na jednej konzole. Hráči vtedy nemajú úplne totožné privilégiá pri tvorbe, no funguje to veľmi slušne a je to len jedna z ukážok toho, ako sa autori hry sústredili na to, aby ponúkli čo najviac multiplayerových zážitkov. Dokážete spolu tvoriť, dokážete spolu hrať, dokážete hrať tiež proti sebe. Hlavne sa ale spolu zabávate. Jediná škoda je, že je takéto spoločné tvorenie obmedzené len na Joy-Cony. Viac by vyhovovalo, ak by mohli hráči tvoriť aj na celých ovládačoch (čo Pro Controlleri).

Je len málo vecí, ktoré by sa dali Super Mario Maker 2 vyčítať. Väčšinou sú to len drobnosti, ktoré síce hru dole neťahajú, no držia ju krok od najvyššieho hodnotenia. Aj bez toho sú však možnosti hry obrovské. Prakticky máte v rukách moc vytvoriť si takú 2D skákačku, po akej ste vždy túžili. Nerobíte ju však len pre seba, ale aj pre milióny ďalších hráčov tam niekde vonku. Rovnako oni tvoria pre vás. Nintendo prinieslo kvalitnú platformu, v ktorej samo ponúklo zábavný obsah na niekoľko hodín, no potom je to už len na vás. Čím viac hre sami dáte, tým viac od nej dostanete. A to je rovnica, ktorá je zvlášť pre tých kreatívnejších z vás veľmi výhodná. Zatiaľ ale najviac zamrzí len náhodný online matchmaking. Keď autori do hry pridajú online hru s priateľmi, pokojne si k hodnoteniu pridajte ešte minimálne pol bodu.

HODNOTENIE

+ bohatá hrateľnosť plná retro a aj moderných prvkov
+ už predpripravená bohatá ponuka obsahu
+ množstvo prvkov, štýlov, tém a variácií,
+ silnejšie zameranie na multiplayer, tentoraz aj pri tvorení
+ intuitívne ovládanie dotykom v handheldovom režime
- stále vyhľadávanie cez ID a nie cez meno
- hranie online s priateľmi príde až neskôr vo forme updatu
- menšie nedostatky

9.0

PETER DRAGULA



METRO EXODUS

ZA BRÁNAMI MOSKVY

PC, XBOX ONE, PS4
4A GAMES
AKČNÁ

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

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

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

EXODUS PONÚKNE AJ OTVORENÉ MAPY



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

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

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

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

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

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

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

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

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







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

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

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



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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

MATÚŠ STRBA



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
PLATINUM GAMES
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
30. AUGUST 2019

ASTRAL CHAIN

NÁVRAT PLATINUM GAMES

Platinum Games síce za sebou majú aj niekoľko prepadákov, no tie boli výsledkom súhry niekoľkých okolností – boli to licencované produkty pre niekoho iného, na ktorých pracoval druhý tím a navyše ich kvôli licencii naháňal aj čas. Korra a aj Ninja korytnačky by si určite zaslúžili lepšie hry, no to je už minulosťou. Okrem toho ale majú autori stanovený svoj štandard, ktorý je vysoko postavený ešte z čias Capcomu, odkiaľ veľká časť týchto ľudí vlastne pochádza. Doteraz sú v DNA ich hier zakódované prvky, ktoré si pamätáme ešte z Devil May Cry, no zároveň prinášajú novinky a posúvajú sa ďalej, pričom sa neboja ani experimentov.

Bayonetta, Vanquish a Nier: Automata sa už zaradili medzi klasiky akčného žánru z krajiny vychádzajúceho slnka a teraz sa zdá, že Platinum Games priniesli ďalšiu. Astral Chain možno trošku trpí nedostatkom pozornosti kvôli tomu, že vychádza exkluzívne na Nintendo Switch, no je to hra s rovnako veľkými ambíciami ako ich ostatné tituly. A vlastne je istým spôsobom aj takým mixom medzi nimi, čo je dôsledkom toho, kto každý na nej pracuje. Vývoj vedie Takahisa Taura, ktorý bol hlavným dizajnérom Nier: Automata. Pracuje na nej aj Hideki Kamiya, tvorca DMC a Bayonetty. Dizajn postáv má na svedomí známy manga výtvarník Masakazu Katsura. No a hudbu skladal Satoshi Igarashi, skladateľ pre druhú Bayonettu.

Dalo by sa povedať, že za hrou stojí all-stars team a je to badať od prvých momentov. Ak ste hrali Nier: Automata, určite si spomínate na úvod, ktorý mal väčšie gule ako množstvo hier v ich závere. Jedna dynamická scéna striedala druhú, menili sa perspektívy a hra vám takmer nedala vydýchnuť. Tu je to niečo podobné. V úvode si vytvoríte svoju postavu (nič detailné, len základné črty) a rovno sa dostávate do jej kože. Je to policajt (alebo policajtka) povolaný do akcie, no už jazda na motorke na miesto činu sa nezaobíde do problémov. Vo vysokej rýchlosti tak bojujete, mení sa perspektíva a aj na mieste vás čaká len a len ďalšia akcia, no tentoraz už pekne ručne s futuristickým obuškom vo vašich rukách.

Mám naozaj veľmi rád, keď hra hneď v úvode nasadí takéto tempo a nepoľavuje z neho. Však na expozíciu sú tu príbehové scény, pri ktorých si vydýchnete, ale keď už tu je akcia, nech ide na plné obrátky od úvodu. A v Astral Chain to prebieha presne takto.

Popri akcii sa pomaly dozvedáte viac o svojej postave. Ste jedným z dvojčiat (druhé je vždy opačného pohlavia) a váš otec je uznávaný policajný veliteľ. Za sebou tak máte tvrdú východu, no zároveň už od prvých momentov cítite osudovosť tejto hry a svojej postavy v nej.

Svet okolo vás je pod útokom monštier, na ktoré bežní ľudia nestačia. Zdá sa však, že vy nie ste bežnými policajtmi a preto prichádza pozvánka, aká sa neodmieta. Ako sa ďalej v hre dozvedáte, tieto monštrá sú dôsledkom dávnejšej katastrofy, kedy na Zem dopadol meteor a ohrozil celé ľudstvo. Navyše jeho dopad otvoril brány medzi dimenziami, cez ktoré k nám začali prenikať chiméry. Ľudstvo sa tak uchýlilo na umelo vytvorený ostrov nazvaný Archa, kde sa snaží prežiť, no brány sa začali objavovať aj tu a chiméry unášajú ľudí do astrálnej roviny. Situácia je krízová a aj keď tu dochádza k nejakému škrípaniu, musíte sa vyzbrojiť a ísť do boja za budúcnosť ľudstva.

No a v tom to bohužiaľ príde. Hra, pri ktorej ste si užívali každú jednu sekundu jej adrenalínovej akcie zrazu spomalila a chce vás školiť. V boji proti chiméram totiž ľudstvo nasadilo Legionov. Sú to vlastne skrotené chiméry previazané s policajtom. Bojujú spolu s vami, chránia vás, no nesmiete zabúdať na to, že na reťazi máte fakt nebezpečnú bytosť. A tak sa teda púšťate do série tutoriálov, ktoré vás naučia hýbať sa (aj keď to už vlastne viete, však máte za sebou niekoľko monštier rozsekaných na maličké kúsky), bojovať no a nakoniec aj využívať svojho Legiona, čo rozhodne nie je tak jednoduché, ako by sa zdalo.

Astral Chain v zásade vychádza z Devil May Cry a jednotlivé spoločné črty tak uvidíte hneď. Rovnako tu spoznáte Bayonettu a aj Nier: Automata. Je to celé o súbojoch, ktoré pôsobia ako neuveriteľne lákavý akčný balet, kedy rozdávate správne načasované údery, viažete ich do kombo útokov, bránite sa a opäť útočíte. Akurát namiesto meča tu je upgradovateľný obušok, ktorý navyše mení formu. Prípadne siahnete po pištoli na nepriateľov, ktorí sú mimo bežný dosah. V tomto ohľade to je niečo, čo možno veľmi dobre poznáte, aj keď Platinum Games mierne zamiešali pravidlá a upravili ovládaciu schému.

No a potom je tu ešte váš Legion, ktorého máte stále na reťazi. Ten v zásade bojuje sám, čo je pravda v tom zmysle, že ho priamo neovládate v boji. Hľadá si ciele, rozdávame im údery a dokonca vás sám zachráni, ak napríklad niekde padnete z plošiny v ústrety smrti. Bude vás to však stáť časť vášho života. To všetko ale neznamená, že sa o svojho Legiona nemusíte zaujímať. Už v úvode dokáže zaujímavé veci a to sa vám jeho potenciál ešte ani len nezačal ukazovať. Je k vám pripojený reťazou a to môžete využiť na to, aby ste nepriateľov do tejto reťaze chytili. Môžete tak zabrániť niektorým útokom. Ale ešte lepšie je nepriateľov uzamknúť do reťaze. Jednoducho ich obkrúžite, chvíľu sú potom bezmocní a môžete útočiť. Takto dokážete chytiť až niekoľko nepriateľov naraz, no neskôr v hre to je čoraz náročnejšie kvôli čoraz silnejším nepriateľom. Postupne začnete odomykať potenciál svojho Legiona, s ktorým dokážete v správny moment robiť kombá. Taktiež môže mať až dva ďalšie útoky, ktoré dokážete privolať. No a keďže sa v hre neskáče, pri skúmaní zložitejších prostredí a platformových pasážach ho využijete aj na presun medzi plošinami. Legiona ďalej dokážete levelovať, odomykať mu nové sloty, vybavovať ho pasívnymi schopnosťami. zlepšovať jeho štatistiky a podobne.



Stromy nie sú nejaké extra členené, koniec koncov Astral Chain ani nemá ambíciu byť RPG hrou, no jemne zakomponované RPG mechaniky sú jednoznačne v prospech hrateľnosti.

Teraz príde spoiler, takže ak sa mu chcete vyhnúť, preskočte na ďalší odsek. Čítate ďalej? V tom prípade vám prezradím, že v hre postupne získate možnosť spútať so sebou ďalších Legionov. Každý je iný, každý sa v hre dá využiť na iné činnosti a každý má aj inú špeciálnu schopnosť. Jeden dokáže liečiť nakazených, iný vám umožní presne zamieriť a vystreliť aj na veľké vzdialenosti, ďalší vás prenesie cez niektoré nástrahy v prostredí. Podľa toho, ako ďaleko v hre ste a aké možnosti vďaka svojej ponuke Legionov máte, sa hra aj komplikuje a rozrastá v nebezpečenstvách a aj hádankách, ktoré pred vás postaví. Zároveň hra takto podporuje znovuhrateľnosť, keďže vás už skôr čakajú niektoré vedľajšie pasáže, cez ktoré sa dokážete dostať až s neskorším Legionom.

Svojho Legiona môžete tiež upravovať vizuálne a starať sa oňho, ak máte radi takéto Tamagotchi vsuvky, no hra vás do toho nenúti. To isté platí o vašej postave, ktorej výzor môžete meniť, dokonca ju môžete inak obliekať. Opäť je to úplne dobrovoľné. Levelovať ju priamo nebudete, keďže jej štatistiky sa vylepšujú automaticky vďaka tomu, ako rastie jej level. Možno aj do tejto oblasti mohli autori zakomponovať nejaký jednoduchší strom schopností, podľa mňa by hra nebola vďaka tomu až príliš prekombinovaná. Dokážete si tu však postupne vylepšovať zbrane, aby ste dokázali držať krok aj so silnejšími nepriateľmi.

Astral Chain sa delí na 11 kapitol, po ktorých sa ku hre ešte stále dokážete vrátiť a riešiť nové prípady, aj keď samozrejme už mimo hlavného príbehu. Každá kapitola toho obsahuje až prekvapivo veľa a okrem hlavnej línie máte neraz k dispozícii aj vedľajšie úlohy. Niektoré sú len jednoduchými úlohami v štýle dones hento a tamto, no nájdete tu aj iné, ktoré vás napríklad zavedú do druhej dimenzie, či budete pátrať po unesenom chlapcovi a podobne. Dokonca tu po uliciach môžete zbierať plechovky (ktoré sa dajú využiť napríklad na odlákanie stráží v stealth pasážach), alebo plniť úlohy pre záchodovú vílu.

Mnoho z týchto činností si vyžaduje detektívny režim, ktorý je podobný napríklad tomu, čo poznáte z Batman: Arkham série. Stlačíte tlačidlo, na obrazovku vám vyskočí grafika, ktorá zobrazuje informácie o aktívnych predmetoch a postavách. Dokážete tak hľadať stopy, hackovať a podobne. Vyšetrovanie navyše pozostáva z niekoľkých častí. Najskôr musíte nájsť všetky dostupné stopy a potom prichádza rad na dedukciu. Hra vám na strane obrazovky zobrazí zozbierané stopy a v rámci dialógu z nich musíte vyberať správne možnosti, aby ste dospeli k záveru. Nesprávna odpoveď vás až tak nepenalizuje, no hra vás stále boduje a na konci každej pasáže získate bodové ohodnotenie. Presne ako v iných PG hrách.

Úlohy tak varírujú od klasických cez zložitejšie a zaujímavejšie až po naozaj obskúrne. Do žiadnych vás hra nenúti a to ani grindom, aj keď, samozrejme, dokážete si tak pomôcť. Či už v schopnostiach, alebo aj v užitočných predmetoch vo vašom inventári. Doň si môžete pridávať sekundárne zbrane (míny, granáty, drony...), dočasné vylepšenia a hlavne veľa, naozaj veľa lekárničiek. Tých tu budete totiž potrebovať dostatok. Priraďujete si ich na jednotlivé sloty a môžete si medzi aktívnymi predmetmi kedykoľvek predtým. Pri ich používaní však musíte mať na pamäti, že to chvíľu trvá, takže sa nemôžete pokúsiť vyliečiť, kým vám skupina nepriateľov nakopáva zadok. Musíte aspoň na chvíľu odskočiť do bezpečia a možno tak aj prísť o šancu na protiútok po perfektnom úskoku. Zaujímavo je riešená dichotómia predmetov. Sú tu klasické trvalé, ktoré máte dovtedy, kým ich neminiete. No aj dočasné, ktoré po skončení misie idú do koša, takže si inventár musíte priorizovať.

Platinum Games v Astral Chain najviac bodujú tým, ako neuveriteľne dokázali hru vygradovať a to ako po stránke príbehu, tak aj hrateľnosti. Dráma je na obrazovke prakticky neustále.





Niektoré postavy to isté rozhodne nemajú a aj keď vo vzduchu cítite, že niektorí sledujú vlastnú agendu, dlhšie neviete predvídať, ako sa niektoré situácie vyvinú. Čaká vás hneď niekoľko silných momentov. A to isté aj v hrateľnosti, kde hra dokáže až do konca stále chrliť nové veci. Síce si jedného bossa zrecykluje ešte dvakrát v silnejšej forme, no iných nepriateľov rada predvádza aj v samotnom závere, aj keď ich uvidíte len jediný raz, pričom to nie sú bossovia. Stále tak čelíte niečomu novému, stále máte v rukách nové možnosti a stále sa niečo nové deje. Možno škoda záveru, kde to Platinum Games dali na filmový Návrat kráľa, ktorý mal tri postupné konce, aby sa rozlúčil s každou postavou. Aj tu je tých „koncov" viac, aby autori uzavreli každú líniu.

Graficky je táto hra jedným zo zázrakov na Nintendo Switch, keďže vyzerá skvele, ponúka polo-otvorené prostredia a veľmi dobre sa hýbe. Grafika prostredí je samozrejme jednoduchšia, no zároveň veľmi pekne štylizovaná, aby zakryla technické nedostatky. Manga dizajn postáv je perfektný a skvele sa do hry hodia. Hudba je perfektná, kombinuje orchester, rock a aj elektroniku a vždy presne trafí atmosféru alebo emóciu danej scény. Veľmi to pripomína Nier: Automata a veľmi to hre pristane. Anglický dabing je taký priemer, niektoré hlasy tu fakt nesedia, no japonský dabing to dokáže veľmi dobre vynahradiť. Akurát škoda, že je protagonista v drvivej väčšine hry nemý a aj na otázky od ostatných len kývne hlavou. Hovoriaca hlavná postava by hre podľa mňa prospela viac, hlavne v niektorých vypätých scénach.

Je veľká škoda, že hra vychádza v takomto nabitom období a +/− 3 dni okolo nej vychádzajú ďalšie veľké hry, s ktorými sa musí biť o pozornosť. Možno je z tých všetkých úplne najlepšia. Možno sa dokonca zaradí medzi najlepšie hry tohto roka. Má na to všetky predpoklady. Príbeh dokáže chytiť, akcia je opäť štýlová, chytľavá a bravúrne prevedená, audiovizuál to všetko perfektne dopĺňa a obsahu je tu hromada. Prejdenie hry mi zabralo cez 17 hodín a to som len tu a tam splnil nejaké vedľajšie úlohy. Zároveň je ale dosť prístupná, asi najjednoduchšia z PG akčných hier. Možno ale aj vďaka tomu osloví aj niekoho vedľa vás a zahráte si ju v asymetrickej kooperácii, kde ten druhý hráč preberie Legiona, aj keď je vidno, že je tento režim len doplnok.

Aj napriek tomu len ťažko budete odolávať lákadlám hry a keď si vás získa, zaradí sa medzi najväčšie klasiky Platinum Games, popri ktorých sa nemá za čo hanbiť.

HODNOTENIE

+ parádna akcia ozvláštnená Legionmi
+ zaujímavý príbeh
+ slušne dlhá herná doba a dostatok obsahu
+ audiovizuál
+ parádne gradovanie
+ dostatok prekvapení po celú hernú dobu
- škoda úpadku tempa po našliapanom úvode
- anglický dabing mohol byť aj lepší
- mohlo byť aj náročnejšie

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



GEARS 5

NÁVRAT SÉRIE VO VEĽKOM ŠTÝLE

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE
VÝVOJ:
COALITION
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
10. SEPTEMBER 2019

Priznám sa, že už mám nejaký problém s XYZ pokračovaniami niektorých herných sérií. Ak mám danú sériu rád a nová časť nevyzerá zle, časom sa do nej určite pustím, no nejdem si kvôli nim ruky a nohy polámať. Väčším problémom však je, že sa mi o nich nechce písať, lebo občas ani neviem, čo by som napísal.

Takýto problém som mal aj s Gears 5, kde sa predsa len letmým pohľadom zdá, že najväčšou zmenou je upravený názov, ktorý zahodil slová „of War“. Presvedčil ma však Gamescom, kde som si na hru mohol siahnuť a The Coalition ukázali, že na hre odviedli naozaj obrovskú kus práce, ktorá za to bude stáť.

Plná verzia tak pristála na stole mne a bol som len rád, že sa dojem z Gamescomu potvrdil. DNA série sa meniť nedá. Ak by ste to spravili, už by to nebol Gears of War. Ak vás teda predchádzajúce hry nikdy neoslovili, tu to pravdepodobne dopadne podobne.

VOJNA SA VRÁTILA NA PLANÉTU SERA



Aj tak sa ale hra výrazne zmenila a dokonca by som povedal, že trochu aj dospela. Gears 5 predstavuje starý známy recept s novými surovinami a koreninami, vďaka čomu stále chutí výborne a ak by som ju porovnal s predchodcami, dokonca iba dvojka chutila lepšie. Doteraz ju pokračovania neprekonali, no päťka sa aspoň tesne priblížila. Okrem toho sa však otvorila aj nováčikom. Síce výrazne stavia na príbehu predchodcov, no zároveň ho rozumnou formou dokáže zhrnúť v podobe videí, takže vás vie vtiahnuť do svojho sveta, aj keď je úplne nový.

Na planéte Sera stále prebieha vojna o osud ľudstva, pričom bok po boku stoja dve generácie bojovníkov. Svetlá sú však upäté na tých mladších – JD Fenix, Del Walker a hlavne Kait Diaz. Tentoraz však nejde už len o boj o život, ale aj o pátraní po vlastnej minulosti, čo nám jasne naznačil koniec štvorky. Príbehová línia päťky je tak jasná. Záchrana tu je silným, no nie prvoradým motívom, čo je super. Oveľa viac zaujme osobný príbeh Kait a k tomu aj pátranie po pôvode aktuálnej hrozby, ktorý je síce očakávaný, no aspoň zaujímavo vysvetlený. Rôznych menších línií je tu navyše hneď niekoľko a hlbšie nazriete aj do minulosti tohto sveta a dokonca do éry ešte pred príchodom Locustov.

Autori to tentoraz trochu zamiešali aj s postavami. JD Fenix sa v predchádzajúcej hre až tak neosvedčil, takže je teraz odsunutý na vedľajšiu koľaj, čo je však len dobre. Jeden Fenix tu už je a je to postava s toľkou charizmou, že zatieni ostatné aj v piatej časti. JD sa dočká zaujímavej zmeny charakteru, možno trochu nečakanej. Del ako jediný z novej partie zostal bez zmien. Osobnosť Kait pochopiteľne spoznáte oveľa hlbšie. Vracajú sa mnohí členovia starej partie, aj niektorí menej očakávaní. Nováčikom je Fahz Chutani, čo je síce idiot, ale je tým druhom idiota, ktorý vám prirastie k srdcu. Príjemným prekvapením hry je Jack, čo je ďalšia „nová postava“. Úvodzovky preto, lebo Jack je robot, ktorý poletuje okolo a robí podporu, no teraz má v hre obrovskú rolu.

Gears 5 kampaň je rozdelené na 4 akty a každý z nich je trošku iný. Celkovo vám jadro hry môže zabrať nejakých 10 hodín, pochopiteľne viac s vyššou obťažnosťou, menej s nižšou, no potešiteľné je, že už v základe vie v niektorých momentoch hra potrápiť, keďže na vás neváha hádzať ani silnejších nepriateľov a to pomerne bežne. S kampaňou sa našťastie vracia aj to najdôležitejšie a to je kooperácia. Tentoraz v trojici a to ako online, tak aj lokálne na rozdelenej obrazovke pre troch. Jeden z hráčov tentoraz navyše ovláda už spomínaného Jacka.

Ak Jacka neovláda nikto, je to bežná postava, ktorá sa okolo vás motá v boji. V oboch prípadoch Jackov význam neuveriteľne narástol. Dokáže nielen operovať s rôznymi terminálmi, ale tiež pomôcť v boji. Disponuje pestrou paletou aktívnych aj pasívnych schopností, ktoré postupne získavate a teda ich buď používate sami, ak hráte ako Jack, alebo mu len ukážete, dáte príkaz a o zvyšok sa postará AI. Schopnosti môžete aj upgradovať a postupne medzi nimi nájdete štít, oživenie, hackovanie a ďalšie.

Je to dosť nečakané, no príjemné spestrenie kampane, ktoré do hrania vnáša niečo úplne nové. Či už po vašom boku, alebo aj priamo pod kontrolou jedného z hráčov, Jack vám umožňuje viac taktizovať, pomôcť si v náročných situáciách a neraz je jeho využívanie nevyhnutné. Ak sa vám navyše nepáči to, ako ste upgradovali jeho schopnosti, vždy ich dokážete reslotovať. Ich používanie je aj priamo v priebehu akcie veľmi intuitívne, akurát ch menenie kvôli nutnej kombinácii niekoľkých tlačidiel nie je najrýchlejšie, takže nemôžete počítať s tým, že sa bezhlavo vrhnete medzi nepriateľov a tam sa rozhodnete zmeniť si neviditeľnosť na štít.

Gears séria bola vždy tým najlepším na poli cover shooterov, teda akcií, kde využívate kryty a strieľate spoza neho. Toto je tá DNA, ktorá sa nemení a päťka pokračuje v nastolenom trende. Prináša však aj novinky a naprieč 4 aktmi kampane zistíte, že sa zmenil aj dizajn, kde klasické tunelové pasáže striedajú dve otvorené lokality, z ktorých je jedna väčšia ako druhá, aby sa hneď na to hra zas trochu uzavrela a ponúkla intenzívnu akčnú jazdu v závere, kde sa stupňuje nielen akcia, ale emócie a nie každá postava má isté, že sa dožije záverečných titulkov.

Neberte to ale tak, že sa z hry stal open world, to ani zďaleka. Skôr to pripomína niečo, čo so svetom spravili aktuálne Tomb Raider hry. Teda tieto dva akty vám predstavia dva veľké prostredia, z nich každé je iné a číhajú v ňom iné nástrahy. Presúvate sa v nich prostredníctvom klzáka, kde zveziete nielen všetky postavy, ale aj Jacka a dve zbrane do zásoby. Postupne dostávate úlohy, presúvate sa medzi nimi, no zároveň vo svete objavujete vedľajšie úlohy a činnosti, ktoré môžete plniť a dokážu natiahnuť hernú dobu nad rámec toho, čo som spomenul. Musíte napríklad hľadať stratených osadníkov a podobne. Popritom ale treba čeliť aj nástrahám extrémneho počasia, ktoré v Gears 5 predstavuje naozaj nebezpečenstvo. Opäť je to vítaná zmena v koncepte hry, ktorá vás tak z chodieb a rozpadnutých budov zoberie aj von na slniečko...a ľadovú búrku, priestranstvo plné bleskov a podobne.

Po starom zostala akcia, čo je však len dobre, nakoľko Gears of War v tomto ohľade vždy vynikala. Pocit zo streľby tu je veľmi dobrý a nie je veľa hier, v ktorých by ste si headshoty vedeli užívať až tak, ako je tomu tu. Hra sa nebojí krvi a brutality a veľkú časť akcie založila práve na tom. Máte tu rôzne spôsoby popravy, dokonca melee kombá, čo sa v takýchto hrách často nevidí. Celé je to zavŕšené pestrou ponukou zbraní, kde tie nové síce nevynikajú, no tie vracajú sa všetky obľúbené klasiky z minulosti, či je to Lancer, Boomshot, Hammer of Dawn, alebo aj brokovnica Overkill. Napohľad to môže pôsobiť ťažkopádne, ale aj napriek tomu je akcia dynamická. Keď sa to tak zoberie, zakomponovanie rozšírených možností Jacka a otvorenie prostredí ako také pekne rozširujú možnosti hry a vidieť to aj na tom, že tentoraz sa dá hrou postupovať už aj stealthovo a to napríklad v nepovinných vedľajších misiách.



Objavíte kemp nepriateľov a nemusíte sa akútne prestrieľať až k oslobodeniu zajatcov, ale môžete sa nenápadne zakrádať a likvidovať nepriateľov od chrbta tak, aby ste nevyvolali veľký rozruch. Je to tak neraz dokonca pohodlnejšie, keďže prakticky stále čelíte presile. Prispôsobená je na to aj AI, ktorá sa automaticky nespustí len čo zapnete nejaký trigger, ale až vtedy, keď vás zbadá, či narazí na mŕtvolu. Eventuálne tak k akcii dôjde, ale stealth rozširuje vaše možnosti.



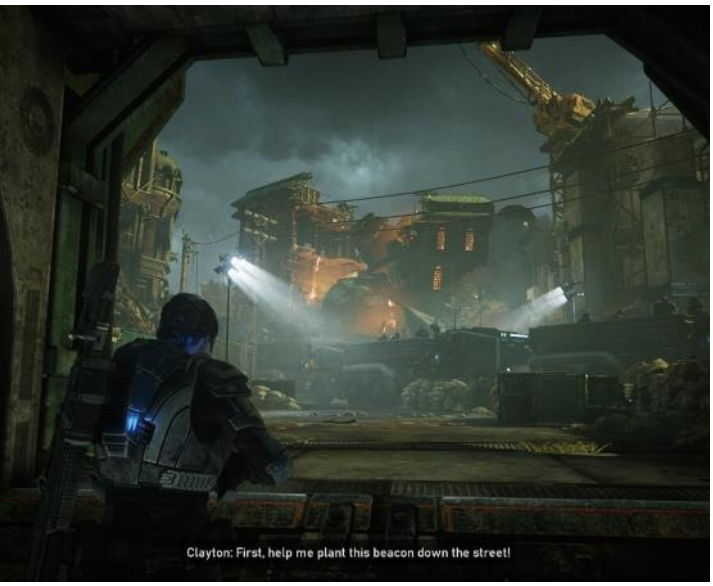
Vďaka tomu všetkému sa zázračne z Gears 5 zrazu nestane nová hra, ale stále je to hra, ktorá dokáže svojou akčnou časťou naozaj chytiť a v kampani priniesla príjemné osvieženie, ktoré asi aj potrebovala. Navyše sa všetky akčné kvality prenášajú aj do multiplayeru. Dnes stále moderné QTE sú zredukované len záchranu pred nejakou snahou o popravu zo strany nepriateľa, takže sa bránite pred rozrezaním Lancerom a ďalšími výpadmi, ktoré si na vás pripravila naozaj pestrá paleta starých aj nových nepriateľov, ktorí teraz dokážu naozaj potrápiť. Akurát škoda, že tu stále zostali také neduhy, ako keď v niektorých lokalitách vidíte miesto, kam by ste teoreticky mohli ísť, len by sa stačilo napríklad skrčiť, no hra vám to neumožní.











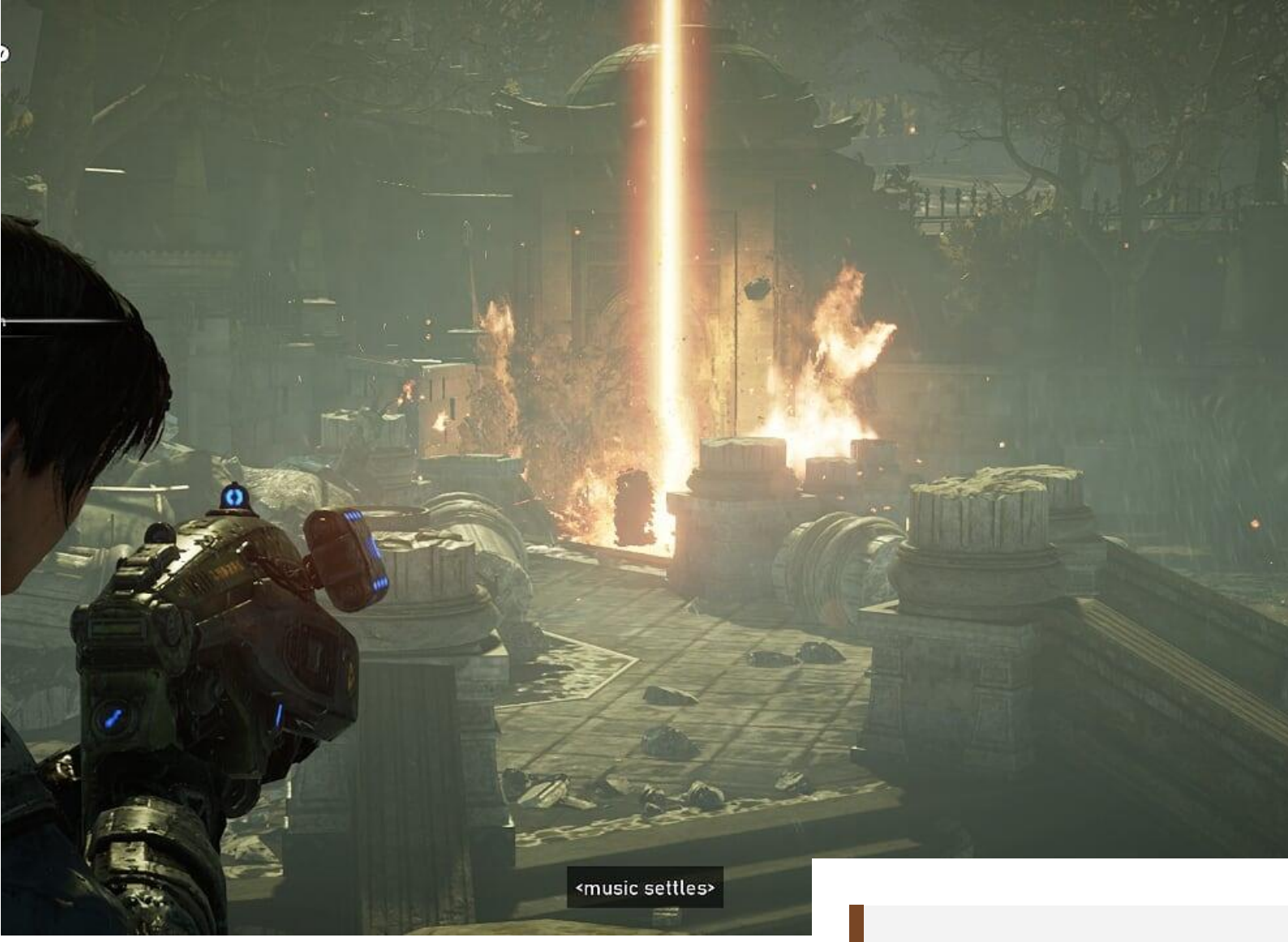


The Coalition si dali za cieľ priviesť doteraz najväčšiu Gears of War hru a zjavne sa im to podarilo. Nejde pritom len o to, že v kampani narástli levely, ale aj o celkový obsah hry. Kampaň tvorí len jednu súčasť, ešte je tu pestrá paleta kooperatívnych a kompetetívnych multiplayerových režimov. Vracia sa napríklad Horda, čo je kooperatívny režim pre 5 hráčov, ktorí spolu odolávajú prichádzajúcim vlnám nepriateľov, ktorých je celkovo až 50. Je to klasika, ale teraz s novým zvratom, kde autori postavy rozdelili do tried a navyše má každá postava špecifické pasívne aj aktívne schopnosti a ďalej ich viete personalizovať aj kartami, ktoré si odomykáte levelovaním. Máp je dostatok a tentoraz to už nie je o kempovaní na ideálnom mieste na každej z nich. Musíte viac taktizovať, zbierať zdroje, meniť výzbroj, pripravovať pasce a aj čeliť bossom.

Je tu úplne nový Escape režim, ktorý je taktiež založený na kooperácii a spojí vás s ďalšími dvoma hráčmi, aby ste sa spoločne v trojici vybrali do Swarm úľa. To jednoducho tak, že sa necháte chytiť Snatcherom, preberiete sa na mieste a úľ zničíte zvnútra bombou. Ideálne by však bolo, aby ste pred zničením úľa stihli uniknúť. Pred vami je tak mapa plní nepriateľov, za vami sa pomaly šíri vírus ničiaci úľ a v rukách toho veľa nemáte. Začínate s jednou pištoľou a pár nábojmi, pričom sa vďaka spolupráci musíte prebojovať až do konca, pomaly zbierať náboje a šetriť si ich. Nie je to nič revolučné, ale zabaví. Postavy si vyberáte sami, upravujete ich úvodné vybavenie a tiež využívate ich unikátne schopnosti.

S Escape režimom prichádza aj jednoduchý editor vlastných máp, ktoré tu môžete hrať a zdieľať s ostatnými hráčmi. Dôležité je, že to všetko je jednoduché a intuitívne. Nemôžete si tak vytvoriť akúkoľvek mapu, jednak vás obmedzujú limity veľkosti a obmedzenia určitých blokov, no taktiež mapu tvoríte len z predpripravených blokov. Je to podobné ako v Doom hre z 2016, ale pripadá mi používateľsky príjemnejší a naozaj tu mapu dokáže vytvoriť každý, takže o obsah tu nebude núdza.

No a potom je tu ešte pestrá paleta kompetitívnych režimov 5 na 5, kde môžete hrať rýchle zápasy, arkádové zápasy, hodnotené zápasy, či zakladať vlastné hry. Celkovo sú na výber režimy Arcade Deathmatch, Arms Race, Dodgeball, Escalation, Execution, Guardian, King of the Hill, Team Deathmatch a Warzone. Každý si tu tak nájde niečo, pričom pravidlá sa líšia a ak si založíte vlastné hry, môžete si pravidlá ešte ďalej upravovať podľa svojich preferencií. Takto založené custom zápasy následne môžete vyhľadávať cez browser v hre (majú ho Horda a Escape).



K tomu si pripočítajte 12 máp a naozaj sa nedostatku obsahu nemusíte báť.

K multiplayeru patrí aj pestrá paleta postáv a zbraní. Postavy si môžete upravovať a to ako vizuálne, tak aj po stránke vybavenia, pričom záleží od konkrétneho režimu, či dokážete upravovať a využívať aj schopnosti, či už pasívne, alebo aktívne. Zatiaľ je tu 11 postáv na strane COG (vrátane Lindy Hamilton a dvojice Spartanov z Halo Reach) a 8 postáv na strane Swarm (aj s T-800). Nechýba tu hromada kozmetiky, ktorú si nemusíte ani len všímať, ak na to nie ste. No a vizuálne si dokážete upravovať aj zbrane, ktorých je tu taktiež hromada.

Audiovizuálne hra prekonáva svojho predchodcu, pričom aj na pôvodnom Xbox One vyzerá dosť dobre, na PC a Xbox One X to siaha ale niekam úplne inam. Pozerá sa na ňu veľmi dobre, aj napriek niektorým slabším textúram, postavy sú krásne detailné, prostredia dynamickejšie aj s nejakou deštrukciou prekážok, no aj tak u mňa osobne viac bodoval parádny zvuk, ktorý vás posadí na zadok a užívať si budete ako kvalitný dabing (autori opäť siahli po známych a kvalitných hercoch), tak aj hudbu a efekty. To všetko len krásne dokresľuje vynikajúce pokračovanie ikonickej akčnej série, ktoré dospelo, stavia na obľúbených prvkoch, prináša nové a zaujímavé, no v prvom rade prináša tak veľkú porciu obsahu, že Gears 5 môžete tráviť čas do vydania šiestej časti.

HODNOTENIE

+ príjemné novinky v hrateľnosti aj dizajne
+ stále parádna akcia
+ Jack prináša nové možnosti taktizovania
+ skvelá kooperácia pre 3 hráčov
+ obrovské množstvo obsahu
+ audiovizuál
+ zaujímavejší príbeh a postavy
+ používateľsky prívetivý editor máp do Escape režimu
- na základnom Xbox One v niektorých náročnejších scénach padá snímkovanie
- niektoré slabšie textúry v hre
- stále občas príliš uzavreté

9.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
ROCKSTAR GAMES
VYDAVATEĽ:
ROCKSTAR GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
5. NOVEMBER 2019

RED DEAD REDEMPTION 2

AKO SA PODARIL PC PORT WESTERNOVKY OD ROCKSTARU?

Som primárne PC hráč a mám veľmi blízky vzťah k westernu. A nielen k tomu v hrách a filmoch. Vydanie RDR 2 pred bezmála rokom som si, pochopiteľne, nemohol nechať ujsť, hoci som sa musel uspokojiť s konzolovou verziou. Hra sa teraz konečne dostala aj na PC, ale možno mohol Rockstar s jej vydaním ešte chvíľu počkať a najskôr ju poriadne otestovať a vyladiť. Jedinečný zážitok je totiž poznačený zbytočnými technickými nedostatkami a ak sledujete herný svet, určite ste zaregistrovali, že hra mala na PC veľmi problematický launch.

Začíname teda tým najhorším, čo je spojené s týmto inak parádnym westernom na „písíčku". Prvé zapnutie je spojené s Rockstar Game Launcherom. Odhliadnuc od toho, že je zbytočný a pri prihlásení neustále otravuje kontrolou, či ste skutočným človekom a musíte vyberať určité obrázky, ani dobre nefunguje. Preload tesne pred vydaním hry zahltil môj disk disk nepeknými 110 GB dát, ktoré po sprístupnení produktu launcher aj tak kompletne preinštaloval. Hra sa spúšťa bez možnosti bližších nastavení, čo je jednou z príčin, prečo sa niektorým užívateľom ani nespustí alebo prinajmenšom vstup do nej poriadne komplikuje. Chybové hlášky, čierna obrazovka, priamo pri hraní brutálne kolísanie snímkovania a podobne, to už by sa teraz malo vyskytovať len ojedinele vďaka viac ako 2 GB záplate, ktorá určite nebude posledná. Stále sú tu totiž isté technické problémy.



Ak predsa budete mať ešte komplikácie už pri spustení hry, stále platia úvodné rady, že si treba vypnúť antivírus alebo tam udeliť výnimku hre a mne sa osvedčili optimálne nastavenia v GeForce Experience. Hra sa konečne rozbehla, no pri úpravách nastavení, keď už ma konečne pustila do menu, sa väčšina krokov ukázala ako riziková. Avšak po prepnutí režimu zobrazenia na Borderless Windowed som si už mohol dovoliť podstatne vyššie nastavenia, dokonca aj textúry na ultra bez komplikácií, hoci hra bežala s nižším počtom snímok za sekundu. Takže toto by vám mohlo pomôcť uspokojivo rozbehnúť RDR 2 aj na slabších zostavách, hoci je stavaný skôr pre výkonné PC. Napokon po úvodnom trápení, masívnom patchi a praktickej úprave sa to už dalo uspokojivo hrať, takže si konečne môžeme povedať, ako to vyzerá na PC. K technickým záležitostiam dodám už len to, že launcher mi po upgradovaní hry nenašiel inštaláciu, aj keď bola v poriadku a musel som celú hru preinštalovať. Aspoňže mi zostali uložené pozície.

Rozsiahle ťaženie, kde figuruje predovšetkým sympatický Arthur Morgan a banda kočujúcich desperádov, sme si už podrobne rozobrali pri hodnotení konzolovej verzie, takže sa o nej dozviete viac v staršej recenzii. Teraz si povieme hlavne o online zložke, ktorá do pôvodnej verzie pribudla až dodatočne, ale na PC ju nájdete hneď od začiatku. Red Dead Online je samostatný svet zameraný na združovanie hráčov z celého sveta. Vytvoríte si celkom novú postavu, muža alebo ženu, upravíte jej podobu, oblečenie a nejaké parametre - kuriozitou je aj nastavenie presného zvuku pískania, keď si privolávate koňa. Ocitnete sa za mrežami, ale len na chvíľu, čoskoro zhodíte väzenské šaty a už lietate po masívnej otvorenej krajine. Navštívite prvý tábor, kde ste stručne oboznámení s tým, ako to tu chodí, pričom ďalšie užitočné informácie vám hra oznamuje priebežne počas chodu. Váš tábor je miestom s vozom, priekupníkom a ohniskom. Vraciate sa tam oddýchnuť, vymeniť oblečenie a výbavu, vylepšiť si súčasti kempu, uvariť kávu, vyrobiť muníciu či pripraviť ďalšie užitočné predmety. Ak na to máte, kúpite si aj psa. A tábor, za ktorý pravidelne platíte podobne ako za ustajnené kone, si môžete premiestňovať, aby bol bližšie vášho aktuálneho pôsobiska.

Inak ale máte voľnú ruku, smiete sa slobodne pohybovať po krajine s rôznymi prostrediami, zverou, ktorú môžete stopovať, loviť, prevážať na koni,







stiahnuť z kože, upiecť, zjesť, predať, dať remeselníkom, aby vám vyrobili nové tašky, dekorácie a ďalšie predmety. Priebežne stretávate iných živých hráčov, s ktorými môžete spolupracovať, alebo na nich zaútočiť. A sú tu aj mestečká s dostatočným počtom NPC postáv, obchodíkmi, holičstvom, ak si chcete zmeniť účes alebo pristrihnúť bradu. A pošta, kde si aj môžete vyberať zásielky, prípadne aj objednávky z westernového katalógu, ktorý smiete študovať kdekoľvek a aj na koni.

Na minimape a veľkej mape vidíte polohu postáv, ktoré pre vás majú nejaké úlohy a ďalšie symboly, ktoré vás navedú k cieľu alebo k značkám, kde môžete vstúpiť do multiplayerových lobby. A občas dostanete aj priamo pozvania do prebiehajúcich multiplayerových udalostí, ktoré spravidla trvajú niekoľko minút. To sú práve miesta, kde už budete primárne hrať s inými užívateľmi Red Dead Online. Na výber sú aj kooperačné príbehové misie, kde s maximálne tromi ďalšími hráčmi musíte prejsť cez hliadky, ukradnúť a na určené miesto priviesť kone, alebo chytiť a priviesť banditu a podobne. Pritom tam môžu byť aj morálne voľby, kde si treba vybrať kľúčové rozhodnutie. Napríklad či poviazaných zlodejov necháte ležať na koľajniciach, kde ich prejde vlak, alebo sa nad nimi zľutujete a prežijú. Zúčastnení hráči pritom hlasujú a rozhoduje väčšina.

V PvP je niekoľko režimov, ktoré sú rozčlenené do viacerých kategórií a podľa toho si ich viete vyhľadať na mape.



Alebo si ich vyberiete už pri štarte Red Dead Online. Plus niektoré sa priebežne objavujú a sú vám ponúkané pri bežných potulkách krajinou. Môže to byť napríklad lov, kde sa snažíte v okolí skoliť viac zveri ako ostatní hráči. Inokedy bojuje každý proti každému o ovládnutie vlaku. Po úmrtí sa ale hráči okamžite oživujú, pričom sa neraz zjavujú hneď pri vás a môžu vás rovno odpraviť. Čo teda nie je veľmi dobré riešenie. Zaujímavá je možnosť strčiť do protivníka a kým sa postaví, rozstrieľate ho ako rešeto. V iných režimoch máte len jeden život, používajú sa výlučne klasické a vrhacie nože alebo tomahavky a na konci zostane len jeden hráč. Ďalej sú tu tímové režimy s dvomi družstvami, kde buď treba likvidovať verejných nepriateľov z druhého družstva, alebo sa snažíte ovládnuť viac území, či ukradnúť z centra protivníkov viac cenností ako oni vám. Špecifickou tímovou zábavkou je rozdelenie na lovcov a nočných domorodých stopárov, ktorým treba ukradnúť masky.

Ja osobne som sa v multiplayeri najviac bavil pri jazdeckých disciplínach na koni. Ide tam o čo najrýchlejšie absolvovanie dráhy, pričom niekedy pri checkpointoch musíte zostreliť terče či prejsť cez ohniská. Alebo máte jednoducho zasiahnuť všetky terče vo vymedzenom teritóriu rýchlejšie ako ostatní. Na konci sa vždy zhodnotia výsledky zapísané aj do tabuľky (víťazi hrdo stoja nad rakvami ostatných) a účastníci podľa zásluh získajú odmeny a skúsenosti. Nasleduje návrat do otvoreného sveta, kde si opäť môžete veselo cválať a plniť sólo a kooperačné úlohy alebo vybrať ďalší multiplayerový režim. PvP poskytuje veľa zábavy, lenže hra občas zostala visieť pri nahrávaní novej mapy. Prípadne bol problém aj s hlavným online svetom, ktorý padol alebo sa tam nedalo dostať.

Každopádne aj single máte dosť aktivít a nebudete sa nudiť. Čakajú vás rôzne a vcelku pestré zadania a aktivity, väčšinou s časovým obmedzením. Napríklad musíte dolapiť zlodejov s ukradnutým vozom a ten včas vrátiť. Alebo treba doručiť zásielku, zachrániť ohrozeného farmára a ešte ho na koni previezť do mesta. Ale môžete skúsiť aj roleplay systém, prijať úlohu zberateľa a vyhľadávať kolekcie kvetov, tarotových kariet, klenotov či iných predmetov. Ďalšou možnosťou je povolanie obchodníka - vtedy sa dohodnete s chlapíkom z vášho kempu, že spolu rozbehnete biznis a prinášate mu úlovky alebo na voze roznášate tovar. A je tu aj spoločný režim, čo znamená, že po prihlásení vás hra pripojí k skupine pištoľníkov alebo banditov a podnikáte spoločné aktivity a výpravy, do ktorých sa automaticky zapájate a zdieľate odmeny. Keď si u šerifa kúpite licenciu, stanete sa lovcom ľudí, čiže si vyberáte gangstrov z plagátov a potom ich vystopujete, poviažete alebo zabijete - veď to poznáte, odmena za živého alebo mŕtveho - za živého, poviazaného sa ale platí viac. Tieto úlohy nie sú striktné, môžete sa popri nich venovať aj iným veciam alebo opustiť tím, do ktorého vás hra priradila.

Pri potulkách môžete robiť výtržnosti alebo dobré činy a na základe toho sa rozvíja vaša reputácia a okolie vás vníma ako kladného alebo záporného. Je tu však chlapík, ktorý dokáže zmeniť vašu povesť.







Samozrejme, nie zadarmo. Platíte aj vtedy, keď spáchate zločin v niektorom regióne, dostanete nálepku hľadaný zločinec „wanted" a chcete sa jej zbaviť. Návšteva pošty tento problém vyrieši. K zaujímavostiam pri páchaní výtržností patrí aj zohľadnenie svedkov, ktorí vás pri tom vidia. Optimálne je, keď ich chytíte a vyhrážkami, dohovorom alebo zbraňou prinútite, aby mlčali. Inak máte o chvíľu za pätami mužov s hviezdami na prsiach. A sú tu aj denné výzvy a minihry, hoci tých je v online režime menej, ale prinajmenšom si tam zahráte poker.

A pri tom všetkom pribúdajú aj levely postavy. Odomykajú vám odmeny v podobe vybavenia a prístupu k pokročilým položkám najmä u obchodníkov. Extra odmeny ponúka roleplay. Každý osobitný level v pozícii obchodníka, zberača či lovca ľudí vám umožní za špeciálnu menu odomknúť nové druhy koní, zbrane, sedlá, oblečenie, opasky a doplnky. Získate tak prístup k unikátnej výbave, no neraz ešte za príplatok na príslušnom mieste. Obdržíte aj karty so schopnosťami, ktoré zdokonalia vaše talenty. Napríklad pri použití špeciálneho režimu pri streľbe (Dead Eye) sa potom vaša postava pomaly doliečuje, alebo s inou kartou vtedy zameria a vystrieľa guľky na niekoľko cieľov. Či zvýši poškodenie, ktoré spôsobíte nepriateľom vy a vaši prípadní druhovia.



Hra je vizuálnou extázou, hlavne ak na to máte poriadne silné železo. A ak vás nedeprimujú technické problémy spomínané už v úvode recenzie, ktoré však už pomaly ustupujú. Na priemernej či zľahka nadpriemernej PC zostave vám hra po úpravách solídne pobeží na stredných nastaveniach. Parametrov, ktoré si môžete meniť, je inak množstvo, od kvality textúr, po odlesky a vyhladzovanie hrán a rôzne detaily. Samozrejmosťou je 4K rozlíšenie. Výsledok na maxime je, samozrejme, podstatne dokonalejší ako na konzolách, no skutočne na to potrebujete top konfiguráciu. Zvuky sú tiež výborné, zahrňujú ruchy okolia aj kvalitný dabing a štýlovú westernovú hudbu.

Ovládať to môžete gamepadom, ale prečo by ste to robili, keď tu môžete použiť klávesnicu a hlavne myš? Pôvodné ovládanie RDR 2 je pomerne komplikované, aj keď som si naň na konzole zvykol, s myškou je to rozhodne praktickejšie a jednoduchšie, i keď občas tiež neviete, čo stlačiť. No hra vám napovie. Myšou sa pohodlne môžete obzerať po okolí, vyvoláte si ňou a zvolíte predmet či zbraň v kruhovom inventári postavy alebo z výbavy na koni. A, samozrejme, myšou sa pri streľbe mieri podstatne lepšie a rýchlejšie ako gamepadom. A to aj na koni, keď pálite zo sedla puškou či „fofrujete" s koltom v ruke pri prepade vlaku či dostavníka. Alebo keď vás niekto prenasleduje a otáčate sa dozadu, aby ste sa ho zbavili dobre mierenou guľkou.

RDR 2 je skvelá hra, vlastne sú to už hneď dve v jednom (veď si za to aj poriadne zaplatíte). V balení dostanete masívny príbeh aj samostatný online svet plný možností. Lenže PC verzia má aj po prvej veľkej záplate určité technické problémy. I keď je to už podstatne lepšie. Nehovoriac o tom, že všetko skvele funguje len na silných zostavách, hoci keď sa uskromníte, dáte to aj na slabšom PC, ale s istými obmedzeniami. No aspoň už nekolíše snímkovanie a hra neseká. RDR 2 vám jednoznačne odporúčam, ale ak máte staršiu zostavu, viac vás momentálne uspokojí konzolová verzia. PC produkt je vhodné nechať nejaký čas odstáť a počkať na jeho zaplátanie a doladenie. A ideálne si k tomu dovtedy prikúpte novú, veľmi výkonnú zostavu. A potom zažijete westernové orgie.

HODNOTENIE

+ ovládanie s klávesnicou a dobre využitou myšou
+ masívny príbeh v singleplayeri aj online svet s bohatými možnosťami
+ slušný sortiment kooperačných misií a PvP režimov
+ veľa rôznorodých aktivít a ich realistické spracovanie
+ parádny audiovizuálny zážitok (ak máte veľmi výkonné PC)

- technické problémy
- Rockstar Game Launcher
- v online režime časom nastupuje určitý stereotyp

9.0

TOMÁŠ KUNÍK



DEATH STRANDING

KOJIMOVA POŠTOVÁ SLUŽBA

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

Hideo Kojima je v hernom priemysle meno, ktoré keď sa spomenie, vždy vyvolá rozruch. Niektorí ho milujú, iní ho veľmi nemusia a rovnako tak je to aj s jeho hrami. V hrách sa pohybuje už skutočne dlhý čas, pričom za túto dobu sa stal známym predovšetkým vďaka sérii Metal Gear Solid. Tá však mala v roku 2015 ukončiť svoj príbeh, a tak zostávala otázka, do čoho ďalšieho sa Kojima pustí. Ako určite viete, na pláne bol Silent Hills, ktorého sme sa ale nikdy nedočkali. Kojima sa s Konami dostal do konfliktu, ktorý vyústil až do toho, že z firmy odišiel a rozhodol sa ísť vlastnou cestou. Štúdio Kojima Productions sa tak stalo nezávislé, prišla dohoda so Sony a netrvalo dlho, kým sme sa dočkali oznámenia jeho úplne novej hry. Práve konferencia Sony na E3 v roku 2016 priniesla odhalenie projektu s názvom Death Stranding. Takmer nikto nevedel, o čo vlastne ide, v akom žánri hra bude zasadená a aký príbeh chce rozprávať. V podstate sa to s ďalšími ukážkami a plynúcim časom veľmi nezmenilo. Možno práve naopak - hráči mali stále ďalšie otázky, na ktoré nedostávali odpoveď.

Kojima skrátka chcel ďalšie informácie o hre držať v utajení čo najdlhšie, ako sa len bude dať, pričom aké-také pozadie príbehu nám bolo priblížené len pár týždňov po tohtoročnom Gamescome. Čo sa však Kojima nebál ukazovať, sú postavy. Tie totiž nenesú tváre vymyslené grafikmi, ale v drvivej väčšine prípadov ide o skutočných hercov, prípadne známe osobnosti, ktoré určite môžete poznať. Hlavnú postavu hrá hviezda The Walking Dead, Norman Reedus, pričom vidieť tu môžeme aj herca Mads Mikkelsena či Margaret Qualley, no svoju postavu dostal aj Guillermo del Toro. Samozrejme, nie všetci herci majú aj svoju skutočnú tvár a postavám prenechali len svoj hlas, no minimálne toto sú prípady, kedy ide o plne zapracovaných hercov. Kojima skrátka má záľubu vo vytváraní komplexných príbehov. Rád sa hrá s postavami a veľmi rád prináša do hier filmové prvky.

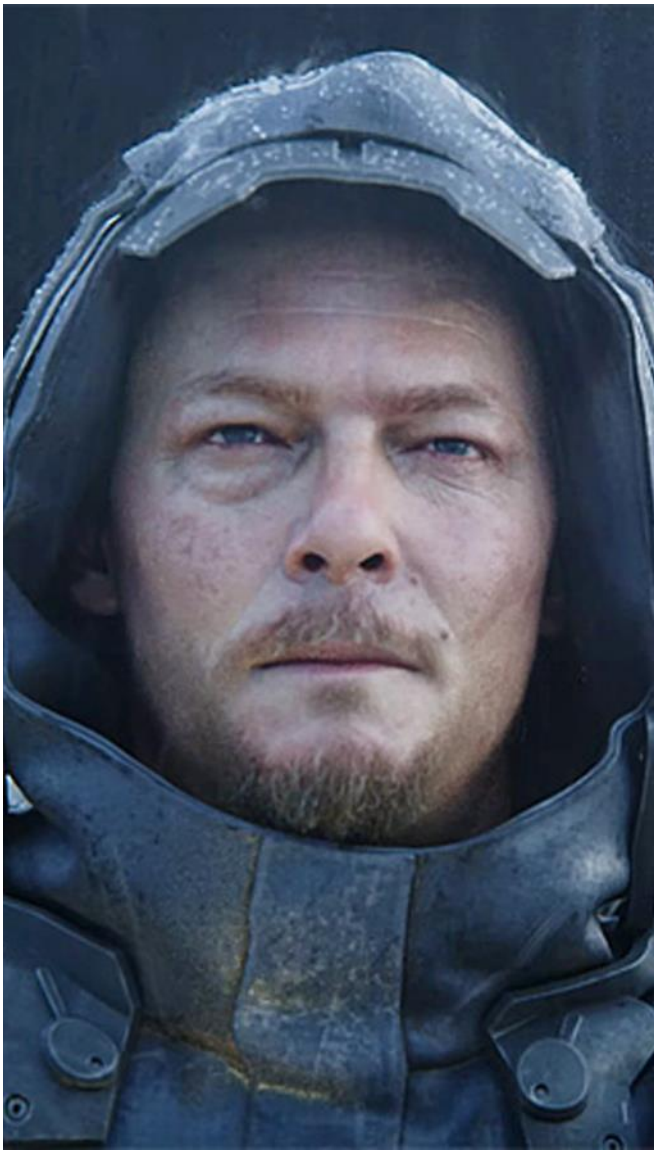


Samozrejmosťou sú teda častejšie a dlhšie prestrihové scény, na aké sme v iných hrách zvyknutí. Ale to už, samozrejme, viete, ak ste hrali v podstate akúkoľvek z jeho predchádzajúcich hier.

Písať o hre, akou je aj Death Stranding, je naozaj náročné, keďže ide o silne príbehovú záležitosť, ktorá sa z tohto hľadiska nedá veľmi rozoberať. Každá drobnosť, ktorú by som mohol spomenúť, môže byť istým spôsobom spoiler. Ako som písal vyššie, Kojima má rád príbehy a ani tu sa nenechal zahanbiť. Death Stranding je po tejto stránke naozaj prepracovaná hra, ktorá je ešte náročnejšia práve témou, ktorú rieši. V hre sa dejú veci, ktorým často nebudete rozumieť a postupne vám budú objasňované. Budete sa viac a viac ponárať do udalostí a budete si musieť dávať veľký pozor na to, aby vám niečo neušlo. Pripraviť sa teda môžete na viacero dlhých prestrihových scén či desiatky rozhovorov. Všetko je pritom spracované naozaj veľmi dobre a na úrovni, veľmi je cítiť Kojimova dôraznosť a perfekcionizmus. Filmovosť tu osobne vítam, pričom rovnako tak sa mi páčilo rozdelenie celej hry do jednotlivých kapitol. To, samozrejme, nie je žiadna novinka, no tu je vytvorená spôsobom, ktorý pripomína filmy či seriály. Skrátka tu vidieť naozaj vysokú úroveň produkcie a to hre dodáva špecifickú atmosféru.

V niektorých prvkoch je vidieť aj stopy Metal Gear Solid. Rozumiem, že ak dlhé roky pracuje na jednej sérii, isté drobnosti sa skrátka chtiac či nechtiac prenášajú aj do ďalších hier. Stále však prevažuje snaha byť iný a ponúknuť zážitok, ktorý hráči ešte nemali možnosť zažiť. Nepovedal by som, že by hra definovala nový žáner, to rozhodne nie, skôr je iná tým, čo sa snaží riešiť a ako je postavený jej príbeh. To je však vidieť už od začiatku. Podivné príšery lietajúce vo vzduchu, odtlačky rúk, pupočné šnúry či dokonca dieťa v prenosnom inkubátore vo vyššom stupni vývoja sú skrátka veci, ktoré v hrách nevidíte každý deň.

O to viac, ak nie sú len nejakou vedľajšou vrstvou v príbehu, ale hlavnou líniou, ktorá navyše priamo ovplyvňuje hrateľnosť. Ak ste náhodou nezachytili, v hre sa dostávate do postavy Sama Portera Bridgesa (Norman Reedus), ktorý dlhé roky pracuje ako nosič - kuriér. Toto inak štandardné zamestnanie sa vo svete Death Stranding stáva veľmi cenným. Ľudia, ktorí vykonávajú túto profesiu sú prakticky jediní, ktorí dokážu odvrátiť blížiacu sa katastrofu - a teda najmä Sam. Sú ochotní vydať sa von, do už rozbitého a veľmi nebezpečného prostredia, v ktorom na každom kroku číha obrovské nebezpečenstvo. Musíte si dávať veľký pozor na nebezpečný dážď, ktorý pri kontakte so všetkým zrýchľuje čas, či už spomínané príšery - BT. V podstate ide o nebezpečné entity, ktoré sa všetko živé snažia stiahnuť na „druhú stranu". Ak sa tak stane, na rad prichádza súboj s entitou, ktorú ak neporazíte, dokážete sa opätovne oživiť a vrátiť sa naspäť do sveta živých, no vaša prehra nezostane bez povšimnutia.



Na mieste, kde ste prehrali, zostáva veľký kráter. Hra teda nie je len o kráčaní pustým svetom, ale aj o súbojoch. Do rúk dostávate rôzne typy zbraní. Postupne získavate ďalšie a ďalšie, prípadne vylepšené verzie pôvodných. Môže ísť o klasické automatické zbrane, no taktiež raketomety či granátomety, ale aj zbrane so špeciálnymi nábojmi určenými presne proti spomínaným entitám. Prítomnosť týchto entít vám prezrádza aktivácia vášho BB, ktorú vždy sprevádza animácia. Tá sa spúšťa zakaždým. Ak ju vidíte dva-trikrát, ešte to akceptujete, no ak sa spustí po tridsiaty raz, už to môže byť otravné. Vy sa snažíte zachrániť si svoj život, získať čas a hra vás opätovne spomaľuje rovnakou animáciou. A takýchto animácii je v hre viac.

Vaše cesty bývajú dlhé. Teda väčšinou, no sú, pochopiteľne, aj kratšie. Všetko ale závisí od vašej stratégie, schopností a odvahy. Chcete radšej ľahšiu cestu? Nezostáva vám nič iné len obísť hory. No, samozrejme, môžete ísť aj priamo cez ne, čo vám ale nemusí cestu skrátiť, práve naopak. Stačí, že sa niekde zapletiete, spravíte zlé rozhodnutie a musíte sa vracať späť. Skutočne je tu veľmi dôležité plánovanie, a to už pred začiatkom cesty. Náklady, ktoré doručujete, majú desiatky kíl, vaša nosnosť je 130 kg a viac, no to neznamená, že s takýmto nákladom aj môžete chodiť. Pre Sama je to náročné, a tak každé kilo, ktorého sa môže zbaviť, je veľká pomoc.

Všetko si musíte nosiť so sebou - nielen spomínaný náklad, ale aj zbrane, krvné transfúzie či nástroje na stavbu rôznych budov. Taktiež potrebujete suroviny a to všetko má množstvo kíl. Tu rozhodne nečakajte nič také ako v iných hrách, kde si zoberiete plný inventár predmetov a vaša postava skáče bez problémov z jednej budovy na druhú.





Žiaľ, ráta sa tu každá drobnosť. Naozaj sa musíte vybaviť s rozumom a taktiež si dobre naplánovať cestu. Hra vám totiž nikdy neukazuje ideálnu trasu. Tú si musíte nájsť sami, a to buď priamo v teréne, alebo si ju aspoň stroho naplánovať cez mapu.

Sama musíte mať stále pod kontrolou, pod prstami totiž máte obe jeho ruky, v ktorých môžete niesť ďalšie predmety či s nimi lepšie udržiavať stabilitu. Prirodzených prekážok tu máte hneď niekoľko, pričom každú môžete prekonať iným spôsobom. K dispozícii sú už pomaly legendárne rebríky, no nechýbajú tiež laná či futuristické lanovky. Cestovanie vám uľahčia aj podporné exoskelety, ktoré vám môžu pomôcť kráčať rýchlejšie, ľahšie zdolávať hory či hlbší sneh. V istom momente však budete môcť používať aj rýchle cestovanie, ktoré vám ale nie je v hre predstavené takto jednoducho a obyčajne, ale opäť pekne zapadá do príbehu hry. Každopádne, takmer každý výlet po vlastných nohách je naozaj veľmi náročný a zdĺhavý. Keďže ide o hlavný prvok hrateľnosti, je celkom dobre prepracovaný a v podstate som s chôdzou nemal žiadny väčší problém. Občas sa síce stalo, že Sam reagoval až príliš prehnane aj na menšie nerovnosti, no to sa dá prehliadnuť. Veľkou pomocou však je, že budete môcť využívať vozidlá. Ide o motorky či nákladné autá, ktoré sú ale na batériu a teda nedokážu prejsť na jedno nabitie úplne všade. V takom momente prichádza rad na vás a stavbu generátorov.

Generátory sa však nedajú postaviť všade, ale len v oblastiach, ktoré ste už pripojili do siete. Po celej mape USA sú totiž rozmiestnené rôzne stanice, ktoré musíte prepojiť a vytvoriť tak celistvú sieť, ktorá pomôže opäť obnoviť Ameriku. Cestovanie si môžete uľahčiť aj ďalšími stavbami - mostmi či dokonca obnovou pôvodných ciest. V takom prípade musíte pôvodné stanice zásobiť potrebnými materiálmi, ktoré nakoniec obnovia jednotlivé úseky ciest. Síce vám táto výstavba môže zabrať nejaký čas, no v konečnom dôsledku ho môžete ušetriť pri opätovnom a rýchlejšom cestovaní po mape. Navyše mapa hry je dosť veľká, aj keď možno nie až taká, akú som čakal, no ak by ste po dokončení hlavného príbehu chceli pokračovať v hre ďalej, určite máte ešte čo skúmať.

Ešte by som sa ale vrátil k vozidlám, keďže tie ma oveľa viac potrápili z pohľadu ovládania. Štandardne s nimi problém nie je, no v kopcoch a v náročnejších terénoch ma nákladiaky vedeli priviesť pomaly do zúfalstva. Rozumiem, že jazdiť s nákladiakom, ktorý je naložený niekoľkými stovkami kíl nákladu, nie je úplne jednoduché a nie sú na to presne stavané, no občas sa dokážu správať až veľmi proti tomu, čo od nich chcete. Problém by to nebol, ak by to ich protivné ovládanie dávalo vždy zmysel, no niekedy to skrátka odporuje tomu, čo vidíte na obrazovke.





Raz vozidlo s takým terénom má problém a potom zas nie. Chcete, aby odbočilo doľava, no ono si cúva z kopca a ešte k tomu do úplne inej strany.

Všimol som si, že reakcie vozidla nie sú vždy okamžité, a teda ak sa auto rozbehne dozadu a vy ho chcete zastaviť, niekoľko pokusov zaberie, kým vôbec kolesá zareagujú na to, čo od nich chcete. Stáva sa to dosť často pri zmene zo spiatočky na pohyb vpred a naopak. To nemusí znieť ako veľký problém, no keď sa už pustíte nejakou trasou, míňa sa vám batéria a ste v oblasti, kde sa nedá stavať a ste ešte ďaleko od cieľa, problém je to už dosť veľký. Musíte auto nechať autom a ísť ďalej po vlastných nohách. Zložitým terénom, s veľkým nákladom a ešte celkom dlhú vzdialenosť. Do toho vám môže ešte prísť stretnutie s BTs a o zábavu máte postarané. A to vôbec nehovorím o tom, keď dostanete náklad citlivý na poškodenie, nárazy, prípadne vodu. Alebo ho musíte doručiť v stanovenom čase. Aj takéto chvíle občas prídu, a tak sa vám situácia môže ešte viac skomplikovať. Byť kuriérom vo svete Death Stranding skrátka nie je vôbec jednoduché.

Aj keď v Death Stranding, pochopiteľne, nenájdete multiplayer, vyslovene nejde o offline hru. Ak ste online, rovnako tak je aj hra a ponúka nepriamu interakciu s ostatnými hráčmi. Na jednej strane môžete spolupracovať pri preprave tovaru - doručovať môžete napríklad stratený náklad, no taktiež môžete nájdené predmety zdieľať verejne s ostatnými. Čo je ale možno oveľa zaujímavejšie, je zapracovanie online priamo do sveta. Aj ten je totiž online a často sa tu teda stretávate s budovami, ktoré postavil niekto iný. Ako presne tento systém funguje, neviem, no určite je tu pravidlo, ktoré obmedzuje počet zdieľaných stavieb a predmetov. Ak by sa totiž mali zdieľať globálne, hra by pri niekoľkých miliónoch hráčov bola nehrateľná.



Náhodne tak vo svete stretávate ďalších hráčov - kuriérov, ktorí na niektorých miestach postavili most, položili rebrík či natiahli lano. Veľmi vám môžu pomôcť generátory, ale aj takzvané časodáždniky, ktoré vás chránia pred nebezpečným dažďom.

Svet tu je taktiež zaujímavý. Môžete tu vidieť najmä pusté plochy a na ich okrajoch sa týčia vysoké hory. Ak sa vydáte do vyšších podnebí, čaká vás terén s poriadne hlbokým snehom. Ten vám, pochopiteľne, aj poriadne sťažuje pohyb, a tak ide o ďalšiu vec, na ktorú musíte myslieť pri vašich cestách. Aj keď sa teda môže zdať, že vás tu čaká len jednotvárne prostredie, nie je to úplne tak. Hra navyše dobre vyzerá aj po vizuálnej stránke, aj keď je vidieť, že klasická PS4 melie z posledného. Hra však aj tu vyzerá obstojne a ponúka naozaj dobré momenty. Pomerne kvalitné textúry dopĺňa aj skvelé nasvietenie, vďaka ktorému vyzerajú niektoré zábery vizuálne veľmi kvalitne. Postavám bola venovaná špeciálna pozornosť, a to aj z pohľadu animácií či motion capturingu. Problém s výkonom som navyše vôbec nezachytil. Snímkovanie je stabilné, bez nejakých badateľnejších prepadov. Čo tiež stojí za spomenutie je český preklad. Ten je taktiež na veľmi dobrej úrovni a je jasné, že si Sony dalo na jeho presnosti záležať.

Mám pocit, že zážitok z hry je taký, aký sme mali už predtým od oznámenia Death Stranding. Pri písaní som sa snažil dej hry ignorovať čo najviac, udržať text bez spoilerov. Každopádne Death Stranding je po tejto stránke skutočne prepracovaný. Ponúka kvalitne spracovaný príbeh, ktorý má všetko to, čo sme od hry, pod ktorou je podpísaný Hideo Kojima, mohli očakávať. Dlhé, no kvalitné prestrihové scény a filmový nádych. Hra je jedinečná v mnohých aspektoch, či už v spomínanom príbehu, pri ktorom budete veľakrát nechápavo krútiť hlavou, no taktiež v hrateľnosti. Možno je to pre niekoho len simulátor chodenia, no keby aj, je rozhodne najprepracovanejší, s akým sme sa stretli. Zdolávanie veľkých vzdialeností si skutočne vyžaduje taktizovanie a zvažovanie rôznych vplyvov, či už ide o typ krajiny, stavbu prostredia, alebo aj počasie. Rozhodne to ale nie je titul pre každého, tak ako všetky hry od Kojimu.

HODNOTENIE

+ naozaj prepracovaný a originálny príbeh
+ filmové podanie príbehu
+ známi herci a ich kvalitné výkony
+ dobre spracovaná hrateľnosť vyžadujúca taktizovanie
+ online svet prepojený na ďalších hráčov
+ dobrý soundtrack podporuje atmosféru hry
+ české titulky
- ovládanie vozidiel vie občas potrápiť
- niektoré animácie sú časom otravné
- dlhšie prestrihové scény môžu niektorým prekážať

9.0



DEVIL MAY CRY 5

DANTE SA VYDÁVA NA LOV

PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ

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

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

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

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

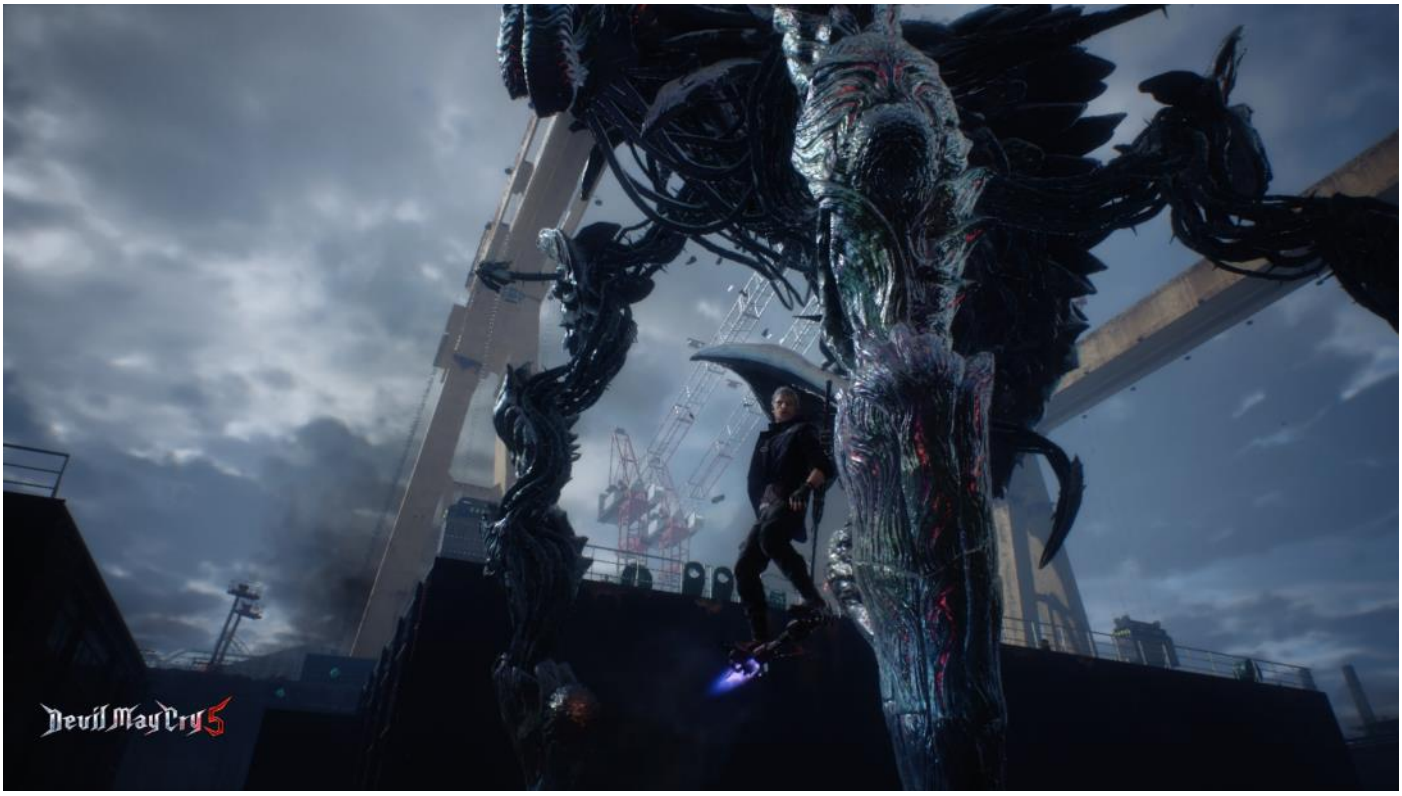
Hneď ako Nico ukončí svoju šialenú jazdu si s Nerom vyskúšate hneď prvú z nálože noviniek, ktoré si pre nás tvorcovia pripravili – Devil Breakery sú nebezpečné robotické hračky, s ktorými Nero dokáže svojich nepriateľov nielen chytiť, ale používa ich ako samostatný arzenál zbraní s rôznymi efektmi. Základné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

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

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







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

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

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

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



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

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

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

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









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

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

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

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

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

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



HODNOTENIE

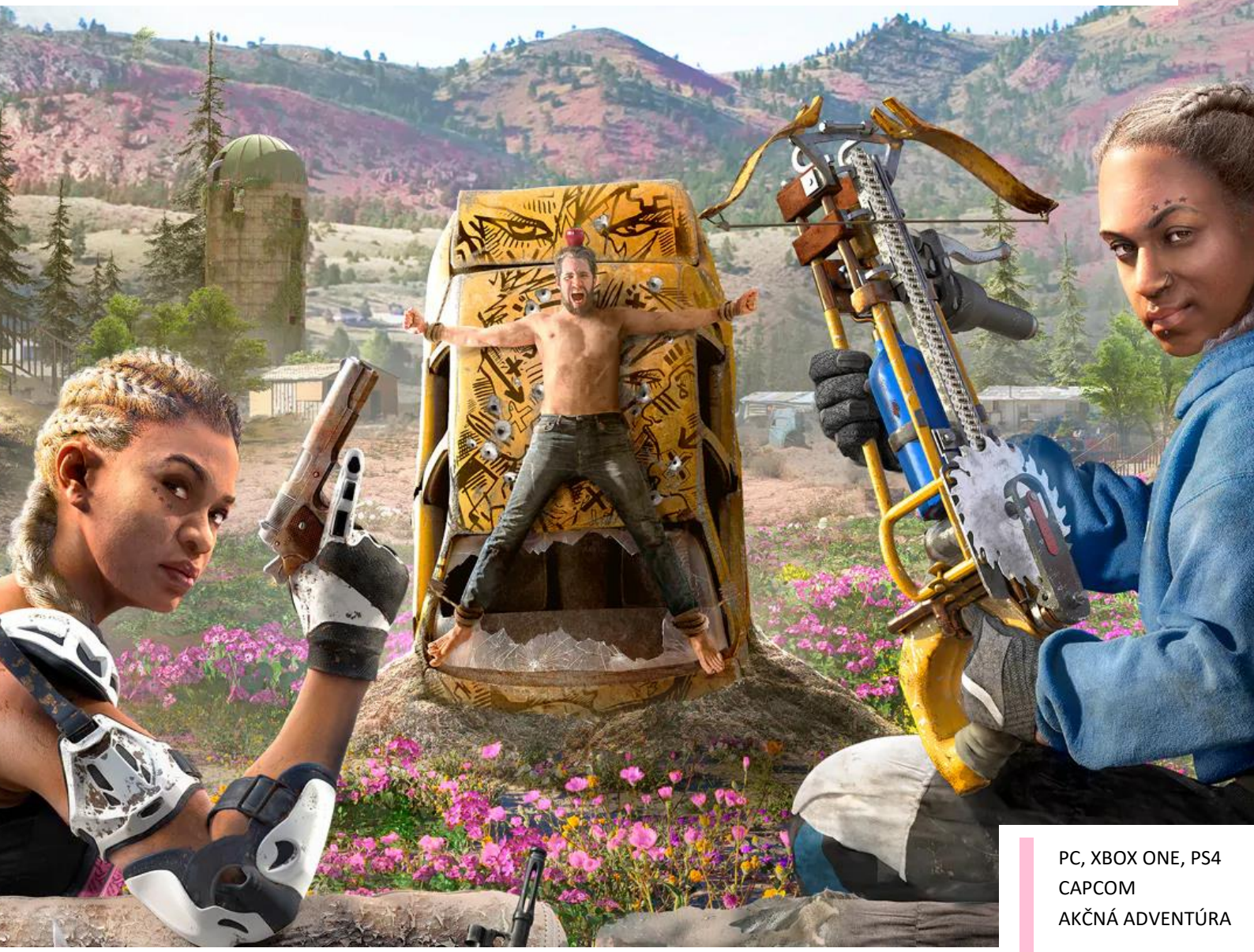
+ postava V a jej herné mechaniky sú perfektným prídavkom z hľadiska gameplayu
+ obrovský arzenál nových zbraní, Devil Arms a Devil Breakerov, ktoré otvárajú nové možnosti
+ levely nie sú lineárne a niektoré sa dajú prechádzať rôznymi cestami
+ pôsobivá grafická stránka so stabilnými 60 fps
+ berie si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

9.0

PETER DRAGULA

FAR CRY NEW DAWN

POSTAPOKALYPTICKÉ POKRAČOVANIE FAR CRY 5



PC, XBOX ONE, PS4
CAPCOM
AKČNÁ ADVENTÚRA

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

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





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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

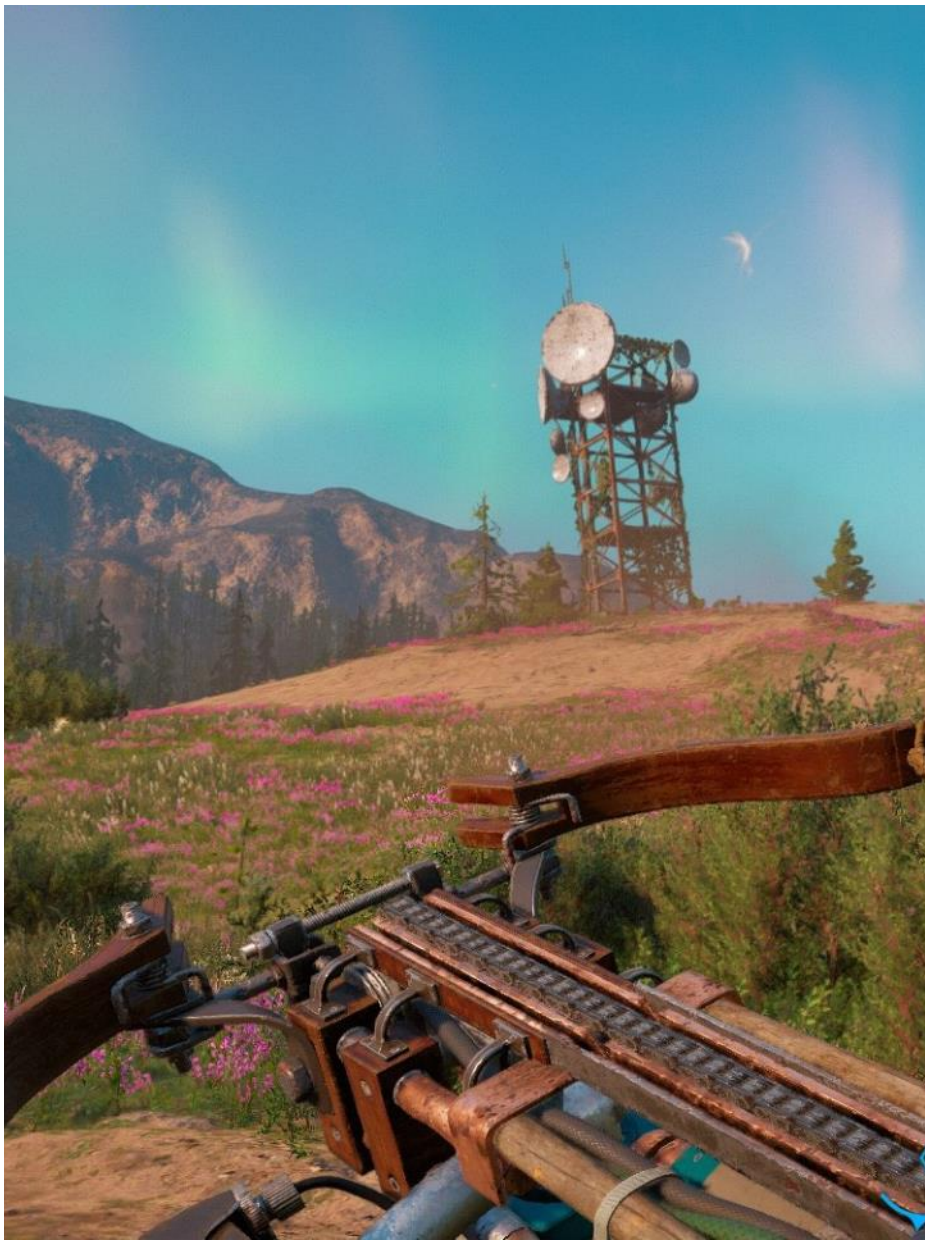
Vizuálne je Far Cry New Dawn veľmi pôsobivý. Kvalita je veľmi slušná a dobre optimalizovaná.

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

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

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

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



HODNOTENIE

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

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

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
FORGOTTEN EMPIRE
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
14. NOVEMBER 2019

AGE OF EMPIRES II : DEFINITIVE EDITION

Už ste o tom určite čítali niekde inde. Je tu nové vydanie tejto ikony a niektorí ľudia sa sťažujú, že sa hrateľnosť nezmodernizovala. Chvalabohu! Ak by sa nejaké štúdio pokúsilo zasahovať do hrateľnosti takejto kultovej hry, netrvalo by dlho a malo by pred kanceláriami nekonečný zástup nahnevaných hráčov s fakľami v rukách. Niektoré veci sú jednoducho svätéa nesmú sa meniť, lebo tak to je najlepšie. A to hovorím ako hráč, u ktorého dokonca Age of Empires 2 ani nie je na vrchole rebríčka obľúbených RTS, na remaster tej mojej najobľúbenejšej si ešte počkám, no už sa na ňom pracuje. Stále je však toto hra, pri ktorej deme som dokázal stráviť niekoľko desiatok hodín. Potom prišla plná verzia a vnímanie času okolo sa zrazu stratilo.

Age of Empires II: Definitive Edition je tu presne 20 rokov po vydaní pôvodnej hry, pričom je to jej najultimátnejšia verzia. Obsahuje technické vylepšenia, úpravy, opravy a aj pomerne slušné množstvo noviniek. Avšak vyjadrenie, že je tu dosť veľa obsahu, mi pripadá ako nedocenenie hry. Definitive Edition toho totiž ponúka naozaj veľmi veľa. Až tak veľa, že aj bez vydania budúcoročného remasteru trojky by ste mali čo hrať do vydania štvorky v roku 2021. A pravdepodobne aj dlhšie. Nezáleží pritom na tom, či ste nováčikom v sérii, alebo ste s hrou kedysi strávili svoju mladosť. Každý tu má čo objavovať.

Poďme si to najskôr rozobrať z pohľadu čísiel. Nájdete tu všetok obsah pôvodnej hry a jej expanzií a k tomu aj obsahové novinky v podobe troch nových kampaní (každá s niekoľkými misiami) a štyroch nových civilizácií (Bulhari, Litovci, Kumáni a Tatari).



Tieto nové národy majú síce mnoho čŕt spoločných so staršími národmi v hre, či už sú to jednotky, budovy, alebo schopnosti, no taktiež majú aj mnoho unikátnych vlastností a prvkov, ktoré ich odlišujú od ostatných. Aj keď, ak už poznáte hru ako takú, obrovské rozdiely medzi národmi nečakajte. Takže tu je 24 kampaní, každá obsahuje viacero misií, a k tomu celkovo 35 národov, čo je úctyhodné číslo, ktoré využijete nielen v singleplayer obsahu, ale aj v multiplayeri.

Poďme ale predstaviť hru tým, ktorí o nej doteraz nepočuli a možno ich čísla vyššie zaujali, no nevedia, čo to vlastne znamená. Age of Empires II je realtime stratégia zo starej školy, v ktorej preberiete jednu z mnohých civilizácii na jej ťažení proti nepriateľom, ktorých môže riadiť umelá inteligencia (s niekoľkými stupňami náročnosti), alebo aj živí protihráči. Hra vás dostáva do stredoveku, kedy sa chopíte tejto civilizácie a postupne ju budujete. Staviate mestá, ťažíte zdroje, budujete armádu a vysielate ju proti nepriateľom. Rolu tu zohráva aj obchod a ak je to možné, nájdete tu aj spojenectvá.

Dôležitým prvkom je pritom postup naprieč štyrmi epochami. Začínate v temnom stredoveku, čomu zodpovedajú vaše možnosti a to ako v oblasti stavby, tak aj v oblasti výskumu a jednotiek. Môžete však pokročiť ďalej a v rámci technologického stromu svojho národa sa dopracovať k pokročilejším možnostiam, na čo však musíte splniť určité požiadavky. Tie sú zväčša založené na zdrojoch, prípadne budovách. Takto získate nové jednotky, budovy, vylepšenia a podobne. Postupujete na feudálnu éru, ktorá je dôležitá pre hernú ekonomiku. Po nej nasleduje éra hradov a ako už jej názov hovorí, hrad je dôležitou stavbou, no väčší dôraz sa kladie aj na náboženské relikvie, ktoré vám pomôžu s generovaním zlata. S relikviami však vedia pracovať len mnísi. No a nasleduje imperiálna éra s najlepšími technológiami, najsilnejšími jednotkami, no je aj najkomplexnejšia. Zber, výroba, stavba, ekonomika, do toho si pripočítajte už spomínané relikvie, boje na zemi aj na vode – no, nie je toho na (mikro)manažment málo, no je to klasika a presne tento systém si hráči obľúbili, lebo ponúka parádne vyváženie medzi výzvou a zábavou. Dokonca aj dnes. Ak by ste sa však zľakli, že je toho na vás v hre príliš a budete v nej tápať, môžete obavy hodiť za hlavu. Príbehová kampaň za Williama Wallace je totiž akýmsi tutoriálom, ktorý vás tým všetkým jednoducho prevedie, aby vás nakoniec nechal užiť si aj boje. Takto máte možnosť prirodzene vkĺznuť do herných mechanizmov a nechať sa pohltiť ikonickou stratégiou. Keď sa tak stane, je už len na vás, ktorým smerom sa vydáte. Singleplayerového aj multiplayerového obsahu je tu dostatok na stovky a stovky hodín. Môžete pokračovať ďalej v kampaniach, pričom ako som už napísal, je ich tu viac než dosť. Môžete si v nich vyberať z mnohých národov a zažiť boje v Európe, Ázii, Amerike aj Afrike. Preberiete tak ovládanie naozaj pestrých civilizácií a ocitnete sa na rôznych častiach sveta s rôznorodými podmienkami a aj hrozbami.

V Európe vás napríklad nebude naháňať krokodíl, ktorý vám jednoducho dokáže vyhubiť dedinčanov. Sú tu kampane, v ktorých preberiete naozaj dobre známe historické postavy, napríklad Janu z Arku.

Narazíte však aj na menej známe v iných častiach sveta. Kampane majú pekný progres, nie sú len o budovaní a útočení, ale vedia ponúknuť variabilnejšie.

Možno vás ale kampane nelákajú, prípadne vás až tak nebavia, no stále to v singleplayer časti nie je všetko. Je tu aj 16 historických bojov v samostatnom režime. Na vlastnej koži tu zažijete historicky významné boje od roku 557 až do roku 1582. Čaká vás tu napríklad japonské Kjóto, bitka o Anglicko pri meste Hastings z roku 1066, bitka pri Azincourte v roku 1415 alebo aj bitka pri Mantzikerte v roku 1071. Ak sa vám aj to máli, ešte sú tu výzvy v režime The Art of War, ktoré preveria vaše strategické možnosti a odmenia vás medailami na základe vašich výsledkov. Alebo nemusíte hrať vôbec a môžete len čítať bohatú hernú encyklopédiu plnú informácií o národoch, stredovekých bojoch a podobne.

Okrem toho hra podporuje aj tvorivosť hráčov samotných. Nájdete tu editor, v ktorom si sami môžete vytvárať scenáre a aj kampane. Nastavíte si tu mapy, limity, terén, jednotky, podmienky a dokonca aj triggery. Keď teda vyčerpáte to obrovské množstvo obsahu v hre, jednoducho si vytvoríte ďalší podľa svojho gusta, alebo si ho od niekoho stiahnete a hodíte k sebe do hry. Hra tiež obsahuje podporu modov, čo je ďalšia skvelá vec, ktorá hrateľnosť naťahuje prakticky donekonečna (a ešte ďalej). Prehľadný Mod manager obsahuje prehľad vašich modov, inštalovaných modov, ale aj browser, kde nájdete mody podľa vašich kritérií. Vidíte počet „lajkov“ aj stiahnutí a priamo si ich sami môžete stiahnuť.

No a potom je tu ešte multiplayer, čo je sama o sebe obrovská vec, ktorá pre vás prináša ďalšie obrovské množstvo hodín v zápasoch, kde sa môže biť až 8 hráčov na rôzne veľkých mapách. Môžete sa pustiť do hodnotených zápasov, no ak ste nováčik, majte na pamäti, že niektorí z hráčov to hrajú už 20 rokov a aj keď Definitive Edition upravuje mierne niektoré prvky, sú tu hráči, ktorí majú pred ostatnými výrazný náskok. Môžete tiež založiť vlastnú lobby, prípadne si v browseri vybrať z už vytvorených a pripojiť sa. Nechýbajú tabuľky, či možnosť vytvárať klany a pripájať sa k už vytvoreným. Prípadne môžete sledovať online zápasy iných hráčov. Okrem toho má hra aj priamu Mixer integráciu, ak by ste chceli hru sami streamovať.

V jednotlivých zápasoch môžete hrať na tímy a teda uzatvárať spojenectvá, kde nejde len o to, aby ste spolu bojovali proti ostatným, ale môžete si navzájom vypomáhať zdrojmi, ak máte prepojené trhy. Na vášho spojenca napríklad útočia, no nemá dostatok zlata na to, aby útoky odrazil. Tak mu jednoducho prispejete. Celkovo hra v multiplayeri obsahuje 10 režimov, ktoré máte na výber a líšia sa cieľmi. Hry môžete vyhľadávať nielen podľa nich, ale aj podľa ďalších kritérií, či už sú to mapy, servery, rýchlosť, podmienky a podobne. Určite oceníte zobrazenie kvality pripojenia, aby ste sa rovno vyhli hrám, kde môžu prísť lagy. K dispozícii sú však kvalitné dedikované servery, čo je taktiež skvelá vec pre hráčov, ktorí v minulosti nadávali na problémy s multiplayerom.

Oceňujem tiež tri možno nenápadné, no dosť dôležité nastavenia v lobby. Môžete si priamo vyfiltrovať hry podľa toho, či sú v nich povolené/zakázané cheaty alebo mody, prípadne aj oboje. Takže ak sa chcete len vyblázniť v multiplayeri s cheatmi, nie je tu žiadna prekážka, jednoducho si taký zápas nájdete. To isté platí pre mody, ak si chcete zahrať s iným nastavením hrateľnosti, ktoré sa vymyká pravidlám základnej hry.



No a nakoniec je tu ešte možnosť nastaviť si hru tak, aby ju online mohli/nemohli sledovať ostatní hráči.

Možno ste ale hráč, ktorý to už všetko dávno pozná a zaujíma vás, čo je tu nové a vylepšené v hrateľnosti. Nájdete tu haldu drobných zmien, ktoré začínajú napríklad aj upravenými názvami niektorých jednotiek, no celkovo sa autori sústredili na to, aby hráčom hranie spríjemnili. Upravené sú niektoré štatistiky, opravené sú chyby, je tu tiež zvýšený populačný limit, automatické obnovenie fariem, rad technológií, oceníte lepší pathfinding (aj keď stále nie je dokonalý a raz za čas sa jednotky dostanú do kolízie), intuitívnejší mikromanažment. Vylepšená je tiež umelá inteligencia, aj keď máte možnosť vrátiť sa k tej pôvodnej.

Z príjemných zmien je tu tiež upgradované používateľské rozhranie, takže je aj ovládanie niektorých menej dôležitých, prípadne skôr okrajových vecí hladšie. Definitive Edition celkovo prináša obrovské množstvo väčších aj menších zmien, z ktorých si mnoho možno ani hneď nevšimnete, no ak ste predchádzajúce verzie hrali, ihneď vám bude zrejmé, že je hra krokom správnym smerom k lepšiemu hernému zážitku po každej stránke. Či je to balans, hrateľnosť, kvalita, upraviteľné klávesové skratky, alebo jednoducho čokoľvek. Veľa z toho musíte sami objaviť, vyskúšať si, no ak ste skôr spokojní so starým ovládaním, môžete využívať aj to. Tých zmien je toľko, že by sa nimi dal zaplniť samostatný článok. Nakoniec tu máme hlavne vylepšenia v audiovizuálnej stránke, ktoré si všimnete vlastne ako prvé. Všetko je tu vytvorené nanovo, no tak, aby to dokonale zodpovedalo duchu pôvodnej hry aj s jej nadčasovým 2D spracovaním. Terén, jednotky aj budovy sú tak detailnejšie a krajšie, no stále vlastne rovnaké. To všetko si viac užijete prostredníctvom zoomovania a teraz aj v 4K rozlíšení. Vylepšené boli animácie a pribudli aj dokonca úplne nové. Remastrovaný je aj zvuk a to ako z pohľadu zvukových efektov, tak aj z pohľadu hudby. V oboch oblastiach autori odviedli parádnu prácu, na hru sa príjemne pozerá a aj sa veľmi dobre počúva, pričom táto verzia len dokazuje, aké to bolo všetko pred 20 rokmi nadčasové. Stačí tomu dať nový „náter“ a funguje to skvele.

Možno je až trošku vtipné, že sa jedna z najlepších hier roku 1999 zaradí medzi najlepšie hry roku 2019, no Age of Empires II: Definitive Edition si to zaslúži. Základ bol stále kvalitný a naozaj na ňom nebolo potrebné nič meniť v jeho jadre. Tie zmeny, ktoré tu sú, hru aj tak dokážu pozdvihnúť vyššie. Či už sa týkajú audiovizuálu, herného balansu, alebo sú to QoL vylepšenia. Bohužiaľ tu sú stále aj chyby. V hre narazíte na bugy, ktoré síce hru nerozbíjajú, ale ani nepotešia. Pathfinding je síce vylepšený, ale stále to nie je žiadny zázrak. No a nakoniec som mal aj nejaké menšie problémy s pripojením v multiplayeri. Nie síce často, ale taktiež to nebudí najlepší dojem. To všetko sú však veci, ktoré sa dajú odstrániť patchom a nič to nemení na tom, že je Age of Empires II stále skvelá stratégia a chcelo by to dnes viac takých. Navyše takáto hromada obsahu za necelú dvacku? Taký pomer iné hry neponúkajú.



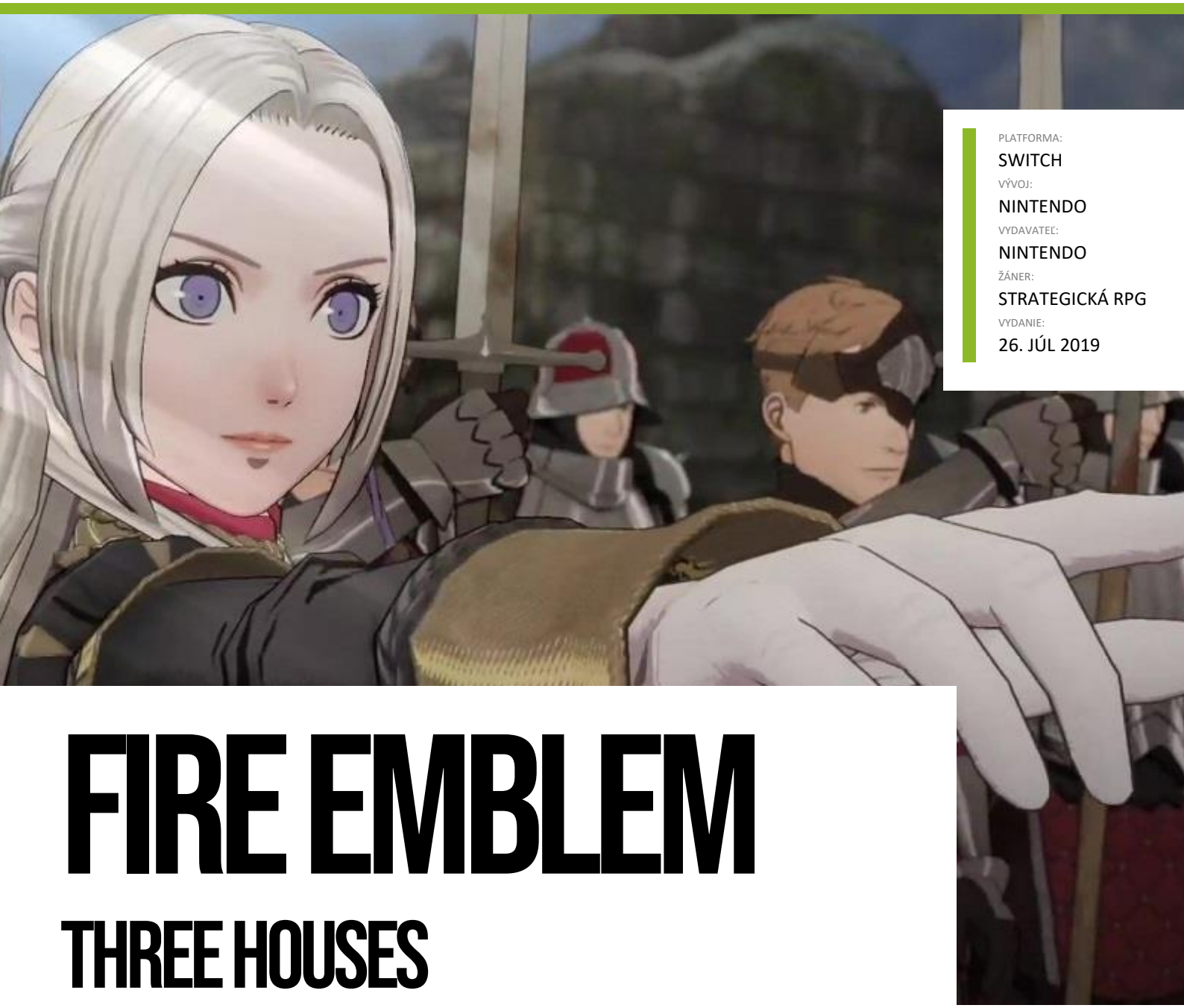
HODNOTENIE

+ hromada obsahu na stovky hodín
+ prináša navyše aj úplne nový obsah
+ množstvo vylepšení v hrateľnosti a aj iných oblastiach
+ stále príjemný audiovizuál
+ stále výborná hrateľnosť
+ multiplayer s hromadou možností
+ nová umelá inteligencia

- stále menšie bugy
- občas menšie problémy s multiplayerom
- pathfinding by chcel ešte viac vylepšiť

9.0

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
STRATEGICKÁ RPG
VYDANIE:
26. JÚL 2019

FIRE EMBLEM
THREE HOUSES

Najnovší diel Fire Emblem sľuboval, že veľa vecí bude v sérii iných. A nebolo to iba zmenou platformy z handheldov a trúbenie na návrat na veľkú „obývačkovú“ konzolu. Switch je ideálna voľba a nebudem skrývať počiatočné nadšenie i neskoršie etablovanie – toto je hra, pri ktorej nabíjam konzolu každý deň a žmýkam z nej výkon i dlhočizné hodiny. Spomínané odlišnosti sa vyplácajú, no imponovať budú skôr hráčom ochotným prešaltovať aj na iné žánre ako taktizovanie na ťažkých mapách a klikanie dialógov. Nových prvkov, vypožičaných štýlov a herných mechanizmov je tu oveľa viac a výborne ladia dokopy.

Fire Emblem: Three Houses vás v prvej hodine zaplaví a nestačíte sa diviť, čo všetko prináša. V spleti sa objavujú aj povedomé prvky: môžete si zvoliť a pomenovať hrdinu/hrdinku, absolvujete prvé zoznámenia s postavami a dostanete sa do roly syna/dcéry známeho žoldniera. Preklepnete prvé postavy, dostanete prvotný výber, no po hodinke prídete do obrovského kláštora a všetko sa mení. Váš hrdina sa stane už profesorom a neskôr si volí jednu z troch tried, ktorú bude viesť. Kláštor pripomína obrovský zámok a trojica tried frakcie z Harry Pottera, pripravte sa na modrú, červenú a žltú farbu. Všetko je prepracované do detailov: každá trieda mapuje istú časť kráľovstva a skupina študentov zastupuje nejakú líniu. Môžete sa venovať histórii sveta Fodlan a pri neskorších udalostiach sa vám určite zíde.

Prvých pár hodín ani veľmi nebojujete. Hra na vás vychrlí asi 30 postáv, chlapčenských i dievčenských, do toho pridá pár profesorov, zelenovlasú arcibiskupku Rheu a jej pobočníka, je toho strašne moc. Občas vám niekto utkvie v pamäti, ale reálne sa začnete s postavami stotožňovať až keď sa sústredíte na tucet vo vašej triede. Túto skupinu potrebujete poznať absolútne v škole i boji, aby ste ocenili ich kvality, povahy a súlad s ostatnými. To je už reálnejšia cesta a zhruba po 15 hodinách som svoju fajtu zmapoval dobre – od Dimitriho cez Mercedes po Annette. Hra je doslova nabitá dejovým pozadím – pri každom sa postupne obmieňajú línie cez ich rodičov či rody, všetko je spletité takmer ako v telenovele, ale dobrým smerom. Žiadna postava nevyjde navnivoč a kolorit celých dynastií a regiónov sa krásne lepí dohromady.

Ostatné mená sa vám zafixujú počas vandroviek celým kláštorom: medzi hlavnými misiami má každý čo povedať k téme, čo sa chystá, či je to boj so zlodejmi, politický komplot, zrada alebo stratená študentka. Tá spôsobí celkom dobrú spleť falošných či zaručených tipov. Na mape vždy vidíte, koho ste nespovedali a zrazu po možnom obvinení sa musíte vrátiť aj ku postave, kde ste raz boli, aby vám prezradila alibi. Dej je tuhý a dáva si načas, po 20 hodinách sa stále objavujú ďalšie motivácie, postavy či podozrenia. Ak ste už zvyknutí na sériu Fire Emblem a jej dejové zvraty, neustále budete v strehu čakať a tipovať, kto obrátí kabát, kde nastane razantná zmena a čo to bude znamenať pre ďalší vývoj.

Štruktúra hry využíva systém kalendára, podobne ako Persona, akurát nie každý deň sa musí nutne niečo diať. Three Houses sa skôr sústredia na týždeň, počas ktorého prebieha výučba (získajú trošku skúsenosti a možno im zadať úlohy), študenti majú narodeniny (môžete im poslať kvety či ich pozvať na čaj) alebo sa odohrávajú menšie dejové sekvencie, napríklad niekto za vami príde



po radu. Ako rýchlo zistíte, top veci a rozhodnutia sa odohrávajú v nedeľu. Vtedy dostanete totiž obrovský výber a môžete si zvoliť, ako ju strávite. Nemusíte byť ani aktívni – dá sa nariadiť odpočinok a naskočí vám vyššia motivácia. Alebo je možné zúčastniť sa semináru a získať nejaké schopnosti. Čo sa týka výučby, prebieha manuálne, kedy sami určíte, čomu sa majú študenti venovať, alebo automaticky, kedy systém za vás vyberie pár z nich a dá im kúsky skúseností za určitý čas. Zaujímavé sú spoločné úlohy, kde párujete študentov na istý účel a ak sú kompatibilní, utuží sa ich puto a získate aj slušné predmety.

Väčšina hráčov bude počas voľných dní siahať po aktivitách: Explore a Battle. Objavovanie kláštora je raz do mesiaca občas povinné kvôli dejovej úlohe, ale aj v ľubovoľnú nedeľu prinesie kopu zaujímavých možností a sprievodných aktivít. Lokality sa otvárajú postupne, čím pôsobí kláštor ako rozsiahly a mapa je výborne spracovaná. Vidíte z nej, koho ste ešte nespovedali a tým, že je kláštor rozdelený na miestnosti či lokality, máte aj ľahšiu orientáciu. Môžete sa po ňom voľne pohybovať (keďže sa tu povaľujú rozličné predmety, občas je fajn chodiť po vlastných), neskôr oceníte aj možnosť skokov a rýchleho cestovania. Niekedy čakajú postavy na rovnakých miestach (Bernadetta), často sami menia polohu a treba ich hľadať. Viaceré časti núkajú kopu vedľajších aktivít, ako spoločné jedlo, rybačku, tréning v aréne, spev v chorále, záhradníctvo a iné. Niektoré minihry sú skôr pasívne, iné vyžadujú makať s tlačidlami v správnom čase (ryby), inde používate logický postup – v záhrade najprv treba niečo zasiať, potom kultivovať, v iný deň žať. Možností je X, medzi misiami nie je problém stráviť hodinu vandrovkou v kláštore. Tým, že hra má zväčša veľkú misiu koncom mesiaca, aspoň jedna návšteva odblokuje nové dialógy, postrehy a kláštor žije tým, čo sa má najbližšie stať – či je to oslava alebo útok na pevnosť. Každá aktivita však žerie body, na začiatku máte 1-2, neskôr sa ich počet zvýši, čo znamená možnosť stihnúť za jeden deň oveľa viac – aj spoločný obed, aj tréning jedného bojovníka (môže takto získať prachy i zbraň) či profesorský tréning. Medzi nebojové zložky patrí aj návšteva trhu, kde sa môžete venovať nákupu/predaju zbraní a predmetov, oprave a upgrade zbraní (len na to treba mať dostatočné materiály i prašule) i verbovaniu práporov. Silný hardvér Switch totiž priamo pozýva jednotky mať so sebou pomocníkov alebo rovno celý batalión, ktorý sa môže rútiť na protivníka.

Nie vždy je úspešný a často dokáže narobiť slušnú paseku – avšak nebojujú zadarmo. Preto treba do nich investovať a vyberať si komu aký prideliť. Prepojenie školy so študentmi ako bojovníkmi je navyše využité aj pri povolaniach a tzv. certifikácii.

Váš zverenec sa môže venovať istému povolaniu a prešaltovať aj na iné (z vlastnej povahy, na povel, či vlastnú žiadosť). Zmena povolania si vyžaduje podstúpiť skúšku, na ktorej musí preukázať sériu znalostí a stupeň v schopnosti: napríklad ak chce byť skvelý strelec s lukom, potrebuje mať Archery aspoň na D atď. To, že máte na výber mnohé povolania je fajn a nie každý sa hodí na všetko. Povolania majú štyri stupne podľa levelu a na to, aby ste mohli podstúpiť skúšku na vyššie, potrebuje mať okrem schopností aj pečať. Tých je nedostatok, takže sa môže stať, že na druhý stupeň hneď nevyšvihnete všetkých, hoci level na to majú...

Ak si volíte počas voľných dní v kalendári boje, v menu Battle sa vám objaví zoznam bitiek k dispozícii. Niektoré menšie nevyžadujú ani body za aktivitu, takže teoreticky ich môžete opakovať a grindovať útvar na vyššie levely. Ale tie zásadnejšie si už bodík vypýtajú, takže počas jedného dňa možno absolvujete iba jeden a na ďalšie si budete musieť počkať. Každá bitka má odporúčaný level, vytušíte, či do nej ísť, alebo ešte na ňu počkať a neskôr sa klasicky objavujú aj Paralogues. To sú bitky s dejovým pozadím, kde sa dozviete čosi o minulosti postavy, alebo sa dostanete do istého konfliktu s jej osobným záujmom. Občas si musíte dať pozor na časové limity, niektoré Paralogue sú k dispozícii iba do fixného termínu a ak si ich nedoprajete, zmiznú. Voľba bitiek je teda kumšt sám o sebe – môžete grindovať do nemoty na rovnakých mapách, čo po čase stratí punc zábavy, alebo si starostlivo voliť, ktorú misiu opáčite počas tejto nedele.

Čo je nové na bojovom poli, kde autori sľubovali kopu zmien? Predovšetkým je cítiť, že Fire Emblem sa vďaka hardvéru Switch posúva na vyššiu úroveň aj po stránke grafiky a tým pádom celkového pocitu na bojisku. Hoci základný pohľad je stále z výšky a izometrického uhla, pri samotných ťahoch a pohyboch postáv sa prepne kamera takmer do pohľadu z tretej osoby, čím ste naplno súčasťou boja. Je to výborný efekt a keď sa zapoja aj široké batalióny a prápory jednotiek, pochopíte, ako najmä Koei Tecmo z Musou série dokázalo vtisnúť sérii Fire Emblem nový dych života.

Veľa atribútov z minulých častí série ostalo a môžete sa na ne spoľahnúť. Sú tu desiatky povolaní, zbrane sú ich špecialitou a tréning v nich získate postupne. Každá aktivita sa cení porciou získaných skúseností – aj malé liečenie je vhodné pre Mercedes, aby iba nestála obďaleč a dokázala sa vyvíjať vpred. Silné údery sú nielen pomocou, ale aj devízou pri tuhých bojoch a za dorážajúci útok i porazenie jednotky dostávate viac bodíkov, čo znamená taktizovať nielen na začiatku, ale najmä na konci bitiek či pri nízkych HP oponentov. Každá jednotka má iné možnosti pohybu, inú paletu zbraní či špeciálnych úderov a navzájom si dokážu pomôcť, ak zaujmú dobrú pozíciu. Samozrejme, cenia sa aj vzájomné vzťahy, na ktorých treba pracovať.

Ako budete postupovať a akú obťažnosť si nastavíte, je na vás. Hardcore hráči určite zvolia permadeath a po každom trpkom zosnulom bojovníkovi zaplačú – je tu možnosť pretočiť si čas, síce limitovaná, môže sa však zísť pre tých, čo sa nechcú vzdať tuhého postupu. Budem úprimný – pre účely recenzovania som permadeath vypol a hoci občas grindujem, stále sa nájdu bitky, kedy mi jedna-dve jednotky padnú a som rád, že o ne neprídem nadobro, lebo potrebujem postupovať vpred. Na rozdiel od niektorých dielov FE je možnosť troška posilniť jednotky o pár levelov vyššie ako odporúča bitka, čo je iba plus.

V taktickom rozložení jednotiek musíte rátať so všetkým. Ak chcete, v prvej polovici hry si môžete na mesiac požičať študenta z inej triedy a používať ho ako štít pred svojimi jednotkami – on síce nedostáva skúsenosti, ale každá jednotka sa zíde, keďže zväčša bojujete deviati-desiati, proti vám sú väčšie skupiny. Každý ťah v bitke sa cení a rovnako aj pozícia – koho dať vpred (tankov so silnými HP), kto bude skôr vzadu a slúžiť ako podpora, kde dať lukostrelcov či liečiteľov a ako pracovať s jednotkami na koňoch, čo majú väčšie možnosti pohybu. V jednote je sila a nie je dobré mať veľa jednotiek od seba, no niekedy sa bitka tak vyvŕbi, najmä keď dostanete limitovaný počet ťahov. Hoci tých 15 či 25 kôl môže stačiť, občas sa umelo ponáhľate, aby vás limit nedostihol. Nikdy totiž neviete, čo sa v boji stane – a to je krása hry. Niekedy sa vyroja ďalšie jednotky zboku, inokedy zozadu a priebeh i tempo bitky sa zmení. Inokedy si môžete dať načas a postupne sa posúvať o dve-tri políčka vpred, defenzívny prístup nie je márny. Boj definujú viaceré pravidlá. Odpadol etablovaný trojuholník zbraní (meče-kopije-luky), ale stále platia ostatné režimy: búchači nie sú veľmi odolní mágii, stret v prednej línii býva nebezpečný.





Lukostrelci sa dokážu vyšvihnúť na vražednú úroveň, ale ľahko po nich pália aj tí nepriateľskí a slečny s mágiou nerastú tak rýchlo ako chlapíci s kopijami vpredu. Čo je ešte dôležitejšie, opotrebujú a ničia sa vám zbrane, ktoré si treba potom dať opraviť alebo môžete ich dokonca upgradovať, ale na to okrem peniažkov treba splašiť aj kováčske kamene. Rýchlejšie ničenie zbraní prebieha aj pri špeciálnych ťahoch (Combat Arts), ale tie sú zas oveľa efektívnejšie. Takže dilemy, dilemy, čo kedy ako použiť – ešteže hrá dáva preview toho, aké čísla vás bude taký úder stáť na HP a zbrani, plus to isté u nepriateľa. Spomenutá novinka práporov núka výhodu veľkých zásahov, ale treba ich splatiť.

A čakajú tu aj tuhé súboje s bossmi či dokonca monštrami, ktoré majú iné pravidlá – niekoľko stupníc HP a masové zásahy, musíte si dávať veľký pozor, čo na nich platí, ale zároveň súboje nenaťahovať. Ľahšia obtiažnosť vás môže zvádzať k tomu, že nejaké jednotky obetujete v prospech silnejšieho útoku, ale na skúsenosti potom nedosiahnu, čo je škoda, lebo je to zlatá baňa na levelovanie.

Napokon treba uznať jednu vec – Fire Emblem: Three Houses je obrovská hra. Základné kapitoly plus vedľajšie misie pri jedinej línii zaberajú skutočne 80 a viac hodín, pričom sú tu tri domy a tým pádom aj viaceré línie. Toto je mamutí titul, ale zatiaľ neprestáva baviť, lebo má toľko možností, že sa nezunuje.

Je to víťazstvo a ďalší posun v sérii? Sčasti áno. Nový hardvér, viac štúdií, viac nápadov, ale v jadre stále tá istá hra, ktorá sa rozšírila najmä o nebojové možnosti, čo má výhodu pre lepší súlad vášho hrdinu a aj zvoleného študentského domu. Expansion Pass prinesie ďalšie misie, bitky a aj kúsky príbehu, všetko sa bude servírovať až do apríla 2020. Akurát najväčší puristi môžu reptať, že Fire Emblem nie je iba o boji, napchalo sa tu kopec iných prvkov (bez boja) a možno trošku spadla obťažnosť. Na to, že séria mala pred siedmimi rokmi skončiť, sa vyšvihla do nevídanej

HODNOTENIE

+ mamutia porcia obsahu nad 200 hodín
+ tri odlišné domy so študentmi a históriou
+ obrovský kláštor, systém kalendára a more aktivít
+ nebojové aktivity sú prepojené s postavami a bojom
+ výborné mapy s množstvom prekvapení
+ zveľadený súbojový systém s tuhou taktikou
+ každá postava má iný štýl, povahu aj dejové pozadie
+ japonský dabing dáva postavám silnú osobitosť
- Jedna línia zďaleka nepokryje ponuku hry
- Vedľajšie misie sa po čase zunujú a málo varírujú

9.0

BRANISLAV KOHÚT



MORTAL KOMBAT 11

BOJISKÁ ČAKAJÚ NA SVOJICH HRDINOV

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
NETHER REALM
VYDAVATEĽ:
WARNER BROS
ŽÁNER:
BOJOVKA
VYDANIE:
23. APRÍL 2019

Opäť sú tu, dôverne známi borci, ale aj nováčikovia, ktorí sa už roky vracajú na scénu, aby stále znovu bojovali o osudy dvoch svetov. Mortal Kombat je zrejme najbrutálnejšia bojovka a v prípade mnohých hráčov aj najobľúbenejšia. A ak niekto nesúhlasí, koleduje si o poriadne krvavé Fatality. Je to skrátka veľmi návyková mastenica, kvôli ktorej sa môžete aj pohádať s kolegom v redakcii o miesto na turnaji vyvolených.

Najnovšie časti v sérii sú prijímané s určitými výhradami. Predsa len je viditeľné, že sa tvorcovia snažia vyťahať z hráčov peniaze navyše, a to predovšetkým za DLC s dodatočne pridanými postavami, ale môžete si kúpiť aj časové kryštály či skiny. S mikrotransakciami nič nenarobíte, bohužiaľ, je to aktuálny trend, ktorému podlieha mnoho hier. Aj Mortal Kombat. Ponuka obchodu je zatiaľ skromná a pravdou je, že s výnimkou bojovníkov sa dá takmer všetko ostatné získať hraním a plnením výziev. Samotná hra má však už v základe bohatý obsah, ktorý ulahodí krvilačným bojovníkom a hravo prekonáva väčšinu konkurencie. Napríklad už len svojím príbehom.

Kedysi sa dejovej línii v bojovkách nevenovala veľká pozornosť. Stačil jednoduchý turnaj, kde ste museli vytrieskať sériu nepriateľov a vo finále toho najväčšieho hajzlíka, ktorý vám najviac žral nervy a nútil vás roztrieskať joystick alebo gamepad. Ale aj bitkárske hry sa vyvíjajú - alebo by sa aspoň mali. No aj mnohé osvedčené série podceňujú silu príbehu. Mortal Kombat však nezaháľa a snaží sa prinášať pomerne komplexné story, v ktorých si postupne zahráme za väčšinu bojovníkov. Je to tak aj v jedenástke. Sympatické je aj to, že spolu so sériou sa vyvíjajú a dozrievajú aj jej aktéri.



Takže napríklad hollywoodsky frajer Johnny Cage už je celkom iná osobnosť ako kedysi. Má šediny, ale stále dobré bojové pohyby, hoci sa už po superkope poriadne zadýcha. Ale je charizmatickejší a má už aj potomka, dcéru, ktorá kráča v otcových a maminých šľapajách. A podobne je to aj s ďalšími legendami MK.

Nová krv sa ukázala najmä v desiatej časti a v jedenástke opäť dostala priestor popri stále obľúbených veteránoch. A vďaka hre s časom, ktorý v novom príbehu rozohrala intrigánka Kronika, dochádza aj k prekvapivým návratom zdanlivo nadobro pochovaných postáv, ktoré si môžu vybojovať novú budúcnosť. A aby toho nebolo málo, dochádza aj k nevšedným stretnutiam, kedy sa tá istá postava zo súčasnosti zoči-voči konfrontuje so svojím mladším ja z minulosti. Smeruje to k zaujímavým, niekedy vážnym, ale často aj humorným situáciám, ktoré výdatne osviežujú dej.

A nesmieme zabúdať na transformovanie kladných postáv na záporné a naopak, čo sa osvedčilo už v prípade Injustice a jej superhrdinov. Záchranca sveta sa tak ľahko môže stať jeho záhubou a odvekí rivali budú spolupracovať. Ničím si nemôžete byť úplne istí, až kým to všetko neskončí. Takže príbeh, akokoľvek bizarný, určite budete chcieť dohrať a rozhodne pritom nehrozí nuda. Tvorcovia nešetrili prestrihovými scénami, ktoré sú nahustené medzi bojmi a objasňujú situácie aj pohnútky hrdinov. K tomu poteší možnosť vybrať si v jednotlivých kapitolách, s ktorou z dvoch práve sledovaných postáv absolvujete nasledujúci boj. Raz to môže byť Liu Kang a Kung Lao, inokedy si vyberiete Jaxa alebo jeho dcéru. Záverečný boj vás čaká po niekoľkých hodinách.

V hre, samozrejme, nechýbajú veže, kde stúpate na vrchol od jedného protivníka k druhému a okrem odmien odomknete aj rôzne individuálne príbehové finále s jednotlivými bojovníkmi. Sú tu klasické veže a podstatne náročnejšie veže času, kde vám postup sťažujú rôzne podmienky, napríklad jedovaté výpary alebo oheň. Pred prvým bojom alebo po prehranom zápase si vyberáte ľubovoľnú postavu aj jej variáciu s viditeľnou zmenou vzhľadu, ale najmä inými špeciálnymi schopnosťami. Postup si môžete zjednodušiť konzumovateľnými doplnkami, ktoré si vyberiete pred bojom. Kedykoľvek ich aktivujete a doplnia zdravie, vypustia jed, pridajú dočasné brnenie alebo privolajú krátkodobú pomoc. Náročných protivníkov môžete aj preskočiť - ak máte nejaké Fight Tokens. Pomocou Fatality Tokens zas môžete rýchlo vyvolať Fatality na konci zápasu bez toho, aby sa vám zahrčkali prsty. V hre sa ako základné platidlo používajú mince Koins získané za aktivity. Ďalej fragmenty duše za víťazstvá v zápasoch a potom sú tu srdcia, ktoré dostanete za Fatality alebo o trochu menej drastické Brutality.







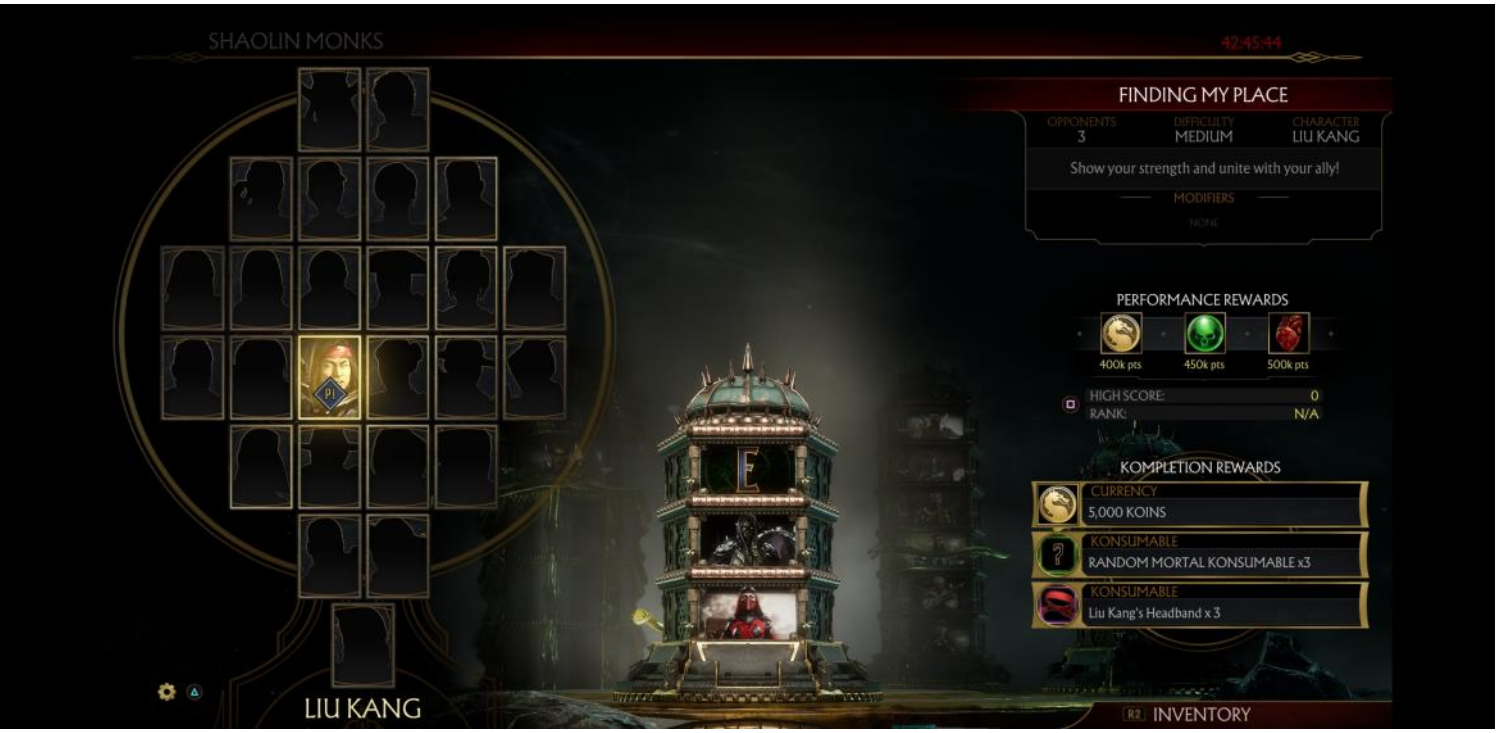


O niečo náročnejšie je nadobudnutie prémiových časových kryštálov, dajú sa získať za špecifické úlohy a v krajnom prípade kúpiť za reálne peniaze. V menu nájdete aj Shang Tsungovu kryptu, kde môžete otvárať truhlice a získať rôzne predmety a doplnky. Aj to je spôsob ako získať menu alebo nové časti vybavenia, ktoré viete meniť každej postave, napríklad v prípade škorpióna je to meč, maska a hrot na jeho povestnej priťahovacej reťazi.

Multiplayer umožňuje lokálne hranie s priateľmi, vrátane turnaja a, samozrejme, hrať sa dá aj online s komunitou z celého sveta. Sú tu hodnotené zápasy a o necelý mesiac sa otvorí aj liga. Uvítali by sme vojnu súperiacich frakcií, ktorá bola v MKX a kde sa hráči pridružili k ľubovoľnému lídrovi a na základe úspechov klanu získavali extra odmeny. Okrem toho si môžete len tak zmerať sily s iným hráčom vo versus režime alebo s niekoľkými v King of The Hill. Tam však väčšinou čakáte v lobby na svoju príležitosť, sledujete zápasy ostatných, môžete používať emotikony a vyjadriť víťazom rešpekt, vďaka čomu sa posúvajú vyššie. Hráči sa môžu združovať aj vo vlastných miestnostiach.

Je tu aj svojský AI multiplayer, kde si vytvoríte trojčlenný obranný tím a pripravíte trojčlenný útočný. Všetky tieto postavy ovláda umelá inteligencia a vy ich môžete maximálne pripraviť a zvoliť, na koho sa vrhnú. Potom už len pasívne sledujete demonštráciu a dúfate, že vaši nasadení borci budú úspešnejší ako súperova obrana. Sledovanie sa dá zrýchliť a na konci podľa výsledkov okamžite zinkasujete odmeny. AI vášho bojovníka sa dá zapnúť aj v iných vybraných režimoch, napríklad sólo vo vežiach, ak vám ide len o odmeny a nechce sa vám každú bitku poctivo si vybojovať.

Bojová zložka nedoznala výraznejšie zmeny. Nesie sa v duchu posledných častí, respektíve v štýle Injustice.



Základom sú dva údery a dva kopy kombinované s pohybmi a blokom. Každá postava má set vlastných unikátnych schopností, ktoré aktivujete kombináciou viacerých tlačidiel. A dajú sa ešte posilniť doplnkovým tlačidlom. Ale niektoré veľmi efektné útoky prinášajú už jednoduché nenáročné variácie. Občas môžete použiť nejaký objekt v okolí a šmariť ho po protivníkovi. No a nechýba ničivý fatálny útok, ktorý sa dá úspešne využiť v zápase len raz, ale stiahne protivníkovi mimoriadne veľa života. Nehovoriac o tom, že pritom uvidíte efektné animácie poriadne brutálnych zásahov, ktoré idú až do extrémov. Ale skutočne extrémne sú slávne Fatality, ktoré sú tradičnou krvavou čerešničkou na torte v úplnom závere zápasu. Prípadne namiesto nich použijete spomínané Brutality alebo milosrdenstvo.

Pozerá sa na to dobre, hoci nejaké rezervy v grafike tu sú. Ale je to vo vysokom rozlíšení a aj s bojmi na UHD monitoroch s rozlíšením 21:9, i keď sa to netýka prestrihových scén. Tie sú vydarené, avšak častým problémom je posun zvuku a inak slušného dabingu, ktorý nekorešponduje s obrazom. Postrehol som výhrady niektorých hráčov voči vzhľadu postáv. Osobne si však myslím, že vyzerajú príjemne a nie neprirodzene ako v niektorých iných bojovkách. Napríklad Kitana nepotrebuje veľké prsia na to, aby si získala sympatie a v hre má svoj prirodzený šarm a eleganciu. A aj taký Jax pôsobí ľudsky a súčasne štýlovo, keď sa mu v boji do červena rozpália jeho oceľové päste. MK 11 sme testovali na PC, kde má hra rozumne navrhnuté ovládanie, ale prirodzenou voľbou je ľubovoľný konzolový ovládač, ktorý poskytuje maximálny komfort. Sympatické je, že hra vám ukazuje popisy s klávesmi alebo tlačidlami podľa toho, či ste naposledy použili klávesnicu alebo gamepad a podľa potreby zobrazenie okamžite prispôsobí.

Mortal Kombat stále patrí medzi špičku vo svojom žánri. Má jedinečné univerzum s osobitými postavami, ktoré sa parádne skrvavia v drastických bitkách. Ale ako ukázal aj nový, trochu bizarný, no zábavný príbeh, nie sú to bezduchí zabijaci a psychopati, ale často až prekvapivo citlivé bytosti, navyše oplývajúce humorom, ktoré majú na rozdávanie úderov dobré dôvody. Môžete sa rozčuľovať nad mikrotransakciami, ale aj keď o ne v hre zakopávate, väčšinu toho, čo vám vnucujú, si viete vybojovať priamo v hre bez ďalších výdavkov. S nejakými menšími technickými problémami a vhodnými úpravami by si mali rýchlo poradiť záplaty. Napríklad tvorcovia už avizovali zjednodušenie náročných Towers of Time. A potom to už bude len na vás a vašich bitkárskych schopnostiach, ktoré sa v Mortal Kombat 11 rozhodne uplatnia.

HODNOTENIE

+ zábavný príbeh okorenený humorom
+ bohatý sortiment starých aj nových postáv
+ stále štýlové a návykové boje
+ rôzne režimy a možnosti úprav a dekorácií postáv

- menšie technické problémy
- mikrotransakcie

9.0

BRANISLAV KOHÚT



THE DIVISON 2

TENTORAZ MUSÍME ZAHRÁNIŤ WASHINGTON

PC, XBOX ONE, PS4
UBISOFT
AKČNÁ - ONLINE

Divízia agentov v teréne pokračuje v zachraňovaní kolabujúcej Ameriky. Tentoraz vo Washingtone, kde sa však situácia ani veľmi nelíši od tej v New Yorku, ktorý sme bránili v prvej časti. Vývojári sa zjavne nesnažili robiť žiadne výraznejšie zásahy do systému, ktorý vcelku dobre fungoval v pôvodnej hre. Ale predsa len priniesli aj nejaké menšie úpravy a snažili sa vyladiť najmä boje, prístup k vybaveniu a endgame obsah.

V úvode sa ako osamelý agent pohrniete priamo do Bieleho domu, ktorý ohrozujú gangstri vyzbrojení samopalmi. A hoci ich útoky odrážajú statoční obrancovia, je celkom dobrý nápad vpadnúť teroristom do chrbta. Pritom využijete najmä praktické krytie za rôznymi objektmi s možnosťou rýchlo prebehnúť k ďalšej bariére. A tiež streľbu s vykláňaním a aj bez toho, aby ste vystrčili hlavu, čo je však prirodzene, nepresné. K tomu nejaké kotrmelce, prostriedok na doplnenie úrovne poškodeného brnenia a, samozrejme, zbrane, ktoré treba nabíjať. Majú obmedzenú muníciu, ktorú ale spolu s rôznym vybavením pozbierate pri telách padlých alebo dobijete pri debničkách s nábojmi, priebežne rozmiestnenými v teréne. Zaujímavosťou je zmätenie, keď vás zaskočia nepriatelia. Vtedy sa naruší vaše ovládanie a zhorší viditeľnosť a je vhodné stiahnuť sa do ústrania, kým negatívny efekt nepominie.
Po vyčistení oblasti vstúpite do provizórnej operačnej základne, ktorá je presne v štýle tej z prvej časti hry. Môžete tam komunikovať s dôstojníkmi, technikmi a ďalšími NPC postavami, pričom si postupne odomykáte personál. Taktiež kupovať alebo predávať prebytky - ak ich radšej nerozoberiete a nevyužijete takto získaný materiál na zhotovenie kvalitnejšej výbavy pri výrobných stoloch podľa plánov. Alebo na dokončenie projektov, ktoré zveľaďujú základňu. Okrem surovín vyžadujú projekty súčasne aj obetovanie nejakých kúskov z vašej výbavy a splnenie menších cieľov, napríklad zlikvidovanie určitého počtu členov nejakého gangu, či darovanie súčiastok a proviantu.

Odmenou sú najmä plány a modifikácie zbraní, ktoré zlepšujú ich presnosť, účinnosť a stabilitu. U proviantného dôstojníka si zas nazbieranou SHD technikou odomknete užitočné prednosti, napríklad slot druhej primárnej zbrane, väčší úložný priestor, extra skúsenosti za zásahy do hlavy či slabých miest, ale aj tlmiče a doplnky.

V sektoroch, ktoré budete postupne dobývať, nájdete najmä rôzne menšie kryty a vysunuté základne, trochu zveličene nazývané osady, s úlohami od ich obyvateľov, vďaka čomu lepšie zabezpečíte oblasť a získate aj nejaké výhody. A hlavne výbavu, skúsenosti, vyššie úrovne a body, ktorými si sprístupníte užitočné schopnosti v ôsmich kategóriách. Pulz vám skenovaním odhalí polohu blízkych nepriateľov a ukáže ich na displeji. Útočná vežička zas asistuje v boji, svetluška oslepí nepriateľov, pátracia mína ich sleduje a exploduje. A potom je tu ešte pomocný dron, štít a chemický odpaľovač, ktorý vystuží zbroj spojencov. To sú úvodné voľby, ale prostredníctvom SHD sprístupníte v každej odomknutej kategórii viacero modifikácií s odlišným alebo vylepšeným efektom. Zistíte však, že viaceré schopnosti majú podobný účinok a niektoré nikdy nevyužijete.

V teréne sa orientujete pomocou mapy a GPS navigácie s jasne viditeľnými čiarami, ktoré vás vedú nebezpečnými ulicami s barikádami, vrakmi áut, pobehujúcou zverou (ako v post-apokalyptickom meste vo filme Ja legenda) a gangmi. Týchto výtržníkov, prirodzene, môžete pozabíjať, ale na vybraných miestach ešte treba signálnou pištoľou privolať AI posily a odraziť nepriateľský protiútok. Zabezpečený uzol slúži ako kontrolný bod a môžete sa tam aj oživovať v prípade úmrtia. V uliciach a najmä budovách sa nachádzajú aj hlavné a vedľajšie misie, ktoré môžete plniť sólo, alebo použijete výzvu na vyhľadanie iných agentov - hráčov, ktorí sú ochotní bojovať to po vašom boku. Mnohé z týchto vecí už veteráni z Division poznajú, podobne ako vyhľadávanie audio záznamov, debien s technikou SHD, krytov a echo pozostatkov s vidinami minulých udalostí.

V teréne sa pripravte na časté náhodné stretnutia s nepriateľmi, ale aj menšie zadania, ktoré vám poskytnú taktické výhody a menšie odmeny. Napríklad zmeníte vysielanie propagandy a zmocníte sa systému reproduktorov. Alebo môžete oslobodiť a ochrániť rukojemníkov, ktorí majú byť popravení. Plnohodnotné misie sa často odohrávajú v interiéroch, pričom ostatné budovy sú, bohužiaľ takmer všetky neprístupné. V misiách sa však dostanete na zaujímavé miesta, ako sú múzeá a rôzne pamiatky, ktorými je preslávený Washington. Ideálne je privolať si na pomoc spoluhráčov, pretože budete bežne čeliť presile a vynaliezavým nepriateľom. Protivníci síce nie sú dokonali a občas robia fatálne chyby, ale dokážu vás aj pekne dostať do krížovej paľby, obísť a prekvapiť z viacerých strán. To je aj dôvod, prečo je postup pre osamelého vlka náročnejší a viac stresujúci - samotár to totiž v hre skrátka neraz neustojí, lebo mu nikto nekryje chrbát. Niektorí protivníci sa k vám snažia pribehnúť a dostať sa na telo, iní vás zasypávajú granátmi. Neskôr použijú raketomet či mínomet. Do tuhého ide vo chvíli, keď sa pridajú silnejší nepriatelia s farebným ukazovateľom života a najmä extra tuhí bossovia - pomenovaní protivníci, ktorých v jednej misii môžete stretnúť aj niekoľko.







Zbrane, ktoré majú - podobne ako iná výbava - svoje levely, sa správajú realisticky. Hoci sa nedajú prepínať režimy streľby, treba počítať s nabíjaním aj trhaním a vychýlením pri mierení, najmä v prípade samopalov, keď pálite dávkami. V boji vám výdatne pomôže dron či iné už spomínané odomknuté schopnosti, hoci si do slotov priradíte maximálne dve z nich. A rozhodne využijete krytie za stenami a objektmi, hoci to je občas aj kontraproduktívne. Ak sa totiž potrebujete bleskovo presunúť, napríklad aby vás nezasiahol výbuch granátu, niekedy akoby vás objekt, za ktorým sa krčíte, nechcel pustiť a odlepíte sa až po pár sekundách, ktoré sú občas osudné.

Príbehové misie majú niekoľko fáz a ak nemáte spolubojovníkov, čo by vás v prípade úmrtia včas oživili, pokračujete od posledného checkpointu. Náplň je pomerne pestrá (ničenie rušičiek, skenovanie systémov, hľadanie informácií alebo osôb) i keď sa všetko vždy zvrhne na sériu prestreliek. Celkovo to však pôsobí dobre, a to najmä vďaka rozmanitým lokalitám a ich nápaditému dizajnu. Napríklad budete bojovať aj vo hvezdárni či v historickej sieni s motívmi vietnamskej vojny.

Opäť vás čaká aj temná oblasť a nie len jedna, ale rovno tri. Sú však dosť malé a z jedného konca na druhý ich prejdete možno za minútu - dve. Prístup do týchto dekontaminačných zón získate po komunikácii s príslušným dôstojníkom a zachovali si svoje charakteristické prvky - dýchacia maska na tvári, agenti, ktorí môžu spolupracovať, ale aj sa zabíjať medzi sebou, oslobodzovanie významných miest, kontaminovaná korisť, ktorú treba zavesiť na vrtuľník privolaný svetlicou. V temnej oblasti hráči získavajú separované úrovne postavy a skúsenosti, o ktoré je možné aj prísť. Prebieha to však rýchlo. Behom pár hodín sa mi podarilo bez problémov narásť o 19 levelov. Za progresom získané body odomknete predností temnej oblasti rozdelené do niekoľkých stupňov. Prvý zväčšuje priestor v batohu, ďalšie napríklad podporujú schopnosti odpadlíka. To je status vášho agenta, keď v temnej oblasti hackuje systémy a poľuje na iných hráčov, ktorí však za jeho hlavu získajú odmenu.

Plnohodnotné PvP boje vás čakajú v režime Konflikt, ku ktorému máte podobne ako k ostatným voľbám prístup na základni. Nečakajte však nič mimoriadne prepracované. V rýchlej hre proti sebe bojujú dve štvorčlenné družstvá hráčov v tímovej prestrelke alebo režime nadvlády, kde tradične musíte okupovať a udržať čo najviac kľúčových bodov. Hra vždy ponúkne na výber tri veľmi malé mapy a v boji používate ľubovoľné zbrane aj schopnosti, ktoré ste si navolili do dvoch slotov. Hraním sa zvyšuje level konfliktu a na desiatej úrovni dosiahnete ďalší míľnik. Na spestrenie a získanie dební konfliktu s výbavou je to celkom fajn, ale ak je pre vás PvP prioritou, v tomto smere určite nájdete aj lepšie tituly.



Po zavŕšení príbehových misií, ktoré sú síce nápadité, ale čo sa týka deja, veľmi sa nevytiahli, hra ponúka náročnejšie výzvy, agresia nepriateľov neklesá, ale naopak stúpa. Po dosiahnutí maximálneho levelu postavy si vyberiete špecializáciu svojho agenta a naplno si vychutnáte likvidovanie členov vyspelej nepriateľskej frakcie a pokročilé potýčky. A môžete počítať s novým obsahom, ktorý budú tvorcovia priebežne dopĺňať.

V Division 2 skutočne nenájdete veľké novinky a je škoda, že sa tvorcovia nepokúsili zakomponovať aspoň nejaké dopravné prostriedky. Taká motorka by bola zaujímavá a určite by sa aj do ulíc posiatych vrakmi vozidiel zmestila. Je tu však viditeľná snaha o precíznosť a dosiahnutie čo najvyššej kvality. Audiovizuálna stránka je výborná, grafika má patričnú hĺbku, lokality sú plné objektov a pekne vykreslených detailov. Ak na hru máte dostatočne výkonný stroj, dosiahnete úžasný vzhľad na ultra nastaveniach a s podporou DX12. Všetko si môžete pohodlne nastaviť a nechýba podpora ultra širokých monitorov. V prípade problémov pomôže vlastné stanovenie snímkovania a zníženie jeho hodnoty. K tomu je tu vhodná, hoci nenápadná hudba a výborný dabing, ktorého je tu naozaj veľa. No a našincov poteší vydarená česká lokalizácia, hoci občas s malými nepresnosťami.

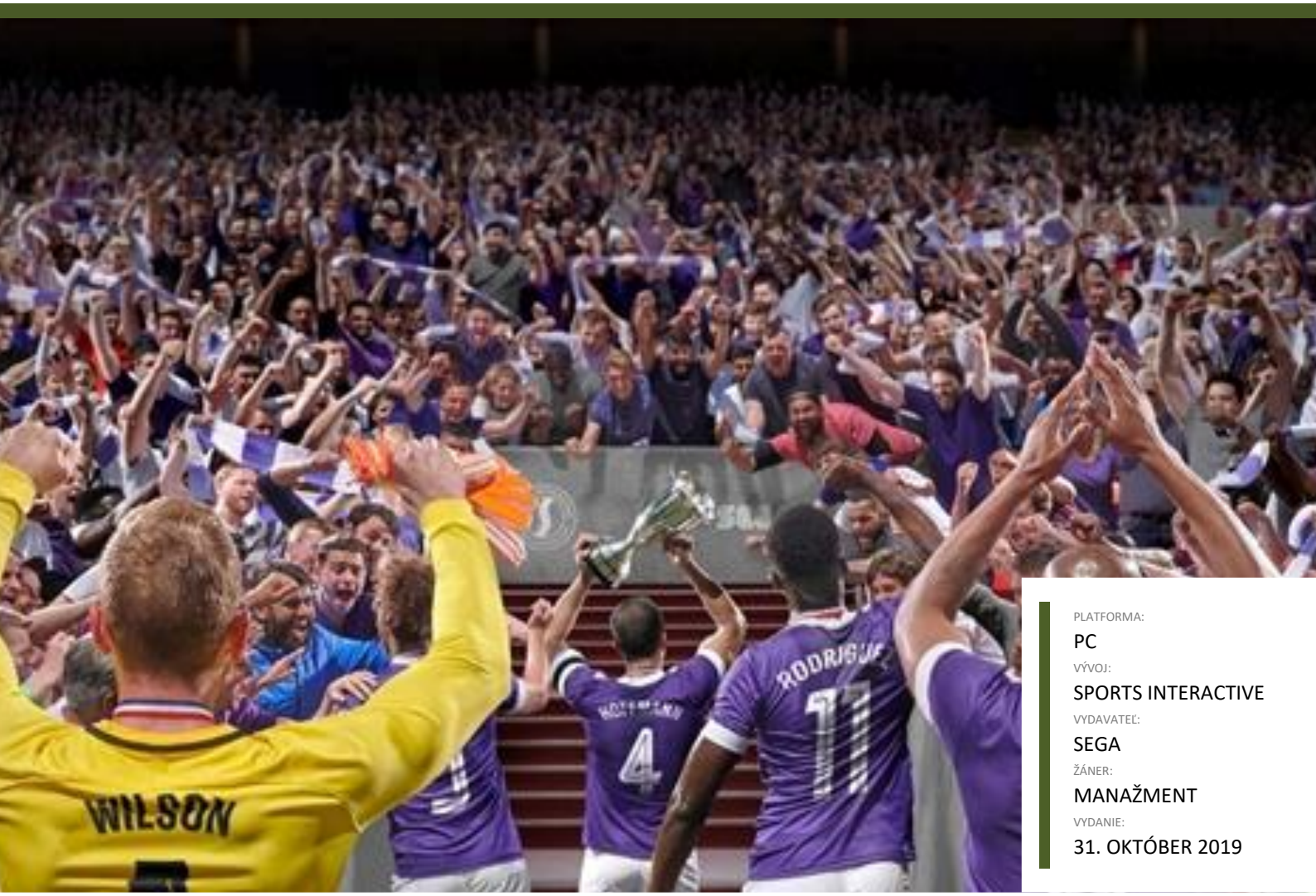
Division 2 je precízne spracovaná taktická akcia, ktorá sa snaží uspokojiť po obsahovej aj audiovizuálnej stránke. Nemá zásadné chyby, i keď natrafíte aj na určité slabiny, ako je napríklad biedna AI vašich spojencov v uliciach. Problém je v tom, že vás hra vlastne ničím neprekvapí. Priveľmi sa totiž podobá na prvú časť, neponúka žiadne výraznejšie novinky, len decentné úpravy a mierne odlišné, i keď veľmi pôsobivo spracované prostredie. Je však skvelá v kooperácii a celkom slušne môže pobaviť aj osamelých vlkov, hoci sa trochu viac potrápia. Na vyvražďovanie iných hráčov ale určite nájdete vhodnejšie tituly - PvP zložka je tu totiž len malým, hoci osviežujúcim spestrením. Division 2 sa drží osvedčenej taktiky príznačnej pre prestrelky, ktoré sme zakúsili pred pár rokmi v New Yorku. Ak na vás nezabrala vtedy, zrejme vás nepresvedčila ani voľne prístupná beta z Washingtonu. Je to však jasná voľba pre fanúšikov pôvodnej hry.

HODNOTENIE

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

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
SPORTS INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
MANAŽMENT
VYDANIE:
31. OKTÓBER 2019

FOOTBALL MANAGER 2020

ĎALŠIE KROKY SMEROM K DOKONALOSTI

Dokážete vôbec spoznať v hre stovky menších zmien, úprav a noviniek? Zmenu grafiky si všimne okamžite každý, pri zvuku to už platí o menej ľuďoch a snáď ešte menej si všimne upravenú umelú inteligenciu. Ale čo herný balans, jednotlivé detailné štatistiky a ich vplyv, drobné úpravy vo fyzike, úprava balistiky, prípadne správania gám v racingových hrách? To už sú veci, ktoré sú všimne len málo ľudí. Vynikajúcom príkladom je nedávne vydanie Age of Empires II: Definitive Edition. Hra totiž naozaj priniesla stovky zmien, no samotní hráči o mnohých z nich ani nevedia. Nevedia, že niekde nejaká budova vydrží menej a nejaká postava má o pár percent rýchlejší pohyb. Síce je dôsledkom týchto rôznych menších zmien výrazne vylepšená hrateľnosť, no nedá sa to jednoducho identifikovať, takže je to pre mnohých „stále to isté“. Narážajú na to každoročne aj športové série, ktoré síce toho až tak veľa nemenia a pri pohľade na obrázky vyzerá aj niekoľko ročníkov podobne, no aj tak sa stále mnohé veci menia a upravujú. A veľkou obeťou takýchto predsudkov je aj táto séria, pričom tento ročník si to možno „vyžerie“ najviac. Pritom Football Manager 2020 je skvelá hra s obrovským množstvom noviniek, úprav a vylepšení, akurát vám neudrú hneď do očí. Niektoré si možno všimnete skôr, iné po pár hodinách, ďalšie po viac ako 20 hodinách. Toto je však hra pre trpezlivých hráčov, takže by to nemal byť problém.

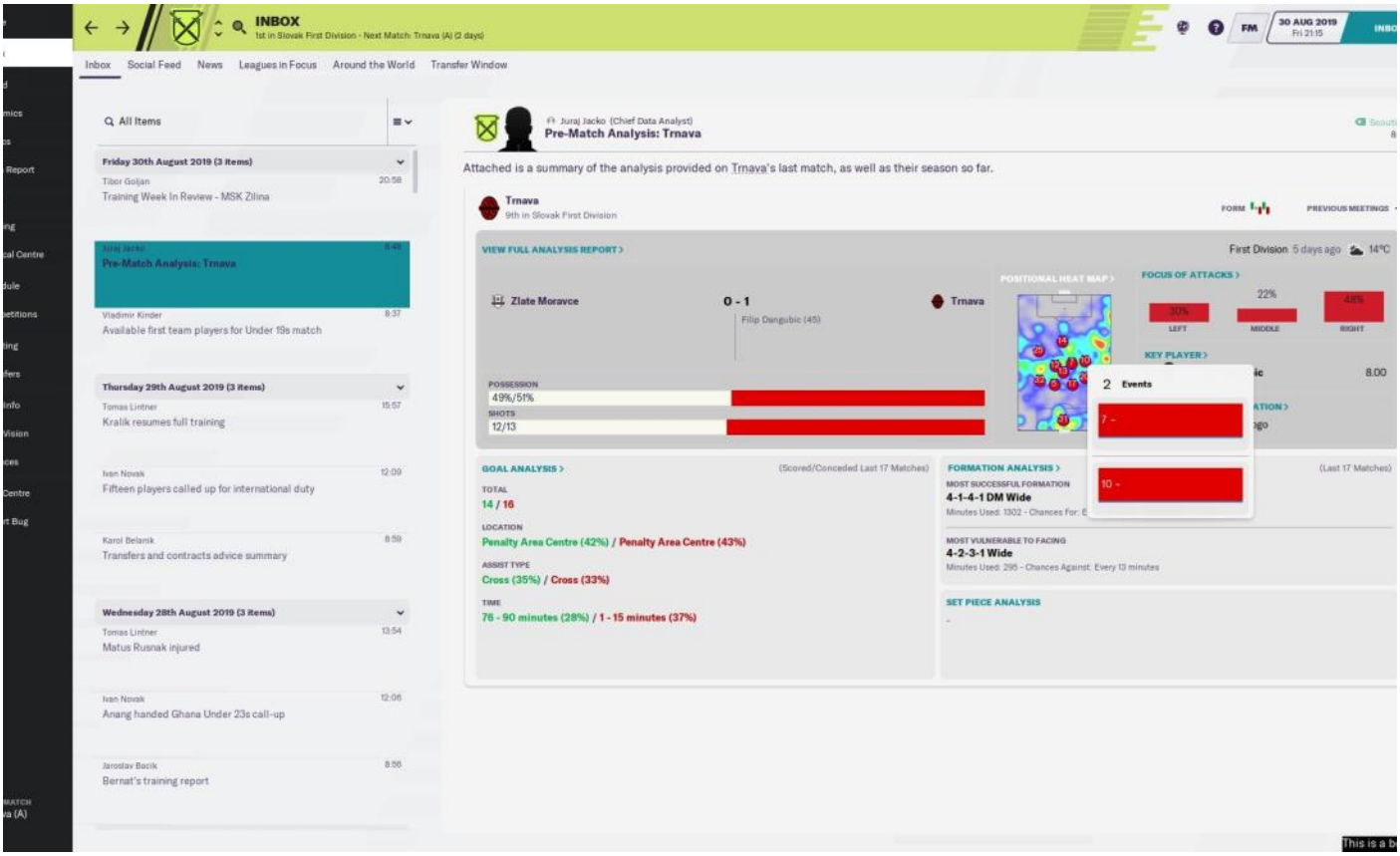


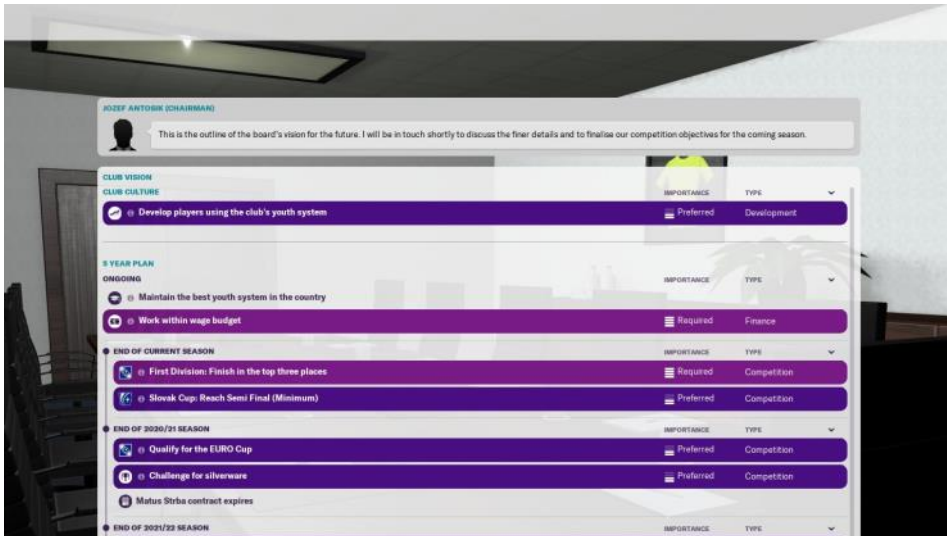
Začína to klasicky – vytvoríte si svojho manažéra, prípadne rovno aj celý klub, ktorý chcete trénovať. Svojho manažéra nevytvárate len po vizuálnej stránke, ale zadáte mu aj určité atribúty, ktoré ovplyvňujú váš trénerský štýl. Môžete napríklad hrať útočne, prípadne presne naopak a váš preferovaný štýl bude spočívať v autobuse zaparkovanom vo vlastnej šestnástke. No a potom už je pred vami lavička vášho klubu, na ceste ku ktorej je už len jedna zastávka – majitelia klubu. Tí majú nejakú svoju predstavu a tá reflektuje to, do akého tímu prichádzate.

Je to Real Madrid? Asi nebudú spokojní s tým, že sa vám podarí zachrániť v lige. Ak sa ale chopíte takého Šamorína, postup medzi slovenskú elitu hneď v prvom roku bude oveľa viac, než od vás ktokoľvek vôbec očakával. Vaša trénerská púť tak veľmi záleží na klube, do ktorého ste sa dostali. Od toho sa odvíja prakticky všetko. Niekde si možno rovno vypracujete päťročný plán a svoj tím vám zveria dlhodobo, inde vás možno otočia vo dverách, lebo neviete, kde je vaše miesto v histórii tohto klubu. Už na prvom stretnutí začnete vyskakovať a zažiadate si peniaze. Oni povedia, že nie. Vy, že áno. Oni, že nie. Vy, že áno, inak môžete ísť rovno preč. Oni, že dovidenia.

Trénerský chleba je naozaj ťažký a hra vás o tom presvedčí hneď v úvode. Ako som už skôr prezradil, toto sú hry pre trpezlivých hráčov. Dokážete tu stráviť hodiny bez toho, aby ste odohrali súťažný zápas. Spoznávate svoj tím, spoznávate hráčov, obchodujete s nimi, sledujete nádejných mladíkov v okolitých súťažiach, rozdeľujete povinnosti a pripravujete taktiku. To je len zlomok toho, čo tu máte na starosti a to naozaj bez toho, aby ste sa pustili odohrali jedinú minútu súťažného západu.

Zdá sa vám, že je toho na vás veľa? Samozrejme, že je. Bolo by toho veľa aj na koňa. Ale hráči to majú radi. Football Manager vás každý rok dokáže zasypať hromadou povinností v každom svojom aspekte, keďže vám dáva absolútnu kontrolu nad tímom. Jedine sú tu nejaké požiadavky a celkové financie, ktoré sú mimo váš dosah. Stále tu však máte možnosť delegovať rôzne činnosti na asistentov. Nebavia vás napríklad tlačové konferencie? Pošlite tam vždy asistenta. Alebo mu nechajte na starosť tréningy. Pokojne môžete na niekoho delegovať aj scouting. Hru si tak viete veľmi dobre prispôsobiť tomu, ako ju chcete hrať. Samozrejme sa tým ale vzdávate veľkej časti kontroly, takže potom nemusia byť vaše výsledky presne podľa vašich predstáv.





To všetko je šité na mieru pre obe skupiny hráčov. Dokážu sa do toho ponoriť a kráľovsky sa baviť aj veteráni série, ktorí s ňou preskákali už veľa. Zároveň je pomerne otvorená aj nováčikom a to nielen vďaka už predstaveným možnostiam delegovať jednotlivé činnosti na celý váš trénerský štáb, ale hra tiež vie vysvetliť svoje prvky pomerne triviálnym spôsobom, aby sa otvorila aj novému publiku. Nebude to síce hladké vkĺznutie do možností hry, ale zase to nie je niečo, čoho by ste sa mali báť. Stačí len dávať pozor a pozorne čítať.

Ak teda hru nepoznáte a chceli by ste detailnejšie vedieť, o čom vlastne je, skúste si otvoriť Excel. Hra je totiž hlavne o tabuľkách, v ktorých sa musíte vedieť orientovať. Tie sú neraz dôležitejšie ako to, čo vám ukazuje zápasový engine. Už som načrtol, aké všetky činnosti vás tu čakajú, no som len tak ľahko prešiel po povrchu a toto je sekcia, ktorú by som mohol skopírovať zo starších recenzií. Jednoducho je toho naozaj veľmi veľa, je to celé spracované veľmi do hĺbky a snáď neexistuje aspekty reálneho futbalu, ktorý by tu nebol. Teda snáď až na úplatky a stávkové kancelárie. Toto by už autori konečne mali pridať.

A tieto všetky veci teraz prešli niekoľkými úpravami a vylepšeniami, ale pôsobili ešte uveriteľnejšie a zábavnejšie. To znamená, že vás možno potrápia viac, ale zas budete mať dojem, že máte nad tímom lepšiu kontrolu.

Napríklad hra dáva detailnejšie a hlavne zrozumiteľnejšie informácie o scoutovaných hráčoch, aby ste lepšie dokázali odhaliť talent, ktorý kúpite lacno a potiahne vás k trofejám. Sú tu ale aj mnohé ďalšie menšie zmeny, aby vás týmto procesom hladšie previedli. Lepšie je spracované správanie hráčov, tí majú svoj vlastný kódex správania. Detailnejšie viete jednať so správnou radou klubu. Ešte lepšie a prehľadnejšie sú spracované možnosti taktiky, trénovania, feedbacku, liečenia zranení a podobne.

Musím pochváliť taktiež nové spracovanie vývoja hráčov, ktorý máte viac pod palcom a to oceníte hlavne pri mladých talentovaných futbalistoch. Nemusíte v tom všetkom tápať sami, ale váš trénerský tím vám vie dať odporúčania na hráčov s potenciálom.



S nimi musíte pracovať nielen v tréningoch, ale ak ešte nedosiahli výkonnosť pre váš prvý tím, môžu ísť do Béčka. Ak sú mladí, môžu hrať za devätnástku, prípadne ich môžete poslať na hosťovanie a ešte sa s nimi rozlúčiť pár slovami. Lepšie viete sledovať progres takýchto hráčov a taktiež máte na výber, či sa do tohto procesu ponoríte hlbšie, alebo to necháte na „automatiku".

Ak vás ale predsa len zaujíma aj priamo dianie na ihrisku, do ktorého máte opäť bohaté možnosti zasahovať (pokrikmi z lavičky, menením taktiky, rozhovormi v kabíne...), je tu zápasový engine, ktorý sa dočkal menších grafických vylepšení, no zároveň ho stále sprevádzajú staré známe chyby. Animácie sú tak slabo uveriteľné, niektoré situácie tiež (top kanonier stojí sám oproti brankárovi a netrafí bránu, čo sa deje často) a nie vždy sa reálne deje to, čo vidíte. Napríklad vidíte, že sa hra za čiaru dostala od súperovho hráča, no namiesto rohu je to odkop od brány. Musíte sa ale zmieriť s tým, že táto hra naozaj nie je o zápasovom engine, takže zápasy môžete rovno aj simulovať, ak chcete.

Ak vás to takto samých nebaví, vždy tu je multiplayer, ktorý ešte nafúkne už tak obrovské možnosti hry aj keď ja osobne rád hrám sám a hromžím na rozhodcov a tie polená, ktoré papierovo prevyšujú celú našu pivnú ligu, no aj tak za celú sezónu neporazili Pohronie. Football Manager 2020 je celkovo hrou, ktorá toho ponúka veľa. 30 hodín v nej utopíte ako nič a to sa ešte len zahrievate. Toto je hra na stovky hodín a vďaka mnohým menším aj väčším vylepšeniam je toto ten najlepší ročník za dlhú dobu, ktorý si zaslúži ako pozornosť ako veteránov, tak aj nováčikov.

Ono sa to síce tvári tak, že oproti 2019 neprišlo veľa zmien, no tie nájdete pod povrchom a rozhodne ich je tu veľa. Nedostatky sú len menšie, no tradičné, čo zamrzí o to viac. Najväčšou chybou pre našincov však je absencia češtiny po rokoch, kedy ju séria mala. Hra je masívna a komplexná, takže ak neovládate jazyky, môžete sa stratiť. Bohužiaľ to však je len výsledok toho, že v našich končinách hráči siahali dosť po pirátskej verzii a lokalizácia tej originálnej tak končila v mínuse niekoľko rokov.

HODNOTENIE

+ parádne detailne spracovaný futbalový život takmer so všetkým
+ vhodný pre veteránov aj nováčikov
+ príjemné drobné vylepšenia v rozhraní
+ mnoho menších aj väčších zmien v hrateľnosti
+ oveľa lepšie spracovaný vývoj hráčov
+ rozsiahle možnosti prispôsobenia hrateľnosti
- už roky tie isté nedostatky zápasového enginu s divnými situáciami, animáciami a občas aj výsledkami
- tento ročník prišiel o češtinu

9.0

MICHAL KOREC



POKÉMON SWORD&SHIELD

POKÉMONI PRIŠLI NA SWITCH

PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
8. NOVEMBER 2019

Zabudnite na chytanie Pokémonov na smartfóne alebo aj vlaňajší medzidiel Pokémon Let's Go. Séria sa naplno presúva na Switch, hoci strávila nádherné dekády na GameBoy či DS a 3DS. Generácia 8 sa odhodlala pre nový systém a nie náhodou tomu Nintendo prispôsobilo aj vydanie Switch Lite. Malí chytači musia mať k dispozícii vhodnú konzolu (najvernejší v parádnom Zacian & Zamazenta vydaní).

Sword a Shield časti sú prvými zástupcami ôsmej generácie i plnohodnotné pokračovanie Pokémonov. Prinášajú opäť trošku iný štýl prezentovaný od úderného intra, ktoré sa odohráva na štadióne plnom skandujúcich divákov – fenomén Pokémonov sa dostal do masívneho meradla a ten svet ich berie ako štandardnú súčasť a výsadu schopných trénerov. Tí najlepší majú za sebou veľký kult a jedným z nich je aj šampión Leon, ktorý má mladšieho brata a jeho kamoša – vás. Tradične si viete zvoliť hrdinu či hrdinku podľa chute a vyrazíte na veľké dobrodružstvo. Výnimočne vás nebude nikto zdržiavať, ani odhovárať, ešte aj vaša mama je celkom naklonená vášmu nápadu ísť do sveta.

Príbeh nevybočuje z rámca série. Mladý hrdina nesmierne túži ísť chytať Pokémonov do sveta, získať stovky druhov, vyzvať tie najväčšie esá v krajine a stať sa šampiónom. Žiadna globálna hrozba alebo dejové pletky z iných JRPG – v tom smere ostáva aj ôsma generácia neprekvapivo striedma. Akurát na začiatku sa pri vašej prvej prechádzke stratí ovečka a putujete do záhadného lesa, tam sa vynorí čosi záhadné, tu a tam sa spomínajú vzácne druhy a do konca sa čosi vyjasní. Ale nič, kvôli čomu by ste nevedeli zaspávať – dobre napísané postavy sa však občas nájdu.

Vitajte v regióne Galar, inšpirovanom anglickým vidiekom, zbohom Havaj či domáci Nipon. Svetová mapa od začiatku odhalí svoje zákutia a jasne vidíte jej štruktúru: malé dedinky, spájajú ich cestičky, v ich okolí sú rôzne plochy ako trávy, kde sa premávajú Pokémoni. Nový svet je nádherný,



Switch mu dáva lepšiu atmosféru oproti mnohým minulým verziám a hoci už niektorí hráči stihli ošomrať, že nie je taký detailný ako očakávali, posun oproti DS či 3DS je jednoznačný. 3D pohľad vás lepšie vtiahne do diania, kamera neustále naháňa hrdinu a keď sa otvorí svet takmer až za horizont, pocítite túto novú generáciu na vlastnej koži. Áno, určite by sa grafika dala hnať do vyššieho rozlíšenia, na druhej strane mágia sveta Pokémonov vyplýva z iných atribútov ako iba množstva polygónov.

Estetika Galaru je však neodškriepiteľná. Zeleň, kam sa pozriete, a k tomu malebné mestečka, vláčik premávajúci (občas aj stojaci) do vedľajších okresov, ovce, kam sa pozriete a malé butiky i domčeky. Keď nakuknete do hocijakého domu, nájdete tam rovnaké postavy starších spokojných ľudí, obývačky s veľkými TV a Switch konzolami – tu sa nič nemení, všetko sú to štatisti počas vašej púte. Neskôr sa objavujú aj ďalšie spôsoby cestovania, ktoré výrazne váš život v regióne uľahčia.

To najzaujímavejšie čaká prirodzene v Pokémon centrách, kde sa môžete zastaviť na liečenie vašich zverencov, výmenu do Pokéboxov alebo si nakúpiť. V dedinkách sa dajú navštíviť aj butiky, tento diel je mimoriadne zaťažený na módu: tričká, nohavice, šiltovky, ruksaky, môžete sa vybaviť rozmanitými kúskami a vyraziť ďalej. A samozrejme, ikonické Pokémon Gyms, telocvične, kde vás už čakajú skúsení tréneri, ktorých treba poraziť a vyskúšať si silu svojich Pokémonov v tuhých bojoch.

V tom smere ostáva štruktúra Pokémon Sword i Shield do veľkej miery zhodná. Presúvate sa medzi stanovenými bodmi, splníte úlohu (nájsť profesorku, vyzvať trénera) a dostanete voľnú ruku na ďalšie potulky. Dá sa ísť tvrdo po príbehu a povinných možnostiach alebo čo najskôr prepadnúť klasickému fenoménu série: chytať, trénovať i utužovať svojich Pokémonov. Hra vás najprv klasicky nechá vybrať iba jedného (ohnivý, vodný, trávnatý) a putujete hodinu s ním, čo je vítaná vec: osvojíte si pravidlá bitiek, objavíte prvé druhy a celkovo je tempo učenia príjemné: znalcom netlačí toľko tutoriálu a pre nováčika je dostatočne zrozumiteľný.

Nová generácia si našla výbornú cestu pre zdanlivo nepodstatné, ale časom užitočné vylepšenia. Po vlaňajšom Let's Go je chytanie Pokémonov kratšia záležitosť. Náhodné súboje vystriedal jasný systém vandrovníkov: sami sa rozhodnete, či na nich naraziť alebo keď je v tráve výkričník, môžete sa doň rozbehnúť a spustiť boj. Ak nie, kráčate ďalej. Alebo máte prístupných odložených Pokémonov na diaľku, netreba sa vždy vrátiť do Pokémon centra, aby ste zmenili celú partiu. Systém rýchlejšieho cestovania vám zrazu vie sprístupniť ľubovoľnú pasáž sveta – a hoci sa zdá, že ste takto ochudobnení o objavovanie, nie je to tak. Každá púť po ceste skrýva nové druhy a motiváciu grindovať.

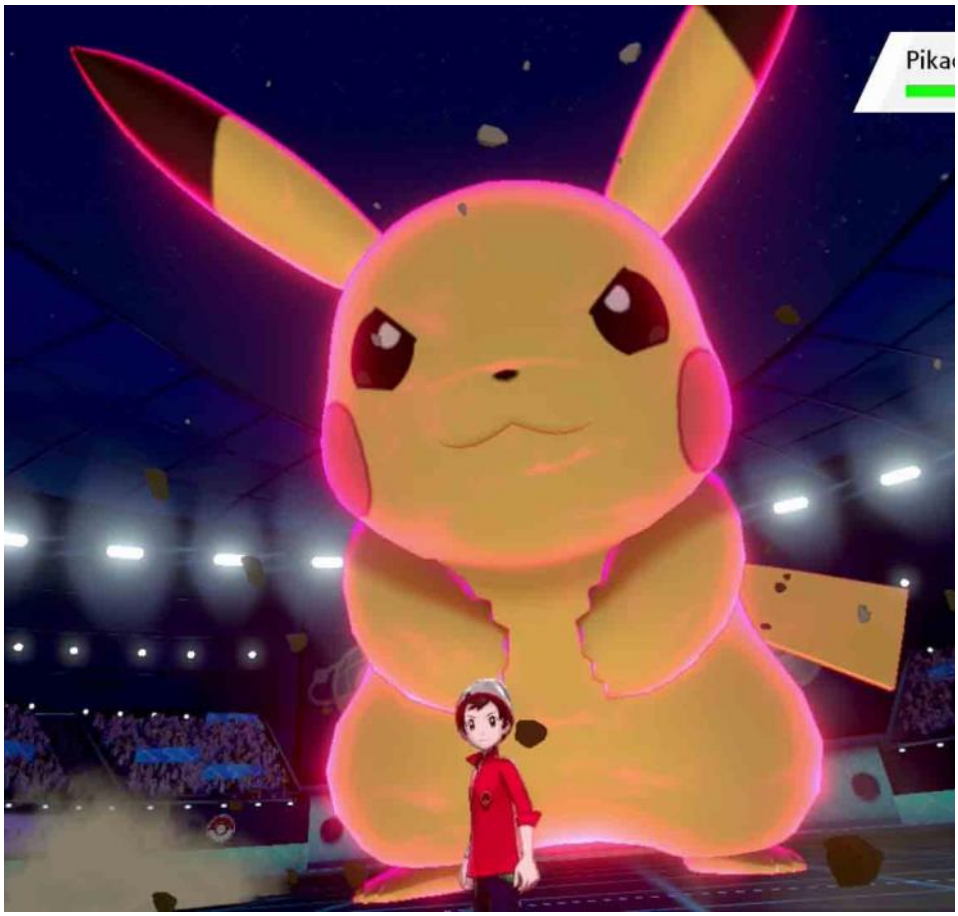
Pokémon Sword/Shield nasadzujú ešte jednu zásadnú zmenu do celého herného systému. Objavíte ju pomerne rýchlo a je to absolútny žrút času: Wild Area. Pokémoni sčasti prepadli súčasnému ošiaľu otvorených svetov a ponúkajú obrovskú lokalitu, kde môžete vandrovať podľa seba a venovať sa tým najlepším aktivitám: bojovať, chytať Pokémonov, zbierať predmety a to na otvorenom priestranstve. Rozľahlá krajina je podľa mapky delená na isté segmenty a pri putovaní sami zistíte, že sú odlíšené aj počasím, ktoré signalizuje aj výskyt odlišných druhov Pokémonov. Niektorá časť je nádherná, v inej sneží, v ďalšej prší a počasie láka iné typy, aby vyskákali z úkrytov alebo sa začali prechádzať. Pre vás to znamená jediné: opakovane chodiť do týchto častí a skúšať šťastie. Nehovoriac o tom, že Pokémoni klasicky vychádzajú v odlišných leveloch a kto by si nechcel chytiť rovno Bunnelbyho na 20-ke, ale znížiť sa iba na tento druh s levelom cca 7-8.

Vo Wild Area môžete tráviť dlhé hodiny, ktoré si krížite návratom na stanicu, kde si kupujete ďalšie predmety či Poké Balls alebo uzdravíte zverencov. Teoreticky by sa tu dalo stráviť aj pár dní a opantá vás naplno – mňa osobne dobehla iba jediná vec: minuli sa mi peniaze na Poké Balls a chcel som ísť už do prvých telocviční, ale dokážem si predstaviť, že niektorí hráči tu budú tráviť polovicu hry. Wild Area vám dáva nevídanú voľbu: môžete sa klasicky vydať po cestách a telocvičniach alebo investovať čas do vlastných aktivít. Sú tu mnohé užitočné veci: stromy, z ktorých padajú ovocia (i chrápajúci Pokémoni), v tráve čakajú ležiace predmety, ponevierajú sa vzácne druhy Pokémonov (každý deň na tom istom mieste, ak chcete na nich trénovať), môžete si tu otvoriť stan a relaxovať alebo variť curry.

Tréning Pokémonov a ich rozdelenie prebieha klasickým štýlom – odchytíte ich na istom leveli, idete s nimi na vyššie, niektorí sa transformujú do lepších podôb a raz za pár levelov dostanete výzvu ako im nastaviť schopností: dať im novú a zabudnúť starý ťah alebo si ponecháte minulé? Predchádzajúce diely navyše skúšali viaceré špeciálne ťahy ako Mega Evolution či Z-údery, ale tie sú tentokrát pasé. Sword a Shield nasadzujú nový mechanizmus Dynamaxing, ktorý vám umožní na vybraných flekoch narásť do oveľa väčšej veľkosti, celkovo ste silnejší a máte nevídané zásahy. Tento element potvrdzuje ako sa hra mení a prospešne zjednodušuje zároveň: jasne definované miesta signalizuje, kde sa táto schopnosť dá používať – a zároveň nezneužívať v bežných bitkách. K Dynamaxingu sa dostane každý Pokémon, akurát sú otázne lokality, kde po ňom siahate.

Našťastie ho autori šikovne prepojili s ďalšou novinkou. Vo Wild Area sa môžete realizovať nielen off-line, ale aj on-line a stretávať iných hráčov, meniť si predmety či Pokémonov a čo je kľúčové, aj spájať sily a ísť do skupinových bojov. Po vzore MMO sa volajú Max Raidy: vy a traja ďalší tréneri sa vydáte vystriehnuť obrovského Pokémona. Miesta na boj sú jasne vyznačené a rýchlo sa naučíte, ktoré sú aktívne a presúvajú nás do samostatnej lokality, kde sa na vás chystá hutný protivník. Ak nemáte online kamošov, hra šikovne simuluje troch trénerov, aby ste sa mohli top boja zúčastniť. Striedate sa postupne, vysoké napätie príde pri masívnych úderoch gigantov, kedy vášho zverenca niekedy sfúknu na jeden-dva ťahy. Ľahšie verzie zvládnete hravo, ťažšie vás neraz odsunú do role štatistov a musíte prísť lepšie pripravení. Raidy sú dôležite, lebo niektoré druhy Pokémonov sa dajú chytiť iba v nich a navyše majú výborné schopnosti. Vyššie nájazdy sú ideálne pre trávenie času po dokončení základnej hry. Zvládnete telocvične, vytrénujete zverencov a hľadáte ďalšiu motiváciu? Najťažšie raidy vás preveria a možno získate pár vzácnych kúskov, ktoré nie sú dopriate každému hráčovi.

Apropo, Pokédex. Mnohí hráči už vychrlili gejzíry síry na to, že hra dala zbohom notoricky známym typom a buduje si kolekciu Pokémonov od začiatku. Autori to sčasti odôvodňujú tým, že musia každú postavičku modelovať nanovo a na druhej strane zníženie z takmer 900 na 400 ks nie je fatálna chyba. Hra obsahuje necelú stovku nových druhov, zatiaľ čo ostatných si predsa len požičia z iných generácií.





Od prvých hodín si nájdete favoritov: niektorí dudrú, že úvodný výber nie je silný, osobne som však so svojím ohnivým fešákom spokojný, rýchlo sa leveluje a zvláda viaceré výzvy. Do partie beriem aj silné typy na vodu, trávu, zopár temných i vzdušných borcov. Poznáte to sami: niektoré typy nemajú poriadne údery a neoplatí sa ich trénovať, na iných sa možno spoľahnúť, lebo majú vyššie HP atď. Niektorí fešáci nemajú silné ťahy, no veríte, že pri ďalšej evolúcii (možno na 16 či 35. leveli) sa z nich čosi vykľuje. Túto kombinatoriku zvláda séria naďalej fantasticky a už keď sa cítite otupení z grindu a tréningu, príde niečo zaujímavé ako ďalší ťah či vývoj a ostávate hrať ďalej.

Nakoniec nájdete v hre rozumný kompromis a existujú viaceré spôsoby prechádzania. Niekto si zájde do Wild Area po každej resp. každej druhej telocvični, iný tam trávi maximum času, dokonca na úkor klasického prechádzania hry. Klasici možno preskočia Wild Area za hodinu, budú sa snažiť dokončiť hru a budú sa k nej vracať až na konci ako k finálnemu obsahu. Samotné telocvične ponúkajú výzvy, na aké ste zrejme zvyknutí: občas pekný labyrint, inokedy hádanka alebo prevaha Pokémonov istého druhu, proti ktorému treba nasadiť ten opačný. Podvyživené levely sa tu veľmi nenosia, takže radšej ísť trénovať hodinku navyše ako dostať po hube.

Noviniek a šikovných vylepšení je teda vo Sword a Shield toľko, že po pripočítaní veľkého nového sveta a elementu Wild Area skutočne cítite, že tento diel si zaslúži označenie next-gen vo svojej sérii. Základnú formulu sa nesnaží meniť, skôr ešte viac zefektívniť, odbúrať hluché miesta a nasadiť nové elementy. A tie sú vo väčšine prípadov jednoznačne víťazné. V spojení s novodobým vizuálom (ahoj 3DS diely, hoci ste mali osobitú atmosféru) ide o dobrý krok vpred. Neplačte nad menším počtom druhov, ale sústreďte sa na vylepšenú hrateľnosť, akú hra ponúka. A vďaka nej berie toto hodnotenie...

HODNOTENIE

+ osvedčená hrateľnosť so šikovnými vylepšeniami
+ nový svet inšpirovaný Anglickom
+ dobrá vyvážená kolekcia Pokémonov
+ lepší pohyb vo svete a vaše putovanie
+ Dynamaxing ako nová forma evolúcie
+ Wild Area je absolútne pohlcujúci open+world štýl
+ nájazdy ako tuhé, zábavné skupinové záťahy
+ lepšia online konektivita a režimy

- nie príliš originálny príbehový vzorec

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
31. OKTÓBER 2019

LUIGI'S MANSION 3

LUIGI JE ZNOVU NA LOVE

Keď u vás doma šarapatia duchovia, máte na výber hneď niekoľko alternatív, koho by ste mohli zavolať. Tou prvou sú pravdepodobne Krotitelia duchov, no tí majú svoje najlepšie roky už dávno ta sebou. Môžete tiež zavolať exorcistu, komiksového Hellblazera a mnohých ďalších. Zelený inštalatér Luigi by sa vo vašom zozname asi nedostal ani do prvej desiatky, pritom už neraz dokázal, že má s bojom proti nadprirodzeným silám bohaté skúsenosti. A to aj napriek tomu, že pri tom vždy pustí do gatí. Z čela mu tečie ľadový pot, kolená sa mu trasú a od strachu je len kúsok od infarktu. Aj tak ale tiahne do boja proti duchom už po tretí (ak chcete, tak vlastne aj štvrtý) raz.

Luigi's Mansion 3 však trochu klame názvom a tentoraz vás hra nezavedie do nejakého strašidelného sídla. Mario, Luigi, princezná Peach a ďalší si totiž idú užívať prázdniny do luxusného hotela. Zaslúžia si to predsa, už len za to, čo všetko v posledných rokoch doslova preskákali. Za pozlátkom luxusu sa však skrýva niečo viac. Hráčovi už skôr začne niečo smrdieť na podivnom personáli hotela, chvíľku však potrvá, kým herné postavičky prídu na to, prečo vlastne dostali pozvánky práve do tohto hotela. A ako to už býva, bohužiaľ sa všetci ostatní dostanú do takej šlamastiky, že ich dokáže zachrániť jedine Luigi.

Príbeh je naozaj jednoduchý, nenáročný a predvídateľný. Jednoducho presne taký, aký by ste od podobnej hry čakali. V pozadí toho všetkého je samozrejme zase raz stará známa tvár, ale aspoň to tomu celému dáva nejaký zmysel. A vám to dáva zámienku k tomu, aby ste pobehovali z jedného poschodia na ďalšie a lovili tam jedného ducha za druhým. Popri tom všetkom hľadáte skryté poklady, riešite hádanky, bojujete s mnohými bossmi, takže vlastne ten klasický mix, ktorý hráčov udrží pri hre až do záverečných titulkov.

Avšak spolu s tým, ako sa mení zasadenie zo strašidelného sídla na strašidelný hotel sa mení aj spôsob progresu hrou.

Zbehnú sa isté veci a vy sa spolu s vašim hrdinom v montérkach ocitáte v garáži, kde vás síce otravujú duchovia, ale máte to šťastie, že si rovno nájdete aj nástroj, ktorý vám pomôže v boji proti nim. Do rúk tak beriete starý známy vysávač na vysávanie duchov a spolu s jeho pár novými vylepšeniami vám už nič nestojí v ceste do apartmánu na samotnom vrchu hotela. Teda až na tie stovky duchov, ktorých musíte najskôr povysávať. Idete poschodie za poschodím, pričom sa môžete kedykoľvek vracať späť na už prejdené poschodia, no zároveň si musíte odomykať tie ďalšie pred vami.

Celkovo hra ponúka 15 nadzemných podlaží a dve podzemné. Tam okrem už spomínanej garáže nájdete aj kotolňu. Výhodou je, že kým predchádzajúce hry v sérii sa niesli v duchu jednotného strašidelného domu, tu každé poschodie predstavuje akoby samostatný svet. Niektoré sú klasické hotelové svety, takže tu nájdete napríklad reštauráciu, posilňovňu a podobne, no pri iných zas autori popustili uzdu svojej fantázii a navštívite napríklad egyptskú hrobku, kúzelnícke varieté s neustále sa meniacimi miestnosťami a mnohé ďalšie. Hru to tak udržiava sviežu, keď sa neustále mení jej prostredie a naozaj sú navrhnuté veľmi dobre. Sú rôznorodé, bohaté na detaily a najmä naozaj nápadité.

Navyše sa vpred dostávate aj vďaka tomu, že vás „vysávač“ na duchov postupne získava nové schopnosti. Aj práve kvôli tomu sa neskôr oplatí vrátiť niekam dozadu, aby ste skúsili pohľadať nejaké skryté poklady, ktorých v hre rozhodne nie je málo. Dostanete sa na miesta, kam to predtým nešlo, objavíte zákutia, ktoré ste predtým nenašli. Celkovo vám takto hra môže takým klasickým hraní zabrať nejakých 13-14 hodín. Ak sa budete ponáhľať, dokážete z toho čas stiahnuť. Naopak, ak budete chcieť herné levely detailne preskúmať, táto doba sa môže ešte o niečo natiahnuť.

Základom je schopnosť tohto „vysávača“ vysávať. Teda s ním dokážete vysávať nielen duchov, ale aj rôzne predmety. Takto viete stiahnuť napríklad záves, za ktorým objavíte tajnú policu. Alebo si viete pomôcť pri riešení niektorých hádaniek. Vie ale fungovať aj úplne opačne a teda vzduch vyfukuje, čo tiež v hre využijete v mnohých prípadoch. Viete tiež vystreliť niečo ako záchodový zvon, ktorý sa prichytí na rovných povrchoch a následne ním viete ťahať, takže sa dostanete cez prekážky, ktoré sú pre vás inak nepriechodné. Viete tiež využiť nárazovú vlnu zo zeme. No a nakoniec viete vytvoriť svoj klon zo zeleného želé, ktorý prejde cez mreže, no zato sa roztopí vo vode. Dostanete sa s ním tak na miesta, kam sa Luigi nedostane.

Tento váš klon sa volá Gooigi a do hry prináša ďalší zaujímavý element, ktorým je lokálna kooperácia vo dvojici. Dokážete pokojne aj oddeliť Joy-Con ovládače od konzoly, rozdeliť si ich vo dvojici do rúk a kedykoľvek si spolu zahrať. Ak hrá jeden hráč, dokáže si Gooigiho vyvolať a ovládať postavy podľa potreby, avšak vždy len jednu, pričom niektoré (najmä útočné) akcie potom postavy robia spolu automaticky aj v prípade, že hráč ovláda len jednu. Často sa pritom postavy musia rozdeliť a využívať svoje unikátne schopnosti k tomu, aby sa dostali na iné miesta naraz.





Musím pochváliť autorov, že aj pri singleplayeri to zvládli dobre a hra nijako nepenalizuje hráča.

Skôr je to naopak a vyzerá to tak, že je v kooperácii jednoduchšia, lebo akcie, ktoré pre hru pôsobia prirodzene so striedaním postáv, sú pri hre dvoch hráčov ľahké. Príkladom môže byť jeden zo súbojov s bossmi, kedy je boss chránený bariérami, cez ktoré Luigi neprejde. Gooigi sa ale dokáže dostať o poschodie nižšie a tam tieto bariéry vypínať, pričom tak sa otvorí priestor pre Luigiho, aby útočil. Spoločne môžu hráči aj chytať duchov, riešiť množstvo hádaniek a podobne. Vyváženie zážitku primárne pre singleplayer je však veľmi dobré a aj keď kooperácia hru zjednoduší, je príjemným rozšírením.

Keď už som spomenul tých bossov, tak autori si ich pre vás pripravili naozaj veľkú kopu spolu s ďalšími obyčajnými duchmi. Už pri obyčajných duchoch objavíte schému, kedy sa pred vašimi útokmi začnú brániť. Musíte tak prekonať ich obranu a to napríklad spomínaným zvonom. Rôzne druhy duchov si na vás tiež pripravili rôzne taktiky a pri bossoch to platí dvojnásobne. Sväté pravidlo troch tu nesmie chýbať, ale zároveň sa v priebehu bojov mení schéma útokov a obrany bossov. Každý je iný, je ich veľa a súboje s nimi si naozaj užijete.

A keď budete ma toto všetko už za sebou, ešte stále nemusíte vyťahovať cartridge s hrou z konzoly. Luigi's Mansion 3 totiž možno aj trochu nečakane obsahuje aj peknú porciu multiplayerového obsahu, ktorá tu síce je skôr len do počtu (nenájdete tu rebríčky, hodnotené zápasy...), ale rozhodne je kvalitný. Hrať môžete ako online, tak aj lokálne. Závisí len od režimov, ktoré si vyberiete. Prvý režim sa volá ScareScraper a môžete ho hrať lokálne aj online, pokojne aj sami. Vašou úlohou je úplne vyčistiť od duchov daný počet poschodí, pričom okrem duchov čelíte aj časovému limitu. Hrá sa maximálne vo štvorici a ide primárne o kooperatívne hranie, aj nejaké to súperenie nechýba.

Ďalší režim je ScreamPark a schováva v sebe 3 minihry s rôznymi mapami pre 2 až 8 hráčov na jednej konzole v dvoch tímoch. Je to o rýchlom a jednoduchom súťažení v každej z nich. Coin Floating je založená na love mincí, Ghost Hunt je o lovení duchov s rôznou bodovou hodnotou, no a Cannon Barrage je asi najzložitejšia. Tímy bojujú o delové gule, ktorými plnia svoje kanóny a strieľajú na ciele. Hráči si môžu gule navzájom kradnúť, robiť si navzájom väčšiu zlobu. Neznie to príliš komplexne a ani to komplexné nie je.



Dôležité je, že sú tieto multiplayerové zážitky zábavné a príjemne hru spestrujú.

Hra vyzerá jednoducho výborne a dokazuje, že nie vždy je zárukou úspechu snaha o čo najviac polygónov a fotorealastické spracovanie, ale niekedy stačí hru iba naozaj veľmi pekne štylizovať a dbať na detaily. Tých je tu pritom neuveriteľná halda a naozaj oživujú prostredie, ktoré je veľmi bohaté. Oceníte najmä množstvo rôznych nenápadných animácií hlavnej postavičky, ktoré si možno všimnete až po niekoľkých hodinách a v takejto reakcii postavy na prostredie by si mohli brať príklad aj mnohé hry s oveľa väčším rozpočtom. Zvuková stránka to pekne dopĺňa a aj keď tu nájdete mnoho novej hudby, stále vychádza z toho, čo poznáte z minulosti série. Snáď len ten dabing by sa už mohol vo väčšej miere presunúť aj do tejto hry.

A aj to je jeden z menších nedostatkov Luigi's Mansion 3. Nie je veľa vecí, ktoré by sa tu dali haniť. Možno vás dvakrát trochu otrávi, keď vás hra vyslovene núti ísť cez už prejdené pochodia, aby ste tam naháňali mačku. Je to spestrené nejakým odhaľovaním, ale zároveň je to zbytočne redundantné. Taktiež hra nevie spracovať so všetkým zlatom a pokladmi, ktoré tu zbierate. Získavať ich budete veľa, ale nevie vás motivovať k tomu, aby ste si za ne niečo kupovali, keďže tie veci v hernom obchode v zásade nie sú veľmi potrebné. Môžete si kúpiť druhú šancu pre prípad, že by vás duchovia v súboji zdolali, no checkpointy nikdy nie sú ďaleko, takže to až tak netreba. A to isté platí pre ostatné veci, napríklad ovládanie, ktoré občas pôsobí trochu kostrbato. Okrem týchto drobností je to ďalšia parádna hra pre Switch so slušne dlhou kampaňou a prekvapivo chytľavým multiplayerom.

HODNOTENIE

+ nápaditý dizajn levelov
+ príjemný audiovizuál
+ jednoduché, no zároveň premyslené hádanky
+ veľmi dobrá herná doba
+ multiplayer hru príjemne spestruje
+ zábavná hrateľnosť
+ kvalitne zvládnutý prídavok coopu
- občas si pomyslíte, že by si ovládanie zaslúžilo nejaký ten patch
- silené naháňanie mačky cez už prejdené levely
-

9.0



8.5



TOMÁŠ KUNÍK



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

PC, XBOX ONE, PS4
FROM SOFTWARE
AKČNÁ

Japonské štúdio From Software je v posledných rokoch známe predovšetkým svojím typickým štýlom hier. Jeho dlhoročná Souls séria je toho bytostným dôkazom, no náročnosť týchto titulov nie je to jediné, čo definuje ich jedinečnosť. Našťastie. Všetko to začalo v roku 2009, keď si pozornosť začal získavať exkluzívny titul pre PlayStation 3 - Demon's Souls. Dva roky po vydaní tohto veľmi úspešného titulu sa firma rozhodla prísť s niečím podobným aj na PC a ostatné platformy - vytvorila teda Dark Souls, ktorý si veľmi rýchlo získal slušnú základňu fanúšikov.

Po vydaní dvojky sa autori opäť dostali k exkluzívnej zákazke pre Sony s hrou Bloodborne, ktorá priniesla ďalší unikátny zážitok. Hneď po dokončení rozšírenia pre túto hru sa však tvorcovia pustili do vývoja niečoho úplne nového, čo sa ale opäť udomácnilo na všetkých hlavných platformách.



Novú hru nám tvorcovia vôbec po prvýkrát naznačili ešte koncom roka 2017, počas odovzdávania videoherných ocenení. Išlo však len o krátky teaser, ktorý odhalil iba podtitul - Shadows Die Twice. Po tomto odhalení nasledovala polročná odmlka, kedy sme o ďalších informáciách mohli len špekulovať. Všetko sa prelomilo až na E3, keď sa na Microsoft konferencii odhalil kompletný názov hry aj s podrobnosťami. Už na prvý pohľad bolo jasné, že sa autori rozhodli vydať úplne iným, no možno o to zaujímavejším smerom, ktorý sa snaží kopírovať japonskú, poriadne krvavú, históriu. Tvorcovia sa však nerozhodli len pre zmenu prostredia, ale aj ďalšie konkrétne úpravy, ktoré sa priamo týkajú hrateľnosti.

V Sekiro: Shadows Die Twice sa teda dostávate do Japonska. Nie však aktuálneho, ale približne päťsto rokov späť, teda do šestnásteho storočia. Ide o obdobie Sengoku, ktoré bolo pre tento región veľmi krvavým. Krajina sa totiž zmietala v neustálych bojoch. Vy ako hráč sa ocitáte v koži samuraja, ktorý má len jediný cieľ - pomstiť sa. Už v úvode je však viditeľný odlišný prístup oproti Souls hrám, autori sa veľmi vyhrali s prestrihovými scénami, ktoré vám vo veľmi pôsobivom vizuále približujú príbeh a okolnosti, v ktorých sa váš hrdina ocitol. Príbeh je teda pevnou súčasťou hry, no je len na vás, či ho chcete vnímať hlbšie, alebo sa radšej necháte ponoriť do prepracovaného prostredia dávneho Japonska. Vývojári z From Software sú hneď vo viacerých aspektoch výborní, pričom jedna z vecí, ktorá im naozaj ide, je spracovanie sveta a dôraz na detaily. Autori totiž do istej miery rozprávajú príbeh hry aj cez svet ako taký, nakoľko je z toho doslova cítiť japonskú históriu. Samozrejme, stále ide o dávku fantasy, no architektúra, vegetácia a aj ľudský nepriatelia dokážu vytvoriť jedinečnú atmosféru.

Aj napriek tomu, že vo svojej podstate sa Sekiro podstatne líši od Souls hier, už pri prvom kontakte s hrou som cítil jasný rukopis autorov. V rôznych situáciach mi pripomínala najmä Bloodborne. Každopádne, nakoľko sa hra svojím zasadeným odlišuje diametrálne, From Software sa snažilo priniesť zmeny aj do ďalších aspektov hry. Nie všetky však boli vítané, a tak bolo otázne, či nerozbijú hrateľnosť. Práve v hrateľnosti je totiž najväčší zoznam zmien, kvôli ktorému sa zarytí fanúšikovia Souls série musia pripraviť na úplne odlišné princípy. Takouto razantnou zmenou je absencia RPG prvkov. Zatiaľčo v predchádzajúcich hrách si hráči mohli levelovať svoju postavu, v Sekiro to tak úplne možné nie je, aj keď isté možnosti zlepšovania sú tu predsa len prítomné.

Svojho samuraja si môžete vylepšovať hneď na viacerých úrovniach, a to dokonca aj jeho zdravie či silu útoku. Tieto hlavné atribúty však nedokážete vylepšovať zabíjaním bežných nepriateľov, teda takpovediac za XP body. Viazané sú na špeciálne predmety, ktoré dokážete získať len po súbojoch s bossmi, takže sa k nim nedostanete až tak jednoducho a nejaký čas vám potrvá, kým sa vôbec k ďalšej úrovni dostanete. Úplne inak sú však riešené ďalšie možnosti vylepšenia, ktoré už priamo neovplyvňujú vašu silu, ale predovšetkým vaše bojové schopnosti. Svojho bojovníka tak dokážete naučiť novým bojovým pohybom, ktoré vám v boji dokážu pomôcť. Aj tieto vylepšenia sa však rozdeľujú na dva druhy - konkrétne špeciálne pohyby a podobne si viete odomknúť za získané XP zo zabitých nepriateľov. Pritom vylepšovanie možností vašej protézy ruky je prepojené so získanými peniazmi z nepriateľov a zároveň na rôzne dôležité predmety, ktoré musíte vo svete zozbierať.

Pri porovnávaní Sekiro so Souls hrami sa veľmi často vyťahuje súbojový režim. A to nie z dôvodu, že by sa podobal, ale práve naopak - je značne odlišný.

Tento nový prístup vývojárov je zaujímavý, nakoľko nejakú zásadnú zmenu sme ešte pri oznámení neočakávali.

Predsa len sa štúdio mohlo vydať tradičnou cestou a staviť na to, čo už má rokmi overené. Úplne prepracovanie súbojového systému je však v konečnom dôsledku veľmi dobré rozhodnutie. Prípadnému prešľapu sa dokázali vo From Software vyhnúť vďaka svojim bohatým skúsenostiam. Hra nielenže ponúka niečo úplne iné, no zároveň ide o bojový systém, ktorý funguje až prekvapivo dobre, dáva zmysel a hru robí zábavnejšou, efektnejšou a taktiež istým spôsobom náročnejšou. Pre tých, ktorí maj zaužívaný systém zo Souls hier, štandardne platí, že to čo fungovalo v predchádzajúcich hrách, nie je v Sekiro úplne najvhodnejšia taktika. V istých momentoch síce môže fungovať, no náročnejšie pasáže vás doslova prinútia zabudnúť na staré zvyky a priučiť sa niečomu novému. Tvorcovia z hry úplne odstránili staminu, vďaka čomu sa teda nemôže stať, že z boja nedokážete utiecť. Pre zmenu však pridali systém takzvanej pózy, ktorý úplne mení spôsob boja. Ak totiž chcete poraziť nepriateľa, nemusíte sa zamerať na jeho výšku života, ale práve ukazovateľ pózy. Odrážanie nepriateľov v momente ich útoku znižujete ich pózu, respektíve postavenie v boji. Intenzívnymi útokmi a správnym odrážaním nebezpečenstva im dokážete pózu úplne rozbiť tak, že ich môžete poslať k zemi jedným útokom.







Pózu však máte aj vy, a tak neustále držanie obrannej pozície vám nebude chrániť život donekonečna. Musíte byť preto v boji dostatočne aktívni a práve tieto prvky samotné súboje výrazne oživujú. Hra vás týmto núti zvládnuť konštantný boj aj za cenu rizika, ktoré vás môže stáť život, čo zvyšuje napätie a atmosféru. Takto postavené súboje si nielen dokážete viac užívať, no ak máte náhodou problém so srdcom, Sekiro môže byť pre vás ešte o niečo rizikovejšia aktivita ako Souls hry. Niektorí bossovia sú totiž postavení tak, aby maximálne otestovali ako vaše schopnosti, tak aj vašu trpezlivosť. V hre vám skrížia cestu ako hlavní, tak aj mini-bossovia, ktorí vám však taktiež vedia poriadne skomplikovať ďalší postup v hre. Takmer každý jeden z nich je unikátny, poriadne prepracovaný, od schopností, cez jednotlivé fázy, až po najmenšie pohyby.

Ak patríte medzi tých, ktorí Souls hry majú radi, Sekiro vás z pohľadu vysokej obťažnosti až tak neprekvapí, no to iba v prípade, ak sa dokážete stotožniť s novými pravidlami. Ísť do boja s trpezlivosťou a chladnou hlavou nebolo nikdy také dôležité ako práve tu. Odmenou vám v konečnom dôsledku nie je len eufória po zdolaní každého takmer nezdolateľného bossa, ale aj samotný priebeh súbojov, ktorý vyzerá veľmi dobre. Animácie, plynulé pohyby či bohaté iskry pri správnom vykrytí súpera skrátka majú niečo do seba.



Ako je už u From Software zvykom, svet hry je vystavaný veľmi dobre, ponúka rôznorodé prostredia, ktoré skrývajú rôzne výzvy. Stále si vás tak dokáže držať aj napriek vysokej obťažnosti, čo je len znak dobre odvedenej práce. Pre väčšinu lokalít sú však typickí veľmi podobní základní nepriatelia, ktorí len prechádzajú menšou obmenou.

Pohyb je aj vďaka vystreľovaciemu háku úplne iný v porovnaní s predchádzajúcou sériou štúdia. Je svižný, rýchly a občas som mal pocit, ako keby som sa hompáľal v uliciach New Yorku. Hra dáva od začiatku dôraz aj na stealth prvok, ktorý hrá veľkú úlohu najmä pri súbojoch s mini-bossmi. V iných prípadoch vám môže situáciu len jemne uľahčiť, prípadne dokonca skomplikovať. Rovnako ako útočné pohyby si však viete zdokonaliť aj samotný stealth, aby vás dokázali nepriatelia výrazne ťažšie odhaliť pri bežnej chôdzi a zakrádaní sa. Nakoľko však tvorcovia tento prvok dosť citeľne pretláčajú, očakával by som jeho komplexnejšie využitie.

Každopádne, tak ako sme pri From Software zvyknutí na kvalitu v určitých aspektoch, rovnako vieme, čo vývojárom až tak dobre nejde. V prvom rade ide o občasné nepresné reakcie kamery, ktoré vás dokážu poriadne zmiasť. Vzápätí vás to môže stáť jeden virtuálny život a nejaké tie minúty toho reálneho. Ide síce o drobnosť, no pri hre, kde vám môže aj najmenšie zaváhanie zmariť vaše úsilie, ide o zásadný, aj keď len občasný problém. Pri akčných súbojoch s bossmi má hra tendenciu vami fixnutú kameru vypínať, čo vie taktiež nepríjemne prekvapiť. Ďalšou nie veľmi vydarenou vecou je technické spracovanie, ktoré napríklad na PlayStation 4 nie je vyslovene zlé, no pokles snímkovania, respektíve utekanie snímok je takmer úplne bežné. Hre akou je Sekiro, by sa určite viac hodila maximálne plynulá hrateľnosť - ak vynechám občas naozaj prehnanú obťažnosť,

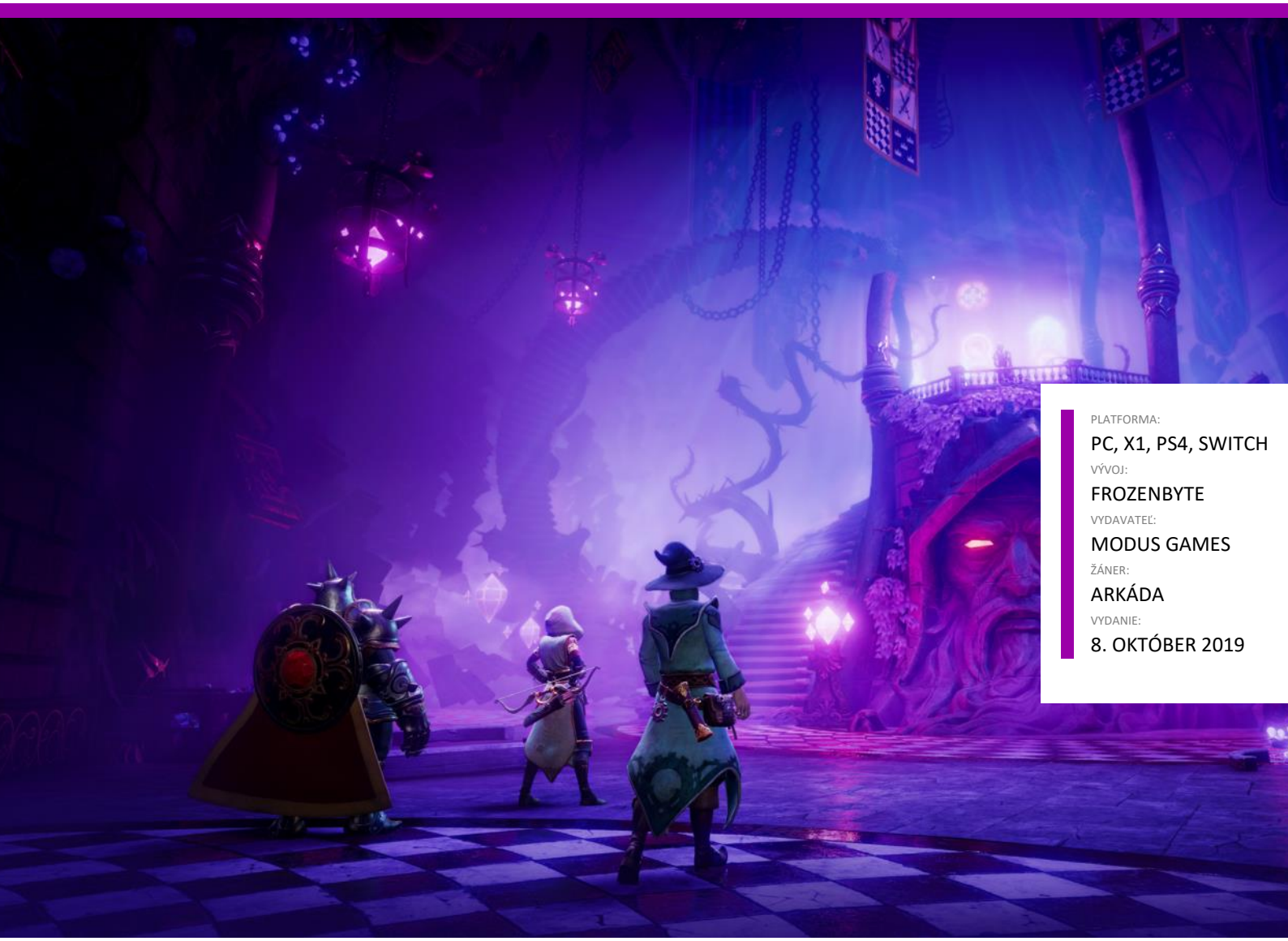
Sekiro: Shadows Die Twice ponúka niečo úplne odlišné, na čo sme zvyknutí zo Souls hier. Titul vyniká komplexnými prostrediami, ktoré sú veľmi dobre spracované, a to ako po dizajnovej, tak aj grafickej stránke. Nový spôsob pohybu po svete prináša nový rozmer a možnosti, ktoré dokážete využívať aj pri ostrých súbojoch vo váš prospech. Tradičné RPG prvky boli nahradené iným systémom vylepšovania vašej postavy, ktorý predstavuje oveľa väčšiu výzvu. Spoliehať sa na levelovanie postavy tu skrátka nie je možné. Na druhej strane je však svet posiaty rôznymi predmetmi, ktoré dokážu zamiešať karty. Pri hernej dobe, ktorá môže presiahnuť aj 40 hodín, na vás čaká poriadne náročné dobrodružstvo, ktoré vám bez problémov zdvihne tlak. Eufória po zdolaní nezdolateľného vám to ale vynahradí.

HODNOTENIE

+ pôsobivý svet samurajov
+ nový systém súbojov funguje veľmi dobre
+ boje sú síce vyčerpávajúce, no pohlcujúce
+ možnosti vylepšenia motivujú skúmať prostredie
+ rozsiahlosť
- kamera vie nahnevať
- umelá inteligencia nie je až taká inteligentná (našťastie)
-

8.5

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, X1, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
FROZENBYTE
VYDAVATEĽ:
MODUS GAMES
ŽÁNER:
ARKÁDA
VYDANIE:
8. OKTÓBER 2019

TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE

Obľúbili sme si ich už pri prvom stretnutí v roku 2009 a potom nás bavili aj v dvoch pokračovaniach (i keď naposledy s istým zaváhaním). A teraz v treťom. Reč je o svojských hrdinoch, ktorí spoločnými silami zvládli množstvo nástrah v štýlovom kráľovstve plnom čarov, hlavolamov, poskakovania a nebezpečenstiev. Stále dokážu zaujať a majú čo ukázať, o čom nás presvedčila aktuálna štvrtá výprava.

Hra vás zrejme dostane už v prvých sekundách, keď sa ukáže stále prekrásna grafika plná farieb, detailov a rozprávkovej atmosféry. Môžete sa tam pohrať s prenášaním a rozbíjaním sudov, ale dobrodružstvo odštartujete vzápätí v menu, kde si aj zvolíte režim postáv v kooperácii. Samozrejme, môžete hrať sólo a prepínať si postavy počas putovania podľa potreby, ale tá najväčšia haluz je to v spojení s ďalšími hráčmi. V neobmedzenom režime môžu byť celkovo štyria a pokojne ovládať postavy s rovnakým povolaním. V klasickom režime sú to traja hráči, pričom každý musí ovládať iného hrdinu. Postavy sú opäť tri a už ich dôverne poznáte. A ak nie, znamená to, že ste nehrali predošlé časti a urobili ste veľkú chybu. Nie preto, že by bolo nutné poznať predošlé diely, len ste skrátka prišli o výborné hry, po ktorých by ste sa mali dodatočne určite poobzerať. A štvorka vás určite navnadí, bez ohľadu na to, či už so sériou máte skúsenosti, alebo nie.

Prvým z trojice hrdinov je čarodejník Amadeus, v typickom špicatom klobúku so širokou strieškou. Odjakživa dokáže prenášať sudy, balvany aj celé drevené plošiny a ďalšie objekty svojou magickou silou. A navyše kedykoľvek zhmotní astrálnu kocku. Pontius je rytier, tak trochu pri tele, veď rád papká. Ale stále



sa svižne oháňa mečom a dokáže dupnúť tak, že sa pod ním prepadne krehké podlažie. navyše má štít, ktorým sa nielen chráni pred útokmi, ale aj odráža strely či nasmeruje svetelné lúče, ale aj tečúcu vodu. Zoya je šarmantná zlodejka a lukostrelkyňa. Jej šípy sú smrtiace z diaľky a dokáže vystreľovať hák na lane. Na lane sa dá rozhojdať, Zoya pomocou neho potiahne ťažké objekty a keď ho upevní na dvoch úchytoch, dá sa po lane normálne chodiť. To sú hlavné schopnosti postáv, ku ktorým však pribudnú ešte ďalšie, ktoré odomknete za skúsenostné body alebo sa automaticky sprístupnia v priebehu putovania.



Vývojový strom nie je zložitý, pre každú postavu je to bezmála desiatka vylepšení, ktoré však majú patričný efekt. Rytier bude mať silnejší meč, lukostrelkyňa zvládne kotrmelce, mág môže hádzať astrálne kocky nepriateľom na hlavu. Ale pribudnú hlavne účinné schopnosti, bez ktorých to v určitých fázach hry ani nejde. Takže napríklad Zoya môže vystreľovať elementálne šípy. Tie ľadové sú super, pretože zmrazia a znehybnia kyvadlo a ľubovoľný objekt, ktorý je v pohybe, ale aj vytvoria na vode ľadovú kryhu, na ktorú sa dá skočiť alebo niečo položiť. Zoya vytvorí aj magické laso, ktoré nadnáša predmety. Pontius sa zas naučí vraziť do veľkých predmetov tak, že rozbijú krištáľové zátarasy. Vytvorí na ploche kópiu svojho štítu a neskôr aj magický štít, ktorý veľmi zjednodušuje celkový postup. Amadus vyvolá viac objektov a nielen kocky, ale aj dosky a gule, dokonca aj plastickú, ktorá sa odráža.

Kľúčom k úspechu je kombinovanie schopností postáv, pričom fantázii sa medze nekladú a často nájdete hneď niekoľko možných riešení, ako sa dostať za priepasť alebo na zdanlivo nedostupnú plochu.

Takže napríklad čarodejník vyčaruje kocku, ktorú umiestni na vyvýšeninu, Zoya vystrelí hák s lanom, ktorý sa na kocke uchytí a už stačí len vyšplhať. Alebo použije zmrazovací šíp na stabilizovanie rozhojdaného objektu, na ktorý sa postaví rytier. A ten svojím štítom nasmeruje vodu tečúcu zhora na mlynské koleso na strane, ktoré sa rozhýbe a otvorí bránu do ďalšej miestnosti. Môže to byť aj zložitejšie, ale väčšinou spôsob riešenia nájdete pomerne rýchlo. Treba však brať do úvahy fyziku, z ktorej vychádza celý postup.

Pribúdajú nástrahy, ale aj pomôcky a nové prvky, napríklad magnetické plochy, kde sa zachytia astrálne kovové objekty. Tie na iných miestach vedú elektrický prúd, čo môže byť smrteľné, ale aj užitočné na rozhýbanie určitých mechanizmov. Inokedy musíte priviesť tok vody na klíčky, z ktorých rozkvitnú obrovské kvety a listy a potom sa dá po nich skákať. Je toho oveľa viac a hlavne v kooperácii to beží ako po masle. Až na to, že online režim často nefunguje. Môžete sa pripojiť do ľubovoľnej nezaheslovanej hry v akejkoľvek fáze a tam spolupracujete s ďalšími hráčmi. Ak sú vaši partneri vynaliezaví, je to zábava, ak natrafíte na nešikovných a menej bystrých, je to miestami ťažkopádne. Ibaže pri viacerých pokusoch sa mi online hra buď zosypala pri postupe v úrovni, alebo už v lobby. Takže kooperáciu skúste radšej lokálne.



Cestou zbierate ružovkasté fľaštičky, ktoré sú často na krkolomných miestach. Ak ich nezoberiete všetky pri prvom putovaní, môžete sa do ľubovoľnej úrovne vrátiť neskôr a skompletizovať svoju kolekciu. Platí to aj o špeciálnych predmetoch v zbierkach rozdelených na listy, poklady a suveníry, ako je kráľovská koruna, vzácna kniha či luster, ktoré sú často ukryté v tajných miestnostiach s trochu náročnejšími hlavolamami pri hľadaní cestičky k nim. A prečo sa všetečná trojka vlastne znovu pustila do dobrodružstva? Máte to v názve - je to kvôli princovi, ktorý kvôli svojej zvedavosti a všetečnosti priviedol do problémov nielen seba, aj celú krajinu. A vy ho prenasledujete, aby ste ho priviedli späť do astrálnej akadémie. Lenže to nie je také jednoduché, hlavne keď sa mladíkovi za zadkom oživujú tieňové potvory, ktoré musíte premôcť. Takéto boje sú však nenáročné.





Éterické vlky, pavúky a iné kreatúry, často stojace na dočasných fialových plošinách, posekáte mečom a zasypete šípmi. O chvíľu je po nich. Trochu fádne, ale môžete to brať ako spestrenie postupu. Určite zaujímavejšie sú však súboje s bossmi, na ktorých vždy platí nejaká finta, napríklad s obrovským vlkom či trojicou rytierov, s ktorými si musí poradiť Pontius postupne a potom stojí proti všetkým naraz. Najčastejšie pritom vychádzate zo schopností hrdinov.

Ovláda sa to gamepadom, ale celkom dobre aj klávesnicou a myšou, ktorou sa dá pohodlne mieriť, zachytiť lano na požadovanom mieste, ale napríklad aj vyvolať astrálny objekt jeho nakreslením. Čarovnú grafiku sme už spomenuli v úvode. Je naozaj pôsobivá a ponúka zaujímavo spracované, farebné lokality v rôznych prostrediach a so štýlovými označeniami. Navštívite Mesiacom zaliate lesy, zlatolisté záhrady, zasnežené vrchy, strašidelné hrobky, šušťavé bahnisko, prekliate panstvo či vresovú sieň. Dopĺňajú to kratšie animácie a jednoduchšie náčrty na mapke medzi jednotlivými úrovňami a celými aktmi, ktorých je päť. A je tu aj príjemný dabing s rozprávačom a určite pre mnohých vítané české titulky.

Séria Trine sa po trochu slabšej trojke spamätala a v štvrtej časti znovu pookriala. Nové dobrodružstvo neprekvapí nejakými extra novinkami, ale prináša podobný zážitok, ako keď boli traja osvedčení hrdinovia v najlepšej forme. Tentoraz ich putovanie môže trvať aj bezmála dvadsať hodín a zamrzí snáď len problematický online režim, ktorý môže pokaziť zábavu v kooperácii. Inak si ale do sýtosti zaskáčete, trochu zabojujete a hlavne využijete svoju kreativitu pri hľadaní cestičiek vpred a riešení hlavolamov. Je to príjemný a aj oku lahodiaci zážitok a relax.

HODNOTENIE

+ dostatočne rozsiahly príbeh s rozmanitými lokalitami
+ postup založený na kreativite a kombinovaní schopností postáv
+ pôvabný rozprávkový vizuál a atmosféra
+ známa trojica opäť vo forme
+ vydarená kooperácia

- nestabilný online režim hry
- bez výraznejších noviniek
- boje sú jednoduché a pomerne fádne

8.5

BRANISLAV KOHÚT



BORDERLANDS 3

NÁVRAT DO PUSTATINY

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
GEARBOX
VYDAVATEĽ:
TAKE 2
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
13. SEPTEMBER 2019

Séria Borderlands začala písať svoju históriu v roku 2009 prekvapivo kvalitnou akciou s RPG prvkami a pôsobivou komiksovou grafikou. Tieto znaky sú charakteristické aj pre pokračovania, ktoré ale už nedosiahli jedinečnosť pôvodnej hry. Majú však vernú komunitu a nespadli medzi priemerné tituly, aj keď latku nastavenú prvou časťou nedokázali prekonať. Teraz tu máme Borderlands 3 a hoci sa vezie na popularite svojho predchodcu, rozhodne mu hanbu nerobí.

Hlavným režimom je, prirodzene, kampaň a tá je masívna a vydrží vám viac ako 20 hodín. Vo chvíli, keď si myslíte, že už končí, ešte zďaleka neukázala to najlepšie a ešte sa len rozbieha. Môžete ju hrať sólo, ale aj v kooperácii a dá sa to nastaviť tak, aby sa k vám priebežne mohli pridávať iní hráči. Kooperácia dodáva hre šťavu a obzvlášť ju oceníte pri súbojoch s bossmi. Tí v zásade veľa znesú, s trochou trpezlivosti ich zložíte aj sami, ale v partii je to rýchlejšie a zábavnejšie. Najmä neskôr je však výhodné mať aspoň jedného spoluhráča, ktorý vás podporí a podľa potreby oživí. Navyše keď na bossa útočíte sólo a podľahnete, protivník sa zregeneruje. No keď sa drží aspoň jeden hráč z tímu, padlý partner sa zakrátko oživí a súboj pokračuje, až kým nepodľahne boss alebo naraz celá vaša skupinka.

Určite si v úvode zvoľte vyššiu obťažnosť a zistíte, že v prvých hodinách štandardní nepriatelia nepredstavujú nejakú vážnu hrozbu. Hoci sa na vás bežne valí presila, len ojedinele podľahnete. A ak už náhodou padnete, dostanete druhú šancu a v krátkom časovom intervale si zúrivým odporom vybojujete späť život a utečiete hrobárovi z lopaty. Ak ani to nevyjde, hra vám stiahne určitú sumu z vášho balíčka na nákupy a postava sa oživí neďaleko miesta skonania.



Neskôr už trochu prituhne, ale sila nepriateľov spočíva predovšetkým v ich zvýšenej odolnosti a veľkom počte. Inak sa totiž vyznačujú nevalnou inteligenciou.

Je pravda, že sa protivníci priebežne kryjú a občas urobia nejaký taktický manéver, ale neraz pokojne stoja a nechajú si páliť do hlavy. Väčšinou útočia priamočiaro a vlastne sa neraz zdá, že sa len bránia. Keď trochu pobehnete, len veľmi zriedka vás prenasledujú, ak áno, tak len na krátkom úseku. Väčšinou trpezlivo čakajú, kým sa vrátite, takže sa dá pohodlne využiť taktika postupného likvidovania cieľov. Čiže odpravíte jedného - dvoch nepriateľov, na chvíľu sa stiahnete do úzadia, kde si v početných debničkách, skrinkách a sejfoch doplníte muníciu, ale aj život, popritom sa vám zregeneruje štít, a môžete pokračovať v akcii.

Lepšie sú na tom nepriatelia útočiaci zblízka, ktorí sú dotieravejší, ale dajú sa pohodlne spacifikovať, kým sa k vám vôbec dostanú. Sú to najmä zúrivé poskakujúce či lietajúce zvieratá a známi poloobnažení psychopati. Sortiment protivníkov ako taký je pritom spočiatku pestrý, neskôr sa už objavujú viac-menej tie isté druhy s menšími variáciami. V boji sa dajú šikovne využiť objekty v prostredí a nielen na skrývanie. Napríklad odstrelené sudy s rádioaktívnym materiálom alebo zdroje elektriny vedia nepriateľov pekne zraniť. Ale aj vás.

Počas progresu vás čakajú početné hlavné úlohy, ktorým sa skôr či neskôr musíte venovať a nepovinné, ktoré môžete odignorovať, ale prinesú vám peniaze, skúsenosti a občas zaujímavé predmety. Koristi je však v hre hojne. Málokedy máte potrebu kupovať nové zbrane či doplnky, keď sa ich na bojisku bežne povaľujú stovky, vo všemožných debničkách pekne viditeľných vďaka zeleným kontrolkám a pri mŕtvolách. A môžete si pohodlne vyberať tie s bonusmi, ktoré rozoznáte podľa farieb. Sortiment zbraní je naozaj bohatý a rôznorodý a sú začlenené do niekoľkých kategórií. Nájdete tu všetko možné, od pištolí a brokovnice, až po ostreľovacie pušky a raketomety. Plus granáty. Navyše sa mnohým dá prepnúť režim streľby a majú neraz prídavný efekt, napríklad aj účinné zmrazovanie.

Určitý problém je skôr s tým, kam všetky nálezy uložiť. Osobný inventár je malý a k trezoru na vesmírnej lodi, ktorá slúži ako mobilná základňa lietajúca z jednej planéty na druhú (samozrejme, nechýba medzi nimi Pandora), sa vám nebude chcieť často vracať. Ale sú tu riešenia. Na palube môžete svoje financie rozumne utratiť na permanentné zvýšenie kapacity munície rôznych druhov zbraní. Rovnako môžete po vylepšení nosiť viac granátov a okrem iného je tu aj možnosť viacnásobne rozšíriť svoj inventár. Priamo v teréne sú potom pomerne hojne rozmiestnené automaty, kde si viete dokúpiť život a muníciu, ale hlavne predať všetko to, čo ste nazbierali a nepotrebujete.



Ale späť k úlohám. Skutočne je ich neúrekom a užijete si ich do sýtosti, aj keby ste plnili len tie hlavné, príbehové. Niektoré sú nápadité, iné pomerne fádne, ale pri tom veľkom počte je to aj pochopiteľné. Pomerne často budete niečo brániť alebo musíte vyčistiť určité teritórium od všetkých strážcov, čo je pri opakovanom zadaní nezáživné. Chvíľami vďaka tomu hra začína upadať do stereotypu, no potom zas pookreje a začne viac baviť. Je to aj vďaka stretnutiam s rôznymi postavami, ktoré vám ponúknu nové, občas neštandardné úlohy, niekedy vás dočasne sprevádzajú a sú to často starí známi z minulých častí. Hneď na začiatku je to dobre známa Lilith a jednokolieskový robot Claptrap, ale bude ich oveľa viac. A aj na strane nepriateľov. K oživeniu postupu prispieva aj zmena prostredí. Z púšte v štýle Mad Maxa sa dostanete do futuristického neónového mesta, potom na nehostinné miesto s mesačným povrchom, nízkou gravitáciou a parádne dekorované hviezdami. Navštívite aj močiarisk a tropické lokality, bizarný fantastický svet, jaskyne a podzemné skrýše. Ale veľa času na obdivovanie okolia nemáte, pretože vám skoro stále niekto ide po krku a vo vyčistených lokalitách sa nepriatelia časom respawnujú.

Opäť sú tu aj vozidlá, na ktorých sa môžete premávať v exteriéroch a uliciach a slúžia ako na rýchly presun, tak aj na boj. Začínate s peknou terénnou buginou, ale čoskoro vám pribudnú ďalšie dva kúsky. Viete ich upravovať a privolať si ich na staniciach, kedykoľvek do nich nastúpite alebo vystúpite. Sú vyzbrojené a na rozdiel od samotnej postavy majú nelimitovanú muníciu, takže môžete bez obáv strieľať po všetkom, čo sa hýbe. A keď váš stroj vybuchne, nič sa nedeje, na stanici si ho znovu vyvoláte a je ako nový. V kooperácii môže druhý hráč fungovať ako spolujazdec v úlohe strelca.

A v koži akých borcov vlastne môžete nastúpiť do akcie tentoraz? Je to celkom sympatická štvorka, ktorá sa vám predvedie v úvode hry. Tmavovláska Amara bude vyhovovať tým, ktorí uprednostňujú elementálne sily. Mohutný a pomalší Fl4k sa spolieha na hrubú silu a zvieracích pomocníkov. Zane na moderné vymoženosti, asistuje mu dron a digitálny klon. Moze je šikovná so strelnými zbraňami a môže si krátkodobo vyvolať svoj bojový oblek, takže sa zmení na plne vyzbrojeného mecha. Každá postava má hneď tri stromy schopností, ktoré súvisia s ich zameraním. S každým levelom pribudne jeden bod, ktorým si vylepšíte zbrane a schopnosti a výber je tentoraz naozaj bohatý, takže nebude ľahké rozhodnúť sa, čo uprednostníte. Po splnení všetkých príbehových misií vás navyše čaká Guardian rank s výberom špecializácie (enforcer, survivor, hunter) s ďalšími bonusmi. Plus sa odomkne náročnejší Mayhem mód s odolnejšími protivníkmi.

Borderlands by bez komiksovej grafiky stratila svoju tvár. Tvorcovia správne využili zaužívaný štýl, ale ešte ho vypilovali a pridali odlesky a ďalšie moderné efekty, takže sa na to stále dobre pozerá. K tomu sú tu pekné prestrihové scény, kvalitný dabing (až na to škriekanie hrdinov pri zranení), hudba a ozvučenie. Dizajn menu a užívateľské rozhranie sú uspokojivé. Ale práca s mapou, najmä pri premiestňovaní a rýchlom presune, je prekombinovaná a chaotická. Obsahuje prebytočné menu a priveľa preklikávania a prepínania, kým nájdete to, čo potrebujete. Obzvlášť komplikované je to pri zmene planét. Navyše v teréne sa mapa otáča podľa vašej polohy, čo je ale skôr mätúce ako užitočné. Aj preto chvíľami zablúdite a niekedy dosiahnete miesto určenia až po niekoľkých pokusoch. Rovnako skôr na škodu je priveľká vesmírna loď - vaša základňa pripomínajúca bludisko s niekoľkými palubami, kde sa zbytočne nabeháte a tiež občas stratíte.



Na to všetko sa ale dá zvyknúť, čo však zamrzí, sú technické problémy. Paradoxne som ich v hre zaznamenal viac po hotfixe, ktorý mal vyriešiť komplikácie s ukladaním a načítaním progresu lokálne a na Cloude. Dovtedy hra bežala bez vážnejších chýb, no pri poslednom hraní mi v priebehu niekoľkých hodín viackrát spadla. Našťastie to nebolo v kooperácii, kde by som tak prišiel o spoluhráčov. Navyše hra si zapamätala aj moju poslednú polohu a splnené úlohy. Tvorcovia sa na to ale rozhodne musia pozrieť a priniesť poriadne záplaty.

Okrem toho sú tu menšie zakopnutia pri koordinácii hráčov v kooperácii - nový borec sa objavuje na začiatku mapy, aj keď už napríklad ostatní bojujú s bossom na druhom konci. Odchod z lokality a transport je nemožný v prípade, ak je jeden z hráčov práve v menu. Odhliadnuc od toho je však práve kooperácia to, kvôli čomu sa hru oplatí kúpiť. Je to parádna divoká jazda, ktorá vás poriadne napumpuje adrenalínom a kvôli nej titulu odpustíte určité neduhy. Sólo postup je síce zábavný, ale neskôr narastá stereotyp, to však v prítomnosti živých spoluhráčov nehrozí. Ak by som mal hodnotiť podľa prvých hodín, hra ma až tak neuchvátila, v pokročilej fáze a zvlášť v kooperácii však bola priam epická a súboje s bossmi jedinečné. Aj keď koniec kampane bol trochu zbytočne naťahovaný a už len taká priamočiara rúbanica.

Po Borderlands 3 siahnite najmä vtedy, ak plánujete hrať v kooperácii. Vtedy si to naozaj parádne užijete. Single pobaví, ale nemá až také gule a navyše si viac povšimnete určité slabiny hry, ako je nevalná AI nepriateľov, občas nezáživné pasáže, blúdenie a chaotická práca s navigáciou a mapou. Tie však vcelku úspešne tvorcovia prekryli humorom a zakomponovaním známych postáv z minulých častí do masívneho nového príbehu. Dá sa síce skonštatovať, že je to ďalšia dávka toho, čo nám séria Borderlands ponúkla už predtým, plus nejaké menšie vylepšenia. Ale pridajte si k tomu spoluhráčov a niektoré unikátne súboje s bossmi v štýlových prostrediach a ono to vlastne naozaj stačí. Chvíľami hra síce trochu pokrivkáva, ale vzápätí vám to vynahradí jedinečnými adrenalínovými momentmi, kvôli ktorým sa do toho oplatí ísť. Aj napriek počiatočným technickým problémom, ktoré sa, bohužiaľ, Borderlands 3 nevyhli a rozhodne očakávame nápravu.

HODNOTENIE

+ stále pozoruhodné univerzum a jeho postavy
+ stále atraktívny komiksový vzhľad a štýl
+ komplexný vývoj jednotlivých hrdinov a schopností
+ bohatý sortiment špecifických zbraní a doplnkov
+ solídny a masívny príbeh aj s osobitými momentmi
+ parádna nonstop akcia v kooperácii
- slabá AI nepriateľov a ich sortiment
- miestami fádne úlohy a stereotypné pasáže
- komplikované premiestňovanie do iných lokalít
- niekedy blúdenie v teréne a na palube vesmírnej lode
- technické problémy

8.5

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
FITNESS
VYDANIE:
14. NOVEMBER 2019

RING FIT ADVENTURE

Aj vás to vždy nahnevá, keď si idete zabehať do lesa, no pri tom vypustíte zlého draka, ktorý chce vrhnúť svet do temnoty? Mne sa to stalo minule a ten drak bol fakt namyslený somár. Rovno sa začal vychvaľovať a mlieť strašné kydy. To by nebolo úplne najhoršie, voči samoľúbym somárom som si už vybudoval imunitu, no naozaj začalo všetko okolo neho upadať do temnoty. Kam stúpil, tam šíril skazu a mohli ste vidieť, ako svet okolo vás upadá a hynie. Na bežných ľudí začali útočiť čudesné monštrá, dediny skončili v plameňoch a to všetko vašou vinou.

Depresívny úvod novej rodinnej hry od Nintenda, však? Má to však svoj dôvod. Nintendo vás chce rozhýbať. Nie je to prvý raz, už sa im to v minulosti mnohokrát podarilo a najviac pravdepodobne s konzolou Wii a hrami, ako napríklad Wii Sports. No aj po Wii mali niekoľko úspešných pokusov rozhýbať hráčov, pričom nejaké sú aj na Nintendo Switch. Bohužiaľ sa medzi ne nezaradil Fitness Boxing, tak tu teraz máme Switch pokus číslo dva. Ten si niečo berie aj zo zrušených projektov , do toho mieša trochu ľahkých RPG prvkov a Pokémonov, čo so sebou prináša naozaj prekvapivý výsledok.

Ako ste si už asi domysleli, hra sa nesie v duchu „akú kašu si si navaril, takú si aj zješ“. Draka ste vypustili, tak ho musíte aj chytiť. Našťastie na to nie ste sami a spolu s drakom ste do sveta vypustili aj inteligentný kruh nazvaný Ring, ktorý v sebe skrýva obrovskú moc, no musíte mu pomôcť odomknúť ju a to práve cvičením. V skutočnosti ju ale odomykáte sami v sebe tým, ako pred televíziou cvičíte, potíte sa ako somár v kufri a získavate nové schopnosti pre svojho herného avatara, ktorého si v úvode vytvoríte.



Ring Fit Adventure je hrou, na ktorú sa musíte pripraviť. A teraz nemyslím pripraviť sa nejako mentálne, ale naozaj si musíte pripraviť príslušenstvo. V balení totiž okrem hry nájdete aj pevný kruh na cvičenie a popruh na stehno. Hra vám jednoducho vysvetlí, ako sa s týmito vecami pracuje a do oboch vlastne vkladáte Joy-Con ovládače. Pravý ide do drobného mechanizmu v kruhu, ľavý zasuniete do malej kapsičky v popruhu a následne pripevníte na ľavé stehno. Zvládnete to naozaj rýchlo a navyše je tomuto rozloženiu prispôsobená celá hra.

Môžete ju síce stále ovládať aj klasicky, pričom počíta s tým, že pravá Joy-Con nemáte v tradičnej polohe, no zároveň je lepšie využiť jej nové možnosti ovládania. Spomínaný kruh je síce naozaj pevný a drží tvar (respektíve sa doň okamžite vracia), no zároveň ho viete stlačiť. Keďže je v ňom zasunutý ovládač, dokáže tieto pohyby spracovať a stlačenie považuje za potvrdenie, roztiahnutie za zrušenie, respektíve krok späť. Na pohyb v menu používate pohyb a to je takmer všetko. Na niektoré špecifické úkony v menu (napríklad návrat z mapy) stále potrebujete tlačidlá, ale to predstavuje len minimum času, ktorý s hrou strávite. Naozaj si v prípade ovládania vystačíte len so stlačením, roztiahnutím, pohybom do strán a hore/dole. Ľavý Joy-Con prakticky nemusíte využívať, ešte aj funkcia obrázkov a videa je premapovaná na pravý.

A asi ste si už z toho domysleli aj to, akým spôsobom sa v hre cvičí. Je to založené na pohybe nohami (čo môžete samozrejme oklamať, ale prečo by ste to robili), rukami a stláčaní, či rozťahovaní kruhu. Ono to môže síce znieť tak, že toho Ring Fit veľa nedokáže, no divili by ste sa, koľko rôznych a pestrých kombinácií cvikov sa dá vytvoriť z týchto úkonov. Primárne ich môžete využiť v príbehovom Adventure režime, no sú tu aj ďalšie, pričom zaujímavosťou je aj to, že hrať/cvičiť môžete aj bez konzoly, len so zasunutým ovládačom v kruhu. Pozeráte Netflix, popritom spravíte pár stoviek stlačení a hra vám to pri najbližšom spustení spočíta a odmení vás za to. A toto nie je jediný inteligentný krok v tejto hre.

Ring Fit totiž využíva aj novú Alarm funkciu Switch konzoly, ktorá až doteraz vlastne nemala nejaký väčší zmysel. V hre si totiž dokážete detailne pripraviť plány cvičenia, cez pracovný týždeň napríklad pred odchodom do práce, počas víkendov podvečer, kým vyrazíte von. Nastavíte si to v hre, konzolu vypínate do Sleep režimu a hra sa vám vždy nenápadne pripomenie. Ovládače zavibrujú, rozsvieti sa LED svetielko a na displeji sa zobrazí notifikácia. Nie je to rušivé, no všimnete si to, takže na cvičenie s hrou nezabudnete.

Poďme ale k tomu hlavnému – hrateľnosti, takže vlastne cvičeniu. Jadro spočíva v príbehovom režime, v ktorom vás určite prekvapí jeho dĺžka. Nie je to záležitosť na jeden víkend, ako by ste si mohli myslieť. Práve naopak. Skladá sa z 23 kapitol, respektíve 23 kráľovstiev, ktorými postupne prejdete. Nie sú práve krátke, keďže vám aj hra samotná odporučí maximálne to jedno kratšie za deň a potom pauzu. V prípade dlhších vám to hra odporučí zhruba v polovici. Samozrejme máte možnosť toto odporúčanie ignorovať a pokračovať v hraní, len teda aj z vlastnej skúsenosti odporúčam mať po ruke uterák a vodu (tieto detaily vám bude aj hra pripomínať).

Na konci kráľovstva vás vždy čaká súboj s bossom (drakom) a cestou k nemu toho máte veľa na vyriešenie. Niekde musíte prejsť level sprevádzaný bojmi, inde si len zájdete pre poklad, alebo si sprístupníte minihru. Každý štandardný level je na niekoľko minút, kedy cez tento level v prvom rade utekáte. Pre vás to znamená to, že utekáte doma na mieste. Pred vami sú rôzne prekážky, niektoré preskočíte pomocou práce s kruhom pred vami vo vašich rukách, iné zase vyžadujú, aby ste vysoko vykopávali nohami. Hra sa tak snaží nasimulovať to, že odbehnete nejaký kilometer. Popritom zbierate mince a podobné veci. No a tu a tam narazíte aj na monštrá, ktoré automaticky vyvolajú súboj.

Tu prichádza výrazná inšpirácia Pokémonmi. Vaša postava má v hre určitý level, ktorý sa prejaví na sile útokov aj obrany. Levely majú aj monštrá, takže viete, ktoré vám dajú zabrať viac a ktoré menej. druhov je tu naozaj veľa a každé monštrum má rôzne útoky, ktorým sa musíte brániť. Vyberáte si z niekoľkých útokov, pričom každý útok reprezentuje nejaký cvik. Útoky sa líšia silou, ale aj plochou, na ktorej sú účinné. Takže kým jedným útokom zaútočíte na jedného nepriateľa, iným zase zaútočíte napríklad na piatich. Po vašom útoku je však na ťahu nepriateľské monštrum a musíte sa brániť tlačením kruhu na brušných svaloch. Takže si útoky vyberáte podľa viacerých kritérií, nielen podľa toho, ktorý sa vám teraz (ne)chce.

Toto všetko vám hra na konci levelu spočíta a odhadne kalórie, ktoré ste spálili. Na to má vaše údaje (ktoré ste zadali v úvode) a taktiež vám cez IR kameru dokáže zmerať tep. Samozrejme, nie je to najpresnejšie, ale poslúži to v rámci možností veľmi fajn. Ja som napríklad rozdiel meral so smart náramkom a síce bol, ale nebol veľký. Navyše postupne rastie náročnosť a pribúdajú aj herné mechaniky, aby hra neskĺzla do stereotypu. Váš Ring si totiž odomyká nové schopnosti a vy čelíte čoraz väčším hrozbám.

RPG prvky sú reprezentované levelmi a niekedy v treťom svete sa dostanete do levelov, ktoré síce prejdete, ale budú nad váš level. Hra vás tak trochu núti grindovať, čo v tomto prípade znamená, že vás núti trošku viac cvičiť, proti čomu nemám nič.

Alebo si pomôžete aj tým cvičením mimo konzoly len s kruhom, keď máte chvíľku chuť a čas, čo vám chýbajúce skúsenostné body vynahradí aspoň čiastočne. Škoda, že chýbajúce XP neviete nahnať hraním režimov mimo Adventure, keďže občas možno nemáte chuť nejaký level opakovať, ale zahrali by ste si pokojne aj niekoľko minihier, ktorých tu nie je práve málo.

Už spomínané nové mechaniky sa zas starajú o to, aby hra nabrala aj s postupom času väčšiu hĺbku, čo pri jej dĺžke naozaj oceníte. Naučíte sa napríklad z nazbieraných surovín vytvárať vlastné smoothie nápoje, ktoré tu nahrádzajú magické nápoje z klasických RPG. Niektoré vám doplnia život, iné zas posilnia niektorý druh útoku a podobne. To navyše môžete kombinovať s farebným kódovaním útokov (kedy má útok istej farby lepší vplyv na monštrum tej istej farby) a podobne. Časom sa z toho vyrysuje pomerne komplexná hra a naozaj vás prekvapí, že to autori neodflákli len nejakou slučkou, ktorá sa po prvých dvoch hodinách začne opakovať.



Okrem toho farba zodpovedá aj časti tela, ktorú posilňujete. Taktiež si hraním odomykáte nové cviky a tvoríte si vlastnú zostavu. Vyhodíte také, ktoré vás nebavia a nahradíte ich takými, ktoré máte radšej. Hra taktiež zbiera podrobné štatistiky, ktoré si vždy môžete pozrieť, aby ste mali prehľad o svojich výsledkoch aj v dlhších časových intervaloch. A toto dokáže robiť pre každého používateľa na konzole, keďže je naozaj pre celú rodinu. Možno ani nezamrzí absencia lokalizácie, keďže hra je výrazne vizuálna a každá činnosť je tu zobrazená v grafike, takže len opakujete.

Chápem, že mnohí bývate v bytoch a tam môže byť problém s podobným druhom hrania niekedy večer. Idete si večer na hodinku zahrať a susedovi pod sebou dupete na mieste, z čoho určite nebude nadšený. Hra ale obsahuje aj tichý režim, kedy behanie na mieste nahradí drepmi, respektíve takými mini-drepmi. Nájdete tu viac takýchto inteligentných nastavení a aby to nebolo málo, hra vám pomáha s warm-up a cooldown cvikmi a dáva vám aj pomimo to rôzne univerzálne tipy na zdravší životný štýl. Poďme ale na ďalšie režimy. V Custom game si môžete vytvárať vlastné tréningy z cvikov, ktoré sú v hre. Je ich tu naozaj strašne veľa a môžete si vybrať z odporúčaných, prípadne si navolíte všetky úplne sami a to zo štyroch kategórií: ruky, brucho, nohy a joga. Ak si chcete len rýchlo zahrať, siahnete po Quick Play. Tam nájdete tri úrovne obťažnosti a pomerne pestrú ponuku jednoduchých cvikov, minihier a aj setov. Minihry ešte lepšie gamifikujú cvičenie ako hra samotná, keďže berú cviky a dávajú ich do kontextov tradičných pre hry, čiže nejaká akcia, šport, jazdenie na niečom a podobne.

Graficky je to čo najjednoduchšie, no zároveň pekné, aby to dokázalo osloviť vás, vaše deti, vašich rodičov, jednoducho každého, kto ide okolo. Inšpirácie z Pokémonov v prípade dizajnu sú aj tu veľmi zrejmé. Zároveň s takto jednoduchým vizuálom nemusíte mať starosti o to, že by hra pri hraní sekala. Najlepšie to viete posúdiť zo záberov z hry okolo. Bohužiaľ zvuková stránka je strašne fádna. Je tu len pár melódií, ktorá hrajú dookola a aj keď vás v úvode prekvapí anglický dabing, časom zistíte, že sú nadabované len niektoré riadky dialógov a je ich veľmi málo.

Nintendu sa s touto hrou podarilo úspešne gamifikovať cvičenie. Dokonca až tak, že si pri Ring Fit Adventure užívate hru a zabudnete na to, že vlastne cvičíte. Jednotlivé cviky tu autori naviazali na chytľavé a ľahké prvky prebraté z iných hier, pričom to je v zásade jednoduchá RPG, ibaže vám štatistiky vylepšuje aj v skutočnom živote. Netvrdím, že nahradí posilňovňu a trénera a ani to, že vďaka nej zázračne schudnete. Dokonca podľa mňa ani nie je nejako výrazne zameraná na kardio. Aj tak vám ale pomôže páliť kalórie, zabaví vás a s Vianocami za rohom je to fakt dobrá kombinácia. Navyše je to veľmi inteligentná hra, no aj tak sa jej nevyhli chyby. Na tento druh cvičenia nezlomí každého a napríklad Beat Saber je aj pre toto zameranie oveľa chytľavejší, aj keď možno nedosiahne také výsledky pre celé telo. No a popruh na nohu by mohol byť vyriešený lepšie. buď ho máte každú chvíľu na kolene, alebo ho utiahnete tak, že vám zastaví prívod krvi.



HODNOTENIE

+ chytľavý mix RPG a cvičenia
+ Adventure režim vydrží naozaj dlho
+ mnoho inteligentných riešení
+ zábavné minihry
+ hranie aj bez konzoly
+ kvalita vyhotovenia

- popruh na nohu nedrží práve najlepšie
- zvuk
- sú aj hry s chytľavejším cvičením, aj keď možno s horším výsledkom

8.5

BRANISLAV KOHÚT



TROPICO 6

TROPICKÝ RAJ BUDE ZNOVU EXPANDOVAŤ

PC
KALYPSO
STRATÉGIA

El Presidente už roky stojí na čele banánovej republiky a viac-menej pravidelne sa vracia na scénu s novým pokračovaním. A stále sa nám to nezunovalo, hoci už v podstate vopred vieme, čo nás tam čaká a neminie. A ani šestka nevybočuje zo zabehnutého štandardu, čo však neznamená, že neobsahuje aj nejaké vylepšenia, ktoré by mohli fanúšikov presvedčiť, aby si kúpili aj tento diel.

El Presidente opäť sídli v paláci, ktorý si môžete spolu s postavičkou diktátora a jeho bonusovou vlastnosťou upraviť už v základnom menu hry. Dá sa aj zmeniť pohlavie, ak by ste radšej dirigovali ostrovanov v úlohe panovačnej ženy. Ale neberte si príklad zo Slovenska...Niektoré kozmetické doplnky si však odomknete až neskôr úspešným hraním. Tentoraz však diktátor stojí viac v ústraní a ani sa nezaoberáte jeho rodinou. Stále si pripravuje predvolebnú reč, kde vyzdvihuje určité priority, aby mu občania opäť dali dostatok hlasov - no ak nedajú, menšia manipulácia s výsledkami pomôže. A môžete ho aj poslať na potulky po ostrove a na návštevu nejakej budovy, v zásade sa ním však nemusíte takmer vôbec zaoberať, pretože šestka sa sústreďuje na niečo iné.

Tutoriál so sériou misií ukazuje klasickú hrateľnosť a pár noviniek, v zásade však ničím neprekvapí. Ste pripravení na sandbox s nekonečnou výstavbou a množstvom nastavení aj multiplayer. Najnápaditejšie sú však misie, ktorých je tentoraz pätnásť a každá je v podstate samostatná a jedinečná.



Čaká vás manažment na rôznych ostrovoch, ktoré poskytujú dostatočný priestor na výstavbu a sú prístupné vďaka prístavom a mólam, ale aj mostom. Premostenie je pritom úplne jednoduché, tak ako väčšina činností v hre. Stačí, keď budovanú cestu potiahnete ďalej cez more až na druhý breh a most je hotový. Samozrejme, ak na to máte dostatok financií. Misie prenikajú dostatočne do hĺbky a odhaľujú niektoré praktické vylepšenia a možnosti, ktoré pri letmom pohľade až tak veľmi nevnímate. Tu však často zohrávajú kľúčovú úlohu a tvorcovia ich umne zakomponovali do zadaní, ktoré vedú k rozmanitým cieľom.

V misiách vás neustále poháňajú dopredu úlohy od rôznych frakcií. Napríklad v prvom scenári ste guvernérom, ktorý musí plniť požiadavky koruny a hlavnou odmenou je predlžovanie jeho mandátu. Ak sa vám minie stanovený čas, vo funkcii končíte a prehráte. Súčasne však kooperujete s rebelmi, ktorí sa pripravujú na prevzatie moci v krajine. Vedie to k vyhláseniu samostatnosti a znamená to pre vás príležitosť postaviť sa na čelo republiky ako veľký vodca. Keď sa vám to podarí, odomknete hneď niekoľko ďalších misií s výrazne odlišnými cieľmi a priebehom.

Čaká vás napríklad dobrodružstvo s dôrazom na pirátske nájazdy alebo honba za ekonomickým rozmachom. A užijete si aj budovanie komunistického raja, kde je prioritou plnenie požiadaviek červených s orientáciou na sovietsky - východný blok. Opozíciou je kapitalistický západ, ktorého vplyv treba minimalizovať za každú cenu. Preto budete nielen stavať, ale aj búrať - dostanete príkaz zrušiť banky, chrámy a drahé vily a nahradiť ich panelákmi a mauzóleom. V inom scenári robíte presný opak alebo si musíte poradiť s častými živelnými pohromami, či vystavať tropický raj úplne bez rezidenčných budov. Teda v krajine plnej bezdomovcov, ktorí si nanajvýš svojvoľne postavia primitívne prístrešky. Pritom sa nemenia len podmienky víťazstva, ale aj krajina - terén aj ostrovy. Raz sú to veľké priestory s bujnou vegetáciou, inokedy púštna oblasť, kde hrozia časté požiare alebo kamenistá zátoka so sopkou.
Pri tom všetkom zohrávajú úlohu vývojové obdobia, v ktorých sa nachádzate. Z koloniálnej éry postupujete do svetovej vojny, kde vás ovplyvňujú nacisti a spojenci, nasleduje obdobie studenej vojny, ktoré sme už naznačili a napokon sa ocitnete v modernej dobe. Každá éra so sebou prináša nové frakcie a okrem tých hlavných je často niekoľko ďalších, s ktorými si môžete budovať dobré vzťahy - zelení, militaristi, priemyselníci, kapitalisti, veriaci... Spolupráca s nimi vám prinesie pomoc vo forme financií a plánov na konštrukciu budov, ale aj podporu vo voľbách. S hlavnými veľmocami môžete po výstavbe ambasády viesť diplomatické jednania a po splnení požiadaviek vytvoriť alianciu. Naopak nepriaznivo naklonené strany môžu vyvíjať záškodnícku činnosť a vyvolať rebéliu.









Preto niekedy treba myslieť aj na políciu, armádu, obranné veže a hliadkovacie posty. A môžete prenasledovať odporcov, pokúsiť sa o ich ovplyvnenie, alebo ich uväzníte či zlikvidujete, Všetko má však aj určitý dopad a dôsledky. Vykľučkovať z niektorých situácií nie je ľahké, pretože nikdy nevyhoviete všetkým.

Každá éra odomyká aj nové budovy a poznatky, na ktoré potrebujete kumulované vedomosti a následne ich aplikujete vo forme ediktov a vyhlásení, ktorými sa riadi vaša republika. Modernizuje sa krajina, otvárajú nové diplomatické možnosti, máte čoraz rozsiahlejšie menu výstavby. Stále platí, že musíte vybudovať funkčnú ekonomiku a dbať aspoň o základné požiadavky obyvateľov. Staviate farmy, plantáže, bane, továrne, turistické atrakcie, vojenské objekty, školy, elektrárne, nemocnice.

Dôležitý je aj rozhlas a ďalšie médiá, môžete mať ministerstvo, kde volíte šéfov jednotlivých odborov a teraz už získate aj divy sveta a najznámejšie stavby doslova ukradnuté z iných krajín. Na to vám poslúžia piráti, špeciálne jednotky, agenti a hackeri. Každý z nich má svoje vlastné centrum, ktoré môžete postaviť a následne si vyberáte väčšinou nekalé činnosti, ktoré vykonajú. To znamená hľadanie pokladov, krádeže peňazí, plánov, vedomostí, sabotovanie vybraných frakcií, „záchrana" ľudí za odmenu a v neposlednom rade aj odcudzenie spomínaných unikátnych stavieb. S trochou námahy, určitými investíciami a trpezlivosťou tak získate Stonehenge, Eiffelovu vežu či Sochu slobody, ktoré si potom hrdo umiestnite na svoje ostrovy. Čo sa týka obyvateľstva, dôležité je zabezpečiť bývanie, podľa možností na nie veľmi hlučných miestach, prácu, vhodné je poskytnúť verejnú dopravu, kultúrne a náboženské vyžitie. S tým všetkým a vylepšeniami budov by vám to malo v krajine slušne klapať a zabezpečíte dostatok potravín a iných potrieb.



Financie prinášajú najmä turisti a námorné transporty, ktorým pohodlne vyberáte kontrakty na dovoz a vývoz komodít. Ale ak by ste boli vo veľkej núdzi, môžete využiť edikt s pôžičkou alebo otestovať v krajine nukleárnu bombu. Jadrový pokus vám prinesie do pokladne poriadne mastnú sumu, ale znechutí obyvateľov a prináša aj určité postihy. Využiť môžete aj služby makléra a za peniaze na svojom konte vo Švajčiarsku kúpiť za zvýhodnenú cenu plány budov alebo zlepšiť vzťahy s vybranými stranami. Jednotlivé požiadavky, štatistiky a bilancie nájdete vo viacerých menu a almanachu, ale mne osobne tam napriek tomu chýbal lepší prehľad o jednotlivých surovinách a určitých položkách. Užívateľské rozhranie je však intuitívne, ovládanie a manipulácia v hre veľmi jednoduchá a praktická. A všetko môžete pohodlne nastavovať počas pauzy, ktorá sa aj sama aktivuje pri prehrabávaní v záložkách, ale hra sa dá aj štvornásobne urýchliť, aby sa procesy vykonali rýchlejšie.

Na Tropico 6 sa dobre pozerá, všetko si môžete priblížiť a otáčať, na všetky ostrovy, ktoré sa líšia terénom aj podmienkami, sa dá naraz hľadieť z veľkej výšky po stlačení jediného klávesu. Sympatický je aj dizajn vyskakovacích okien s úlohami a záložiek s dostatočne prehľadnou výstavbou. Môžete to mať vo vysokom rozlíšení a aj na ultra širokých monitoroch. A do toho hrá štýlová latino hudba, ktorá neodmysliteľne patrí na banánové ostrovy. Skrátka radosť hrať aj pozerať a počúvať.

Tropico 6 pokračuje v dobre známom štýle, ale šestka prináša aj niekoľko efektných doplnkov a vylepšení. Umne ich využíva najmä v rôznorodých misiách. Spolu s vydareným audiovizuálnym spracovaním a pohodlným ovládaním vytvára jednu z najlepších častí Tropico série, ale súčasne aj jednu z najlepších manažmentových hier na trhu. Takže ak radi staviate domčeky a chcete sa vžiť do úlohy diktátora, je to ideálna príležitosť.

HODNOTENIE

+ ovládanie niekoľkých ostrovov, ktoré spojíte aj mostmi
+ záškodnícke aktivity a krádeže divov a monumentov
+ misie s motivačnými úlohami, rôznymi cieľmi a terénom
+ príjemná audiovizuálna stránka
+ intuitívne ovládanie

- nedostatočný prehľad o niektorých položkách
- pre náročných málo inovácií v porovnaní s predošlými dielmi
- El Presidente je tentoraz dosť v úzadí

8.5

BRANISLAV KOHÚT



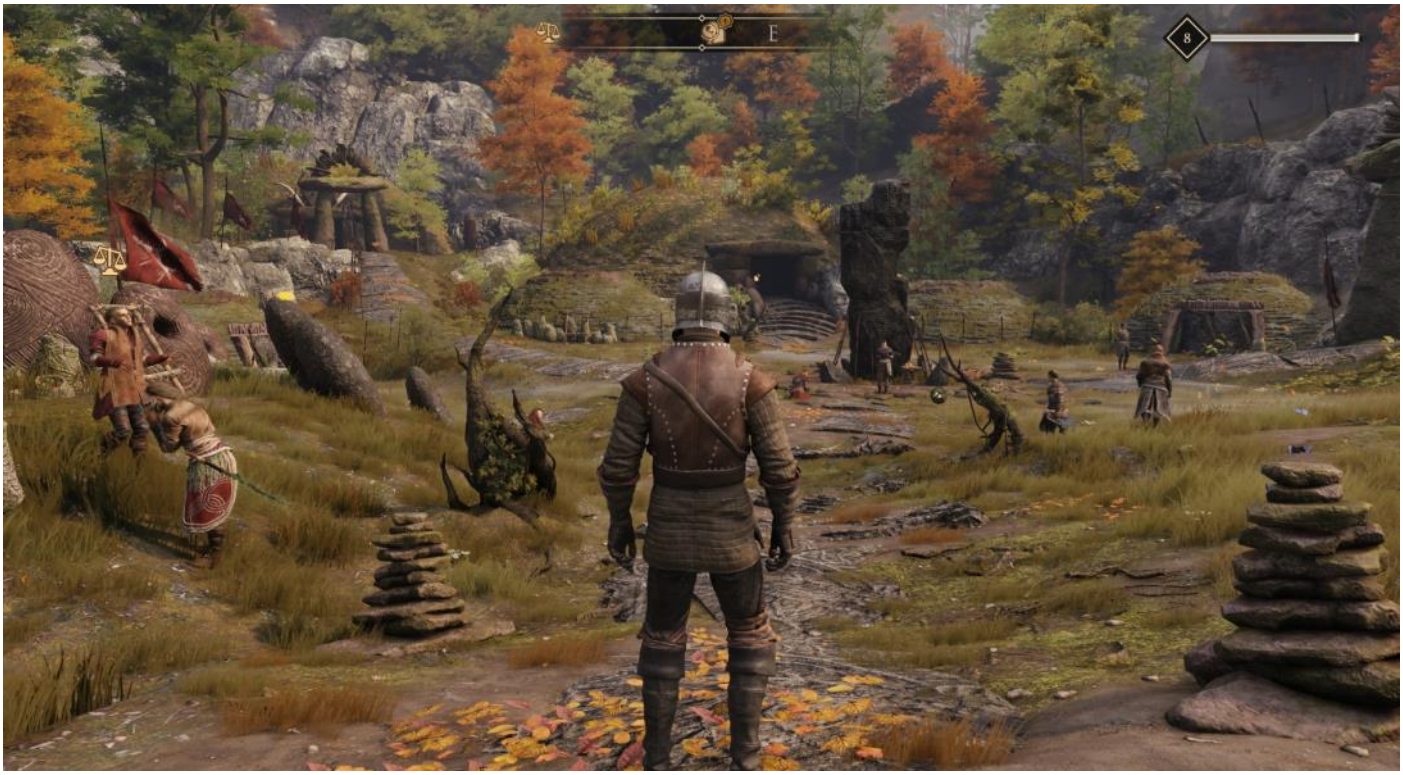
GREEDFALL

PARÁDNA RPG OD SPIDERS ŠTÚDIA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
SPIDERS
VYDAVATEĽ:
FOCUS
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
10. SEPTEMBER 2019

Vývojársky tím Spiders sa už niekoľko rokov pokúša priniesť výnimočnú RPG, ale až doteraz sa mu to nepodarilo. Mars: War Logs, The Technomancer a Bound by Flame síce mali zaujímavý námet aj prostredie, ale po obsahovej stránke veľmi nepresvedčili, hoci to neboli vyslovene prepadáky. GreedFall je však obrovský skok vpred a pokojne môžeme povedať hit, ktorý snahu vytrvalých tvorcov korunuje plne zaslúženým úspechom.

Po voľbe obťažnosti, kde si vyberie naozaj každý, nasleduje vytvorenie hlavného hrdinu (alebo hrdinky) a osvojenie povolania. Bojovník a mág sú klasické možnosti, technik, ktorý inklinuje k vede, je trochu neštandardná forma, ale rozhodne sa nestratí. Má dobré základy s jednoručnými čepeľovými zbraňami, predpoklady na to, aby bol skvelým strelcom s puškou v rukách a navyše kladie elementárne pasce. To sú ale len niektoré zručnosti, ktoré môžete rozvíjať investovaním do stromu schopností, a to bez ohľadu na úvodné zameranie postavy.



Samotné povolanie skutočne nie je rozhodujúce, len ponúka prvé optimálne nastavenia pre váš preferovaný štýl.

Pomocou bodov, ktoré získate s vyššími levelmi, ale neraz aj nájdete na špecifických miestach, si vyformujete predovšetkým bojové znalosti podľa svojich predstáv. S nadväzujúcimi prvkami zvýšite ich účinok a odomknete aj celkom nové schopnosti, napríklad aj veľmi užitočné liečenie. Môžete sa teda orientovať na boj zblízka alebo z diaľky, či uprednostníte magické útoky. Všetko sa dá kombinovať, ale bodíky treba investovať systematicky, aby ste v niečom dominovali. Ak neskôr nebudete s voľbami spokojní, všetko sa dá zresetovať pamäťovým kryštálom.

Rozhodne dôležité je aj zvyšovanie atribútov, ktoré majú po päť stupňov. Sila, odolnosť či šikovnosť majú hneď niekoľko významov. V závislosti od druhu výbavy umožňujú použitie lepších zbraní a brnení, zvyšujú hodnotu života či mágie, ale aj pridávajú bonusy k spôsobenému poškodeniu. Napríklad sila zintenzívni omráčenie nepriateľa a pridá väčšiu prieraznosť brnenia.

Treťou sekciou vývoja sú talenty. Je ich síce len šesť a dajú sa zvýšiť maximálne na tretí stupeň, ale sú o to dôležitejšie a ovplyvňujú kľúčové možnosti postavy. Podobne ako v prípade atribútov aj body do talentov pribúdajú vždy len po niekoľkých leveloch a každý má cenu zlata. Alebo ak chcete soli. Je tu charizma, ktorá sa uplatní najmä v dialógoch - na najvyššej úrovni presvedčíte aj poriadneho tvrdohlavca, aby vám vyhovel. K tomu dosiahnete lepšie ceny u obchodníkov a mierne vylepšíte schopnosti svojich spoločníkov. Ďalší talent vám umožní otvoriť všetky jednoduché, pokročilé a najzložitejšie zámky. A to bez akýchkoľvek pakľúčov a nástrojov. A čo je trochu škoda, aj bez sprievodnej minihry, ktorá môže niektorým hráčom chýbať.

Intuícia zvýši počet predmetov pri zbieraní alebo lúpení a navyše pridá doplnky v dialógoch. Kováčstvo z vás spraví zručného výrobcu zbraní a brnení bežnej až špičkovej kvality, ktoré viete aj vylepšovať vkladaním doplnkov s bonusmi. Veda je zas užitočná v prípade, ak chcete vyrábať liečivé a podporné odvary, pasce a univerzálnu muníciu. Posledný talent vám pomôže prekonávať bežne nezdolateľné prekážky, napríklad sa vyšplhať na miesto vo väčšej výške, preskočiť priepasť, prešmyknúť sa úžinou v skalách a aj zničiť určité zátarasy. Bez neho vás čaká viac obchádzok a komplikácií v teréne.

Ako to už býva, kým sa hlavný hrdina stane zdatným borcom, chvíľu to potrvá. Ale skúsenosti a levely pribúdajú rýchlo - či už za zabíjanie nepriateľov, alebo plnenie hlavných a vedľajších úloh. A vaša postava nezačína ako stroskotanec či bezvýznamný človek, ako je bežné v iných RPG. Ste prominentným a váženým občanom, emisárom Kongregácie obchodníkov v novom svete. Tešíte sa veľkej úcte, stretávate s guvernérmi, vediete diplomatické jednania a salutujú vám vojenské hliadky aj ich velitelia. O niečo menšiu vážnosť máte u nedôverčivých domorodcov, ktorých si musíte získať na svoju stranu. Ale reputáciu si budujete aj s inými skupinami a frakciami počas celej hry - alianciou, námorníkmi či gardou. Nakloniť alebo pohnevať si ich môžete svojím správaním, plnením zadaní a zásluhami. Vzťahy sú niekedy veľmi krehké.



V úvode spoznáte pôvaby svojho rodného mesta, no aj nákazu, ktorá ho trápi, ale zakrátko sa už ocitnete na ostrove, kde budete plniť svoje diplomatické poslanie aj hľadať liek. A niekoho, kto vám s tým pomôže. Budú to aj niekoľkí spoločníci, ktorí sa k vám postupne pridajú. Prvých získate už v prístave, ďalší priebežne doplnia zoznam a budú vám plne k dispozícii. Sprevádzať vás môžu vždy len dvaja, ale na vybraných miestach si ich môžete meniť. A neraz je to nielen vhodné, ale aj nevyhnutné. A nejde len o to, že každý spoločník má iný štýl boja, takže ich môžete kombinovať tak, aby ste sa s nimi vhodne dopĺňali.

Spoločníci neraz súvisia s hlavnými úlohami, dajú vám dôležité rady alebo pomôžu niekam sa dostať. Ideálne je plniť nepovinné zadania, ktoré zlepšujú vzájomné vzťahy s jednotlivými druhmi. Spočiatku sú totiž nedôverčiví, no ak im pomôžete s ich problémami, nielenže vás čakajú zaujímavé a komplexné vedľajšie úlohy, ale zo spolubojovníkov sa stanú vaši priatelia. A vtedy sa odomkne aj užitočný bonus za kamarátstvo, ktorý je individuálny pre každú postavu. Keď vás sprevádza priateľská osoba, zvýši vašu intuíciu, charizmu či umožní opravovať a vyrábať výzbroj, aj keď takýmto talentom nedisponujete! To je skvelá vec, ktorá výborne dopĺňa možnosti vášho hrdinu aj motivuje, aby ste sa zblížili so svojimi spoločníkmi. A nemusí to byť hneď láska, aj keď je tu aj taká šanca. Za zmienku stojí aj možnosť meniť výbavu spoločníkov rovnakým spôsobom ako u hlavného hrdinu. Týmto sa aj mení vzhľad postáv.

Ocitnete sa vo väčších mestách aj menších osídleniach a opevneniach. Ale budete sa často vyskytovať aj v lesoch a okolí, kde sa môžete voľne pohybovať. Pri početných rozhovoroch vás čakajú slušné voľby, ktoré zahrňujú aj využívanie charizmy, intuície, podplácanie či vyhrážanie. Mnohé sa dá dosiahnuť dostatočnou výrečnosťou a vhodným výberom odpovedí. A kde nepomôžu slová, tam cinkajú a strieľajú zbrane. Budete bojovať s banditami, vojakmi, domorodcami, divokou zverou a často narazíte na agresívne vymyslené tvory, ktoré sú spájané s miestnym folklórom. Väčšinou sa bijete v trojici, so svojimi spoločníkmi po boku, proti nepriateľskej presile.

Boj je riešený pomerne jednoducho, no pritom je veľmi efektívny. Základný útok zblízka (s rýchlym prepínaním dvoch zbraní) kombinujete s kopom, ktorý môže aj omráčiť. Pritom sa dá uzamknúť cieľ, na ktorý útočíte. K tomu je tu pobehnutie či jednoduché uhýbanie a zúrivý útok z nahromadeného adrenalínu. Plus navolenými klávesmi alebo cez taktický režim so zapauzovaním streľba, používanie pascí, kúzel, pitie odvarov. Dôležitým parametrom vás aj nepriateľov je brnenie vyjadrené na ukazovateli života ikonkami štítov. Podstatne väčšie zranenie spôsobíte až potom, keď protivníkom v boji neutralizujete túto ochranu. V prípade vašej postavy to znamená, že je vo väčšom ohrození.Túto obranu ale môžete obnoviť napríklad podpornými odvarmi. Po bitke sa regeneruje automaticky.



Po boji zostáva korisť, ktorá sa na zemi pekne ligoce, aby ste ju pohodlne našli. Podobne sú zvýraznené aj truhlice s lákavým obsahom, plody rastlín či huby, ktoré môžete zbierať a použiť na výrobu predmetov alebo predať. Niektorým hráčom môže chýbať možnosť toho, že vás prichytia pri krádeži. Nič také tu nie je, veci môžete zobrať postavám v ich domoch alebo na ulici priamo pred ich očami a nijako nezareagujú, nezačnú volať o pomoc ani na vás útočiť a už vôbec vám nehrozia privolané hliadky a žalár. To je naozaj škoda, pretože detailne spracované lokality plné objektov, budov a obyvateľov by pôsobili viac realisticky. Nehovoriac o tom, že by ste si museli dávať pozor a častejšie využívať zakrádanie. To aplikujete aspoň v špecifických zónach vyhradených pre isté frakcie alebo pri úlohách, kde sa chcete vyhnúť pozornosti nepriateľov, niekam nenápadne dostať, niekoho sledovať.

A úlohy sú skutočne výborné. Nielen tie hlavné, ale aj vedľajšie, ktoré plníte, aby ste získali nejaké XP navyše, niekoho si nakloníli či pomohli spoločníkom. Jedná sa zadania s viacerými krokmi a logickou postupnosťou, ktorých vyriešenie je zadosťučinením. Napríklad aj zdanlivo banálna pomoc domorodému obchodníkovi, ktorému stráže zabavujú tovar, sa nečakane skomplikuje, má viac fáz a vyžaduje výrečnosť aj využitie rôznych schopností. Úlohy pritom spravidla majú viac spôsobov riešení. Ak by ste predsa len bažili po fádnych zadaniach, sú tu ešte jednohubky najčastejšie získané ako známe odkazy na vývesnej tabuli. Napriek svojmu označeniu „ misie" sa jedná o najmenej zaujímavé úlohy obmedzené na rýchle aktivity či boj.

Vo veľkej krajine vás čaká veľa cestovania. Ale nemusíte zdĺhavo všetko prechádzať, kým sa niekam dostanete. Je hneď niekoľko spôsobov ako si skrátiť cestu. Mestá sú pomerne veľké rozsiahle plochy cez ktoré môžete plynule prechádzať a zájsť aj do blízkeho okolia. Do ďalších oblastí sa presuniete po výbere značiek v okrajových častiach mapy. Rýchly presun umožňujú prepravné vozy, kde za pár drobných zvolíte cieľ cesty a hneď ste tam. V bežnej krajine a divočine vás čakajú rozsiahle, väčšinou lesnaté a polootvorené plochy s mnohými výbežkami, jaskyňami, domorodými kmeňmi a zaujímavými miestečkami. Ich okraje sú tiež lemované transportnými značkami, plus piliermi pri domorodých osadách.

Ale v teréne narazíte aj na ohniská. Tie slúžia hlavne ako zastávky a prípravné stanoviská. Môžete tam vymeniť svojich spoločníkov, vyrobiť, opraviť a rozobrať predmety na suroviny pri remeselnom stole. A tiež odložiť do truhlice prebytky, spať a prebudiť sa v určitej fáze dňa a aj rýchlo cestovať po výbere lokality na hlavnej mape. V každom meste máte ako diplomat rezidenciu, ktorá vám poskytuje podobné možnosti. Cestovanie a manažovanie postavy prostredníctvom týchto domov a ohnísk je teda veľmi praktické.



Navigácia pri putovaní je výrazne uľahčená kompasom v hornej časti obrazovky. Vidíte tam aj značky úloh a keď sú priamo uprostred kompasu, zobrazí sa aj stručný popis a vzdialenosť od cieľa. K tomu si pridajte ďalšie značky na mape oblasti a svetovej mape a jednoducho nemôžete zablúdiť. Veľmi pohodlne sa zorientujete, prepínate úlohy a aj nájdete, čo potrebujete.

Veľmi dobre sa to hrá a aj solídne vyzerá. Čo hra stráca kvôli nie úplne top grafike, to doťahuje zaujímavým dizajnom prostredí, množstvom objektov a detailov. Na jednej strane potešia podrobne spracované mestá so svojím bežným ruchom a architektúrou, s úchvatným pohľadom už z diaľky pri príchode. No všimnete si niektoré opakujúce sa interiéry, ale aspoň s odlišným vybavením. A potom sú tu polia a lúky s cestičkami, mlynmi a detailne spracovanou vegetáciou. A lesy s potôčikmi, opadaným farebným lístím, rôznymi zákutiami a húštinami. Mení sa denná doba, takže to všetko vnímate v rôznych podobách, počas východu slnka aj hviezdnatej noci. Celkovo to pripomína rozmanitosť a precíznosť, akú sme videli u tretieho Zaklínača.

Všetko vnímate z pohľadu tretej osoby, ale pri rozhovore sú postavy viac priblížené a pozadie s rozmazaným efektom ako vo filmových scénach. Niekedy sa kamera prepína aj na efektný pohľad zhora. Pohyb postáv pri hraní vyzerá dobre (výnimkou sú divné „turbo" jelene), ale s ich umelou inteligenciou a správaním je to trochu horšie. Občas sa niekde zaseknú alebo sa prejavujú veľmi strojovo. Vyslovene neprirodzene vyzeralo stretnutie so slúžkou, ktorá sa po rozhovore otočila k múru a zostala tam tak stáť.

Inak je vidieť snahu tvorcov rozlíšiť osoby vzhľadom podľa frakcií či kmeňov, len v tom nehľadajte nejaké historické presnosti. Napríklad zástupcovia susednej veľmoci majú turbany a ich jednotky baretky. Domorodci nevyzerajú ako tradiční Afroameričania s tmavou pleťou a čiernymi vlasmi a ani nie sú polonahí. Ich tváre pôsobia dosť jemne a vývojári sa ich snažili spraviť exotickejšími rôznymi prvkami vo vlasoch, bizarným pomaľovaním a tetovaním. Oblečení sú väčšinou v akýchsi tunikách s pierkami a doplnkami, ktoré inklinujú k prírode. Nie je to dokonalé, ale vcelku vierohodné.

Dabing je výborný a počujete ho pri všetkých rozhovoroch a často. V prípade domorodcov je to úmyselne trochu lámaná angličtina s prízvukom a neraz aj kmeňovými výrazmi, aby boli aj po tejto stránke trochu špecifickí. Orchestrálna hudba pasuje k historickému obdobiu, ale mne osobne nie vždy sadla v určitých situáciách, kde nemala patričnú náladu či dramatickosť a skôr pôsobila dosť ležérne.



Ovládanie a jednotlivé činnosti sú riešené veľmi prakticky a všetko je intuitívne a pohodlné. Progres v hre sa automaticky ukladá na kľúčových miestach a po boji, inak využijete save a quicksave na ľubovoľnom mieste. Tvorcovia sa snažili o dokonalý komfort hráča a bezproblémovú hrateľnosť a to sa im viac-menej podarilo, hoci pár vecí možno priveľmi zjednodušili. A hra občas mala poklesy snímkovania a padala, čo, dúfajme, vyriešia záplaty.

GreedFall je veľmi príjemným prekvapením a vývojári Spiders frajeri. Po niekoľkých vlažných pokusoch vytvorili naozaj skvelú RPG, ktorá zaujme väčšinu fanúšikov tohto žánru, i keď sa nájdu aj takí, ktorým až tak nesadne. GreedFall síce ponúka zaužívané súčasti tradičných hier na hrdinu, ale robí to umne a pridáva aj niečo svojské, čím sa odlišuje od konkurencie. Vydarený je aj príbeh a dialógy, ktoré sú bohaté a pútavé, a pritom bez prázdnych fráz. Hra má dostatočnú hĺbku, i keď sú niektoré aktivity simplifikované. Napríklad otváranie uzamknutých truhlíc je len formalita a predmety odcudzíte bez toho, aby vás niekto obvinil z krádeže. Určite narazíte na nejaké súčasti, ktoré by sa dali dopiľovať a vylepšiť, ale výsledný efekt je veľmi dobrý a od hry sa nedokážete len tak odtrhnúť. Skutočne som si užil 45-hodinovú cestu do finále, počas ktorej som splnil väčšinu nepovinných úloh. A verím, že nielen pre mňa je to jeden z najintenzívnejších herných zážitkov v tomto roku.

HODNOTENIE

+ bohatý, veľmi dobre a detailne spracovaný svet
+ výborné hlavné aj vedľajšie úlohy a dialógy
+ efektívny vývoj hrdinu prepojený so spoločníkmi
+ intuitívne a praktické vykonávanie činností a navigácia
- správanie NPC postáv je niekedy neprirodzené
- pri krádeži vás nik neprichytí a nič neriskujete
- zjednodušenie určitých aktivít môže trochu prekážať
-

8.5

BRANISLAV KOHÚT

MY FRIEND PEDRO

AKČNÉ PEKLO PRE JEDEN BANÁN



PLATFORMA:
PC, SWITCH
VÝVOJ:
DEAD TOAST
VYDAVATEĽ:
DEVOLVER DIGITAL
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. JÚN 2019

Keď sa povie Pedro, napadne mi Mexiko, ale hlavne najrozšírenejšie žuvačky ešte z čias socializmu. Tento Pedro je však trochu iný, ale má šikovnosť mexického pištoľníka aj dobrú, v tomto prípade banánovú príchuť. Ponúka parádne prestrelky so zaujímavými mechanikami, ktoré robia z tejto hry skvelý akčný zážitok.

Nezamýšľajte sa nad tým, prečo vám inštrukcie dáva banán, nedumajte, prečo musí vaším pričinením umrieť toľko ľudí. Toto je hra zameraná na pôžitok z čistokrvnej akcie a masakrovanie všetkých, čo vám stoja v ceste. A to čo najefektívnejším spôsobom. Príbeh je len symbolický a v podstate bezvýznamný, aj keď sa v závere (trochu nešikovne) pokúsi hráčov prekvapiť.

Hlavná postava pri sebe permanentne nosí dvojicu pištolí, ktorými dokáže zamerať dva rôzne ciele naraz, aj keď každý stojí v inej časti miestnosti. Môžete to skúsiť gamepadom alebo myšou, ovládanie je veľmi jednoduché a praktické. V tomto prípade pravým tlačidlom myši označíte prvého nepriateľa, zameriate druhého a ľavým tlačidlom spustíte streľbu v obidvoch požadovaných smeroch naraz. Keď to spojíte so skokmi a akrobatickými kúskami, dosiahnete parádny efekt a masaker vo veľkom štýle. Môžete pritom urobiť aj piruetu a ladne sa točiť vo vzduchu, čo má aj praktický význam - dokážete tak totiž uhýbať guľkám. A na dosiahnutie totálneho wau efektu ešte spustíte režim spomaleného času a všetko to uvidíte v mimoriadne pôsobivom prevedení.

Váš hrdina je skutočne veľmi šikovný zabijak, ktorý pri postupe využíva fyziku, zbrane a objekty v okolí. Vie skákať, odrážať sa od kolmých stien na vyvýšené plochy, skrčiť sa a urobiť kotúľ, aby prešiel cez úzke otvory. Pri streľbe sa môže kryť za predmetmi, ktoré sú však obvykle rozbitné, nepriateľov zabíja pištoľami, brokovnicou, dvojicou uzi, granátometom a ostreľovacou puškou vo všetkých smeroch. A napríklad aj tak, že zasiahne kovové cedule alebo do vzduchu vyhodenú panvicu, od ktorých sa odrážajú guľky rôznymi smermi.

Ale hlavný protagonista vie protivníkov aj poriadne kopnúť z tesnej blízkosti a spustí na nich sud, na ktorom sa dokáže aj pohybovať. Zabije i správne namierenou loptou či nožom po premyslenom výkope, ktorým môže aj nasmerovať výbušninu a tú potom výstrelom odpáli v správnej chvíli a polohe. Robí to na zemi, vo vzduchu, na lane s hlavou dolu, dokonca pri pohybe na skateboarde a čím efektnejšie, tým viac bodov a lepšie hodnotené kombá. Výsledný čas, skóre za zabitie a likvidáciu všetkých v oblasti, obťažnosť a optimálne s bonusom za prejdenie levelu bez úmrtia hrdinu, napokon určia finálny rating. Najnižší je C a hoci hra nie je nijako mimoriadne náročná, už na B sa musíte dosť snažiť a áčko je snom najlepších. Super vychytávkou je možnosť uložiť si s každého levelu najefektnejší záber v gif formáte a pekne v pohybe.



Levelov je habadej a sú umiestnené v niekoľkých prostrediach. Ocitnete sa v starom meste, stoke, bizarnom dištrikte 0, kde platia úplne iné fyzikálne zákony, v internetovom svete. A okrem štandardného pobehovania po chodbách a plošinách sa priebežne vyskytujú aj špeciálne levely. Takže si chvíľu zajazdíte na motorke a budete páliť po iných motorkároch aj gangsterských autách. Alebo likvidujete nepriateľov pri voľnom páde z výškovej budovy. A priebežne sa ostreľujete s bossmi, ktorí neváhajú použiť rôznu techniku a výbušniny, aby sa vás raz a navždy zbavili.

V teréne narazíte na rôzne nástrahy. Občas môžete spadnúť do jamy, ale sú tu oveľa nebezpečnejšie veci, ako sú samonavádzacie míny, lasery (niektoré sa dajú streľbou na správne miesto nakrátko vypnúť), obranné veže, ktoré často aktivujú nepriatelia, ak ich včas nezastrelíte. Okrem toho často používate páky, spínače, otvárate prechody tým, že zaťažíte pohyblivú plošinu a musíte rýchlo prebehnúť. Niekedy sú to také menšie puzzle, síce veľmi jednoduché a vôbec vás nezdržia, ale výdatne obohacujú hrateľnosť. Umierať môžete, koľko chcete, ale, samozrejme, sťažiť sa to dá vyššou obťažnosťou. Po smrti sa oživíte pri poslednom checkpointe, takmer na tom istom mieste, kde ste skonali. Len počítajte s tým, že stratíte bonus za prejdenie levelu, ktorý sa veľmi hodí na zvýšenie ratingu. Život reprezentujú tri dieliky a ak vás nepriatelia len zrania, po chvíli sa vám ten načatý zregeneruje (nie na najvyššej obťažnosti). Ak sa zníži na nulu, už ho doplníte len po nájdení srdiečka v leveli.

Svoju postavu a jednotlivé priestory vnímate zboku. Nie je to však statický 2D pohľad, ale moderné spracovanie so slušnými efektmi, pri ktorom sa niekedy pootočí kamera pre potreby hry. Najvýraznejšie momenty sa spájajú so streľbou a najmä v spomalenom čase, kde obzvlášť vyniknú akrobatické kúsky. Dizajn úrovní s rôznymi miestnosťami, prechodmi a zábranami je na jednotku, len by sme toho chceli viac. Stojí však za zmienku, že každý level je samostatne hodnotený a s individuálnou tabuľkou najlepších výkonov, ktoré si porovnáte s inými hráčmi. Ozvučenie je skromnejšie, dabing nahradili lacné zvuky sprevádzajúce textové okná, ale nijako zásadne to neprekáža. Elektronický soundtrack sa však k dynamickej akcii hodí.

Musím povedať, že Pedro ma zaujal už minulý rok na prezentácii z E3 a zaradil sa medzi moje najočakávanejšie hry. A nesklamal. Je to skutočne môj priateľ, ktorý ma dokázal skvele pobaviť, len je škoda, že to netrvalo dlhšie. Celé to totiž prejdete za približne 6 hodín. Určite sa však oplatí dať si celú akčnú odyseu minimálne ešte raz, na vyššej obťažnosti a pokúsiť sa dosiahnuť perfektný rating. Ešte by to chcelo nejaké doplnkové režimy alebo výzvy a možno skúsiť kooperáciu a boli by sme nadmieru spokojní.

HODNOTENIE

+ parádna akčná jazda plná akrobacií a efektov
+ aplikácia fyziky a jej využívanie s objektmi v okolí
+ ukladanie vybraných pasáží v gif formáte
+ praktické a intuitívne ovládanie

- pomerne krátke
- triviálny príbeh

8.5

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 dobývate 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 dobývanie 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.

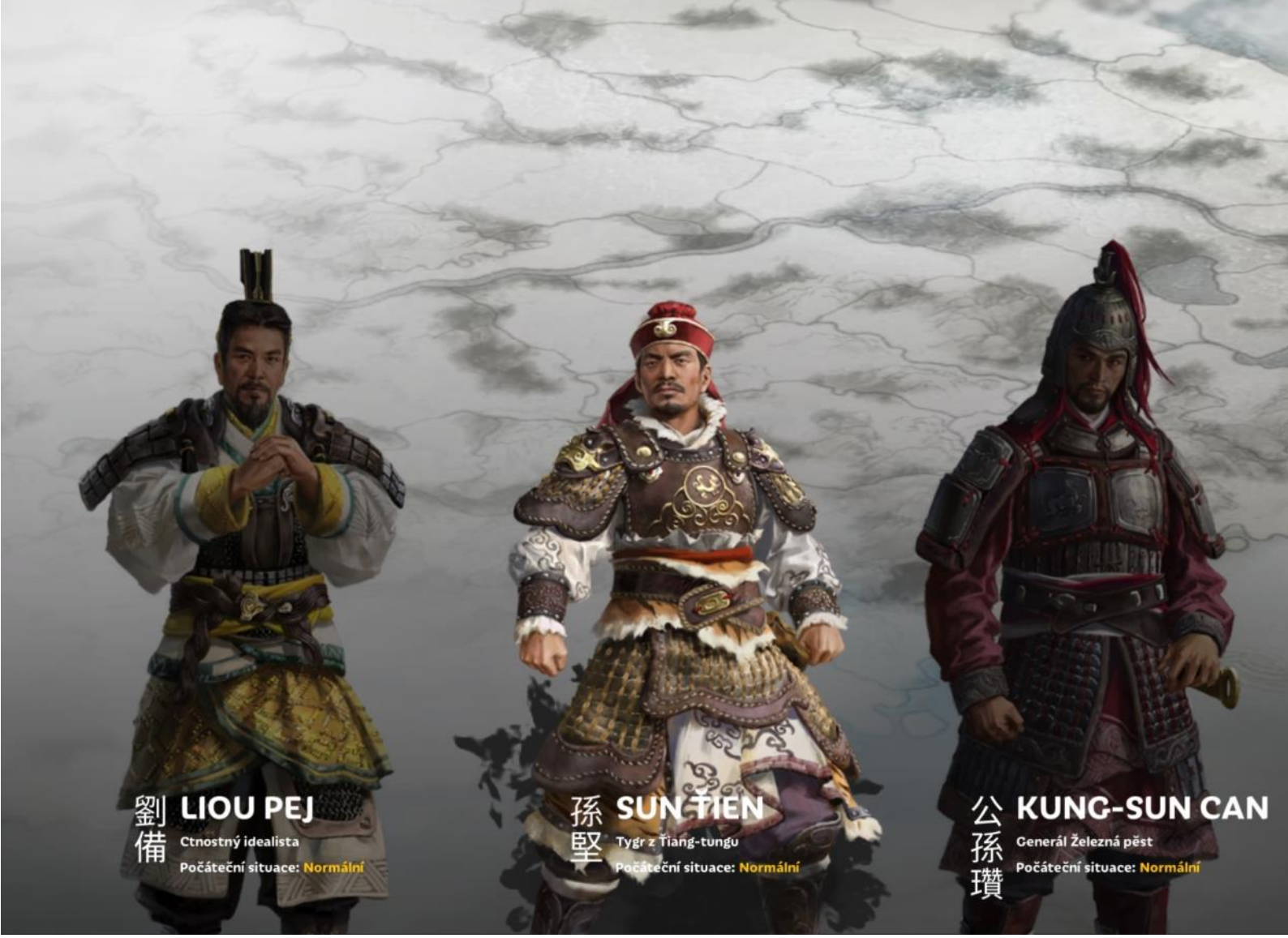






Jednotlivé postavy generálov a významných osobností majú slušný RPG rozvoj. Každý získava skúsenosti, levely, nové zbrane, brnenia, pojazdné zvieratá a stúpencov. To všetko môžete meniť, sortiment sa rozširuje a vyberáte si položky s čo najväčšími bonusmi v rôznych oblastiach. Postava navyše dostáva 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

BRANISLAV KOHÚT

A PLAGUE TALE

KLIKACIA DÁVKA TAJOMNA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
ASOBO STUDIO
VYDAVATEĽ:
FOCUS HOME
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
14. MÁJ 2019

Túto hru ste si možno všimli ešte pred jej vydaním vďaka potkanom. Sú totiž jedným z charakteristických prvkov ponurého dobrodružstva a vyskytujú sa prakticky všade po tisíckach, možno miliónoch. A uprostred tej premnoženej hávede figurujú dvaja súrodenci, ktorých osudy budú vo vašich rukách. Rozhodne dobrý dôvod vydať sa do stredovekého Francúzska v 14.storočí, kde sa to všetko odohráva.

Už krátko po úvode sa začína dráma dvoch detí, ktoré pochádzajú z urodzeného rodu a sú prenasledované inkvizíciou. Prečo? To sa dozviete až neskôr. V každom prípade je dôležité vyhýbať sa strážam, ale aj nedôverčivým dedinčanom z osád postihnutých morom a v neposlednom rade krysám, ktoré v obrovských húfoch zaplavili krajinu.

Ústrednou postavou je 15-ročná Amicia. Vďaka tréningom s jej otcom je fyzicky zručná, a preto sa dokáže postarať o svojho malého bračeka Huga, s ktorým sú na úteku.





Hoci súrodenca postihnutého neznámou chorobou vlastne ani veľmi nepozná, pretože bol chlapec oddelený a pod dohľadom matky. A práve budovanie vzťahu medzi deťmi, ktoré musia spolupracovať, aby prežili, zohráva v príbehu dôležitú úlohu. Pri hľadaní útočiska a lieku pre Huga zažijete s nimi nezhody aj chvíle spolupatričnosti a všetko vrcholí v pôsobivom závere.

Príbeh ako taký vlastne nie je nič extra, nejde veľmi do hĺbky ani neponúka nejaké nečakané zvraty. Dáva však počínaniu detí zmysel a zamestnáva vás úlohami, ktoré vedú k rozuzleniu a finálnej výzve. Silnou stránkou titulu je spomínané postupné zbližovanie detí a výborná hrateľnosť. Tá je založená na stealth postupe a jednoduchých, no efektných hlavolamoch a situáciách, v ktorých najčastejšie figurujú potkany a oheň. Krysy sa totiž boja svetla a páľavy a to budete často využívať, aby ste sa dostali ďalej alebo sa zbavili vojakov.

S výnimkou vybranej pasáže budete v hre ovládať len Amiciu. Dievčinka síce zoči-voči strážam nemá žiadnu šancu, ale vďaka svojmu praku a ľsti si s nimi vie poradiť. Prakom, do ktorého vkladá nazbierané kamene, dokáže po krátkom mierení eliminovať bežných vojakov z diaľky. Ak však majú brnenie, je to trochu náročnejšie. No keď Amicia získa recept na takzvaný Devorantis, prinúti nepriateľa zasiahnutého do hlavy dať si dolu prilbu a potom kameňom dokončí prácu. Prakom dokáže aj prestreliť reťaze či laná, čím spustí padací most, zhodí klietku - napríklad aj niekomu na hlavu, alebo kus mäsa, na ktorý sa vrhnú potkany a uvoľnia tak cestu. Husárskym kúskom je zasiahnutie lampáša, ktorý drží strážnik na odpudenie hlodavcov. Keď po presnej strele zdroj svetla zhasne, nešťastníka doslova zožerú krysy.

Na mnohých miestach Amicia využíva fakle, pred ktorými potkany poslušne ustupujú. Niekedy sú to len palice, ktoré horia iba chvíľu, čo stačí na prejdenie krátkeho úseku a zapálenie ohniska, pri ktorom môžu byť ďalšie palice. Inokedy treba posúvať ohnivé kovové nádoby s ohňom zavesené na reťaziach alebo pripevnené na obliehacom stroji, ktorý musíte tlačiť.

Občas pomôžu otočné svetlomety. No a neskôr získate aj recepty na zapálenie ohnísk a faklí z dialky, výbušninu, ktorá zničí hlodavce v dosahu alebo zmes, na ktorú sa hlodavce okamžite vrhnú, keď ju niekam šmaríte.

To všetko a ešte niečo navyše si dokáže Amicia sama vyrobiť, ale k jednotlivým návodom na prípravu sa dostane postupne. Zvyčajne jej ich niekto poskytne. Použiteľné vecičky si dievčina kedykoľvek zhotoví priamo vo svojom kruhovom inventári. No na výrobu a vylepšenie povrázkov, tašky, vrecka, vačku na muníciu, výstroja a potom aj nádob a nástrojov už potrebuje dielenský stôl. Teda aspoň spočiatku. Stoly sa priebežne objavujú všade a na všetko treba suroviny a materiál. Kožu, motúzy, náradie, síru a ďalšie veci priebežne zbierate na miestach, ktorými prechádzate. A je už len na vás, či ich miniete na muníciu a špeciality, alebo na zlepšenie výbavy, ktorá zvýši množstvo prenášaných predmetov, skráti čas mierenia prakom a podobne.

Aj keď vojakov dokážete príležitostne zabiť, častejšie sa im treba vyhýbať a pokúsiť sa ich obísť. Tu sa dostávajú do popredia stealth prvky. Treba sa prikrčiť, aby ste nerobili hluk a pokúsiť sa prejsť strážam poza chrbát, keď sa nepozerajú vaším smerom. To sa dá dosiahnuť streľbou z praku do kovových predmetov, ktoré upútajú pozornosť hliadok a idú sa pozrieť na miesto, kde počuli zvuk. Podobne poslúži hlinená nádobka, ktorá pri rozbití robí rámus. Môžete sa schovávať za objektmi a vo vysokej tráve. To zvyčajne pohodlne stačí na to, aby ste sa prešmykli cez nebezpečné úseky.
Amicia sa však málokedy cez to všetko dostane sama. Spočiatku je s ňou Hugo, ktorého priamo neovládate a musíte ho chrániť. Pri lezení cez múry a okná mu Amicia automaticky pomôže a podľa potreby dáte chlapcovi pokyn, aby niekde počkal, alebo sa k vám znovu pripojil. Alebo aby sa preplazil cez dieru v stene a z druhej strany otvoril uzamknuté dvere. Neskôr podobným spôsobom spolupracujete s ďalšími postavami. Zlodejka na požiadanie odomkne zámky a mladý kováč na povel prepadne odzadu strážnika. Stáva sa, že po vašom boku kráča aj viac postáv naraz a niekedy musí spolupracovať skupina osôb súčasne, napríklad pri tlačení dební alebo ťahaní pák. Asistencia rôznych postáv je veľkým plusom hry.
Celý postup je lineárny, pohybujete sa v ohraničených priestoroch, kde sa nedá ďaleko odbehnúť. Ale je vhodné prezrieť si okolie a zbierať darčeky, zvláštnosti a kvety do Hugovho herbára, ktoré s obľubou vkladá svojej sestre do vlasov. Tieto predmety v kódexe nemajú hlbší význam, ale môžete aspoň získať achievementy a trochu si spestriť cestu. Niekedy sa pri postupe môžete rozhodnúť, ako prekonáte ďalšie nástrahy a napríklad či zabijete stráž, alebo si poradíte bez násilia. Nemá to však dopad na ďalší dej. Pritom by bolo zaujímavé sledovať pozmenený vývoj udalostí, keby ste sa v určitej kľúčovej situácii zachovali inak.Hra sa ukladá automaticky a checkpointy sú husto rozmiestnené, takže v prípade zlyhania sa nevraciate ďaleko. Navyše obťažnosť nie je veľmi vysoká.





Jednotlivé kapitoly príbehu si môžete spustiť z menu hry, napríklad ak chcete dodatočne vyzbierať predmety z kódexu. Ďalšie možnosti hra neponúka, čo je dosť škoda. Príbeh vám totiž zaberie približne 12 hodín a zrejme by ste chceli ešte trochu viac. Tvorcovia by mohli zvážiť prídavné epizódy mapujúce osudy vedľajších postáv mimo družiny.

Štýlový vizuál stačí na to, aby vierohodne ukázal rôzne zákutia dobového Francúzska. To znamená stredoveké dedinky, hrad, kobky, tábor, bojisko s hnijúcimi mŕtvolami, či univerzitu. A uveríte aj výrazom tvári počas rozhovorov. Amicia vám môže pripomínať Sansu z Hry o tróny a aj ďalšie postavy sú pomerne zaujímavé. A svietiace oči v tme plnej potkanov sú správne hrozivé. Za skvelú atmosféru však hra vďačí najmä jedinečnému soundtracku s dobovými melódiami, ktorý pripravil Olivier Deriviere. Vzhľadom na miesto deja je optimálne zvoliť si francúzsky dabing s praktickými českými titulkami, keďže francúzštinu u nás neovláda toľko hráčov ako angličtinu. Ale je tu aj anglický a nemecký dabing, ak vám vyhovujú viac.

A Plague Tale: Innocence je aj napriek hordám potkanov a tiesnivej atmosfére príjemná hra. Príjemne prekvapuje svojou hrateľnosťou založenou na spolupráci postáv, nenáročných stealth prvkoch a hordách hlodavcov, na ktoré platí oheň. Po obsahovej stránke hry sme spokojní, ale vzhľadom na jej dĺžku sa nám zdá cenovka privysoká. Či už si však počkáte na zľavu, alebo nie, pustiť sa do tohto dobrodružstva rozhodne oplatí. Ponúka totiž pôsobivý zážitok, ktorý vo vás zanechá hlboký dojem.

HODNOTENIE

+ potkany, hra s ohňom a stealth prvky
+ budovanie vzťahu súrodencov
+ spolupráca postáv pri postupe
+ skvelý soundtrack a atmosféra
+ čeština, ideálne kombinovaná s francúzskym dabingom
- relatívne krátka herná doba
- lineárne, bez možnosti ovplyvniť dej

8.5

JÁN KORDOŠ



EFOOTBALL PES 2020

PRÍŤAŽLIVÁ FUTBALOVÁ NEDOKONALOSŤ

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
KONAMI
VYDAVATEĽ:
KONAMI
ŽÁNER:
ŠPORT
VYDANIE:
10. SEPTEMBER 2019

Nie je futbal ako futbal - a v prípade porovnávania dvoch dlhoročných rivalov v segmente futbalových simulátorov to platí dvojnásobne. Tak ako stojíte na strane Realu alebo Barcelony, či drukujete Liverpoolu alebo ManU, už teraz viete, kto je váš favorit. Budete mu držať palce, oslavovať jeho prednosti. Pretože PES (alebo FIFA, doplňte si podľa svojho vlastného uváženia) je najlepší. Áno aj nie.

V tento rok sa v Konami rozhodli investovať viac úsilia do esport časti. Teda minimálne to tak pôsobí podľa názvu hry, lobby a online časť celkovo stále trpí na ťažkopádnosť, slabšie sociálne prvky a občas aj pomalosť systému. Ani tentokrát sa Konami nepresadí na poli, kde EA Sports kraľuje už roky. A tentoraz to vzdali takmer úplne, licencie na všetky tímy, ligové súťaže či Ligu Majstrov tu nehľadajte. Skutoční hráči behajú po ihrisku a ich podoba je u najväčších hviezd nápadná, avšak nie všetci sa podobajú na svoje reálne predlohy. Ak sa pozriete na súpisku slovenskej reprezentácie, čaká vás skôr panoptikum noname figúrok. Keby som si chcel rypnúť úplne, tetovanie má len zopár vybraných jedincov. Lenže potom je tu druhá strana mince a PES už roky kraľuje na inom poli: na samotnom trávniku. To sa predsa ráta. Aj keď i v tomto prípade je to individuálne.

Znovu sa teda vraciame k otrepanej pesničke. FIFA stavia na arkádovú zábavu, prístupnosť pre širšiu verejnosť, ktorej stačí si len sadnúť a hrať. Užívate si nádherné akcie, dokonalú krásu prepracovaných fintičiek, a to všetko v nádhernom spracovaní s licenciami na všetko možné i nemožné. PES naopak ukazuje, že futbal je krásna hra - ale nie vždy pekná pre oko diváka. Tentoraz ešte viac. Hráči chybujú omnoho častejšie, než býva vo futbalových simuláciách zvykom. Práve tento fakt rozhodne o tom, či nový ročník zavrhnete ešte skôr, než sa k nám dostane nová FIFA, a to bez toho, aby mužstvo od EA vôbec vstúpilo na trávnik.



Čo to znamená v praxi? Vezmite si akýkoľvek zápas. Ten skutočný, najlepšie váš obľúbený tím, ktorému fandíte a držíte celú sezónu palce. Sami dobre viete, na čo reálne majú.

Niekedy motyka vystrelí a podarí sa im skvelý zápas, zdolajú súpera, ktorému by za bežných okolnosti mohli vzdorovať iba s ťažkosťami. Inokedy pohoria s papierovo slabším súperom. To isté sa deje aj v novom PES 2020. Niekedy je to až frustrujúce ako vám jednoducho nejde karta a môžete mať v tíme Ronalda s Messim, ale netrafíte ani bránu, zatiaľ čo súper vás z protiútoku zrazí na kolená bombou do šibenice. Je to vôbec zábavné? Na prvý pohľad nie, na ten druhý… presne o tom je predsa šport a s o to väčšiu vervou sa vrhnete do ďalšieho zápasu.

Robotické zápasy vo FIFE, kde je favorit vždy favoritom, majú niečo za seba. Ponúkajú istotu, nádherne prevedené akcie - a je jedno, či to je druholigový mančaft alebo útočný záprah Liverpoolu.

Presne toto PES 2020 neponúka. Je to futbalovejšie, je to reálnejšie a forma môže klesnúť. Práve vtedy sa ukáže, čo spraví zmena taktiky alebo striedanie s vašou jedenástkou. Niekedy prinesie potrebné oživenie alebo naopak potopí celú snahu. Práve to, čo vlastne chcete hrať, je dôležitým rozhodnutím a nie je to len fráza. Nie raz sa mi v online zápasoch stalo, že ma súper poľahky prehrával. Nepatrím k dokonalým hráčom, ktorí majú všetko v rukách, no napriek tomu ma (nielen) virtuálny futbal baví. Podarí sa jedna akcia, skvelá narážačka, protiútok do otvoreného priestoru, vysunutie nabiehajúceho krídla zo strany a gól. V tridsiatej minúte. A teraz čo? Stiahnuť sa a zubami nechtami sa snažiť brániť? Áno, ide aj to, ale zároveň sa dá stále rozumne hroziť z protiútokov. Na rozdiel od FIFY, kde je krása hry zosobnená v útočení, je to príjemná zmena. Môže sa vám však prihodiť rovnaký príbeh v opačnom garde. Futbal je krásna, ale niekedy nezmyselná hra. Presne taká je i v skutočnosti.

Na ihrisku to vyzerá niekedy ako v našej lige. Je jedno, či máte pod palcom Barcelonu alebo sa babrete s naším národňákom. Brankári robia občas také psie kusy, že by sa aj Karius smial, ale nie sú supermani so zákrokmi roka v každom zápase. Prihrávky na jeden dotyk nie sú strojovo presné na nohu spoluhráča. Vysunutie do protiútoku vo väčšine prípadov končí na kopačkách obrancov čítajúcich hru. Správne načasovanie prihrávky je dôležité pred dotierajúcim súperom, ktorý si bráni svoj priestor. Hra sa prelieva z jednej strany na druhú. Nemusíte sa naháňať za loptou sami, stačí držať priestor, do vhodných situácií poslať AI na tesné bránenie a hráči pod tlakom začnú kaziť prihrávky.

Obdobne je to so strelami, ktoré mimo jednoznačných situácií nemusia končiť ani v priestoroch brány. Hokejové výsledky sú minulosťou - teda až na prípady, kedy vás alebo vy súpera jednoznačne prehrávate takticky. Útočiť do plných silovo s našim národným tímom nemá zmysel.

Avšak ak je obrana rozhodená, dajú sa využiť rýchle krídla alebo postupný prechod. Kucka je skutočne dobrý v tom, že rozbíja zárodky súperových akcií, ale virtuóz z neho nikdy nebude. Niekedy sa nehrá futbal na krásu, ale ide o výsledok. V týchto momentoch je skutočná futbalovosť v podaní PES so všetkými chybami, nepresnosťami skvelá.

Lopta nie je v žiadnom prípade prilepená na kopačky hráčov, potrebujú čas na spracovanie. Mnoho prihrávok nemá adresáta len preto, že išlo skôr o bezhlavý odkop alebo zbavenie sa jej pred dobiedzajúcim súperom. Odráža sa od nôh hráčov, tela a skrumáž pred bránou môže priniesť zábavné a lacné góly, aj tie vlastné. V týchto neprehľadných situáciách síce zamrzí, že rozbehnutý hráč dotlačí loptu do siete, pretože ste s ním bežali k bráne a zmena akcie vyžaduje dokončenie animácie. Rozhodne však góly nepadajú po opakujúcich sa situáciách. Miesto krídel sa oplatí častejšie používať stred poľa, kde s pravým analógom môžete manuálne ovládať finty. Chce to však hodiny tréningu, no rozhodne to stojí za to, ak sa chcete uvoľniť medzi dvomi hráčmi driblingom.

PES 2020 je futbalovejší ako FIFA. Znamená to však aj to, že nemusí byť vždy zábavný, občas frustruje a niekedy to proste nejde. Finálny zážitok aspoň na mňa osobne pôsobí o stupienok lepšie ako vyčačkaná zábava z produkcie EA Sports, ktorý sa hodí skôr na priateľské stretnutia a party. Menej prístupná hrateľnosť sa vám časom odmení skvelou atmosférou zápasov, takže aj po prehre máte chuť znovu to skúsiť, ani debakel vás neodradí od ďalšieho zápasu. Horšie je to už tradične kvalitnom v technickom spracovaní, ktoré je na vysokej úrovni (s kľučkami a inými finesami pomáhal božský Iniesta), ale občas zamrzia bugy, toporné animácie brankárov, až strašidelné úsmevy po strelených góloch a opakujúce sa hádky so rozhodcom po fauloch, ktoré nedávajú zmysel. Dabing v podaní Petra Druryho je skôr príjemným podmazom, ktorý nevnímate aj pre postupne opakujúce sa frázy a občas zbytočne uvrieskané zhodnotenie bezvýznamnej šance. Hudba hrajúca v menu je zmesou všetkých žánrov a príjemne sa počúva aj mimo hry.

Konami už tradične zaostáva oproti konkurencii v licenciách a ružové to nie je ani s ponukou módov. Nie, že by ste tu nenašli všetko, čo vo FIFE, avšak nemá to omáčku okolo. Kariéra za jedného futbalistu (Become a Legend) je prepracovaná, postupne napredujete, no akoby to bola iba ponuka v menu a chýbalo tu viac vzrušenia. Svoju dávku dlhodobého učenia sa a vylepšovania štatistík tu nájdete, takže ak sa chcete preháňať po ihrisku ako pravý obranca alebo naopak tradičná deviatka, máte na desiatky hodín o plnohodnotnú zábavu postarané. Avšak len na ihrisku v menu sa budete zdržiavať minimálne. Možno by pomohlo, ak by okrem štatistík konkrétnych vlastností a schopností hra zbierala aj podrobnejšie informácie z odohraných zápasov, bola viac osobnejšia.

Obdobne je tu manažérsky mód, môžete sa predierať sezónou (Master League), s kartičkami si vytvoríte vlastný mančaft a staráte sa oň (myClub). Ak sa chce niekto ponoriť do futbalového kolotoča len čiastočne, radšej nech volí pár zápasov z rýchlej voľby. Animácie medzi zápasmi s manažérom pôsobia ako príjemná zmena, stále však chýba prehľadnejšia interakcia so štatistikami v menu, kde archaický font kazí dojem z celého futbalu. Master League vás nechá tápať v menu, ktoré už roky potrebujú zmenu ako soľ. Pôvod Konami sa nezaprie. Potešia však nové možnosti pri vyjednávaní s hráčom o kontrakte, ktoré prebieha na viac kôl. Okrem zvolenej sumy evidujete viacero požiadaviek zo strany hráča a počas sezóny ovplyvňuje dianie na ihrisku tímový duch. Niektorí hráči vedia zo seba dostať viac napriek svojim štatistikám. Fajn spestrenie a v Master League je vidieť aspoň snahu o inovácie, ktoré niekam ponuku posúvajú.

V myClub sa zas PES snaží konkurovať Ultimate Teamu z FIFY a hoci to nie je pasca na vaše peňaženky ako v prípade lukratívneho FUT, potáca sa v postupne upadajúcom tempe kupovania kartičiek s hráčmi. Postupne levelujúci futbalisti síce tréningom i zápasmi nadobúdajú nové schopnosti a zlepšujú si vlastnosti, avšak výsledok je skôr ťažkopádny. Nie, že by ste pár desiatok zápasov nestratili aj tu, avšak systém pôsobí skôr skostnatelo a venoval som sa najmenej. Agenti hľadajúci nové hviezdy do vášho tímu fungujú, avšak napokon vám hranie ponúkne len nahrádzanie už vylevelovaných hráčov (strop je sedemdesiatka), pretože ich buď nedokážete udržať alebo to proste chce zmenu.





Kolotoč rozširovania balíčku ma jednoducho nechytil, avšak podobne tomu bolo aj vo FUT, ktoré však vytvára dojem väčšej pestrosti a variability. Lenže napokon aj tak skončíte pri multiplayeri. Bohaté možnosti hrania sú obdobne prepracované, avšak chýba im niečo navyše. Rozohrať môžete jeden zápas, predierať sa postupom v divíziách či pohároch. Až skutoční hráči preveria vaše schopnosti - teda nie, že by AI bola na tom zle. Viac trpí inteligencia spoluhráčov, hlavne v obrane, kedy zadné rady zbytočne nechávajú príliš mnoho priestoru súperom, ktorí môžu pokojne vystreliť alebo ísť poľahky obísť, keďže ich tesne nik nebráni a nie sú v pohybe. Viď naše trápenie proti Chorvátsku.

V offline módoch sa naučíte brániť, nerozohrávať naslepo a bez rozmyslu. Ale až v online to má tie správne grády. Škoda zdĺhavého a nie vždy fungujúceho matchmakingu. Taktiež by ovládacia schéma chcela trochu prekonať. Akonáhle ste zadali hráčovi bežiacemu za loptou akciu, pamätá si ju niekoľko sekúnd. Na zaručenie síce môžete rýchlo stlačiť R2+L2, avšak v tom chaose sa mi to podarilo len ojedinele tak, aby som aj bol pri lopte ako prvý. Nadávať by som mohol na ovládanie, pretože mnohé prihrávky smerovali do neznáma alebo na súperove kopačky. Avšak tu je to skôr charakter hry, ktorá vykoná i nezmyselnú akciu, pretože ste zadali pokyn. Záleží na vašej presnosti, hra nepodporuje automatické nahranie na kopačky spoluhráčovi ako to občas viditeľne predvádza FIFA.

Finálny hvizd rozhodcu priniesol nečakané rozuzlenie. Mám rád FIFU a to nádherné divadlo, ktoré je príťažlivé pre diváka i hráča, je ohromujúce. A k tomu more licencií, v ktorých sa utopíte a zvyknete si na ne, ani netušíte ako. Po vhodení do PES sa dá ľahko podľahnúť zdaniu, že Konami začalo definitívne strácať. Opak je pravdou a subjektívne mi futbal viac chutí práve v podaní možno spočiatku nevýrazného eFootball PES 2020. Ak chcete skutočný futbal, ktorý nehrajú robotickí manekýni, viete, kam je vhodnejšie siahnuť. PES síce nemá všetky licencie, za neintuitívne menu by si niekto zaslúžil päť a dvadsať na holú, ale hrá sa to božsky. Poteší aj prítomnosť legendárnych hráčov, ako je Beckham, Ronaldi, v úlohe manažérov sa môže blysnúť Cruyff, Roberto Carlos či Maradona.

HODNOTENIE

+ futbal s nepresnosťami
+ v ponuke módov si nájde každý to svoje
+ fyzika lopty
+ rozdielnosť hráčov a dribling
+ rozšírenie Master League o animácie
+ technické spracovanie

- málo licencií
- ťažkopádny systém menu a celkovo UI
- obrana otvára nezmyselne priestor útočníkom
- Become a Legend a myClub bez zmien
- opakujúci sa komentár a slabší ohlas fanúšikov

8.5

JÁN KORDOŠ



BLOODSTAINED

RITUAL OF THE NIGHT

PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4
SWITCH
VÝVOJ:
ARTPLAY
VYDAVATEĽ:
505 GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
18. JÚN 2019

Castlevania je späť. Isteže, nesmierne lacný podtitul, no Bloodstained: Ritual of the Night vystihuje najlepšie. Závan minulosti je pre sériu gotických hororov symfóniou noci, ktorá animálne priťahuje a zahryzne sa ostrými zubami do krku. Saje, až kým nemá dosť a vy vyčerpaní neodpadnete. Akčné plošinovky s jemnými náznakmi nenápadných RPG prvkov a výraznou nelinearitou nerastú na stromoch. Teda tie priemerné možno, ale po tých sa neobzerajme.

Takže: Castlevania je mŕtva, vitaj Bloodstained.

Bloodstained: Ritual of the Night je duchovným nástupcom Castlevanie.



Nie je to iba samoúčelné konštatovanie, na jeho tvorbe sa podieľal Koji Igarashi (na Castlevanii pracoval od Symphony of the Night). Napriek tomu, že je to už päť dlhých rokov, čo sme sa dočkali poslednej Castlevanie, má stále dostatok priaznivcov. Prečo Konami nesiahne znovu po jednej zo svojich najúspešnejších značiek, ostane tajomstvom. Teraz nám to už nevadí. Po kladne prijatom a pixel-artovom Bloodstained: Curse of the Moon sme sa dočkali pokračovania, ktoré zaujme aj odporcov kockatých retro úletov.

Príbeh netvorí dôležitú súčasť hry a jeho prezentácia nepatrí medzi jagavé klenoty hrateľnosti. Ale je tu, má béčkové parametre a vážnejšia zápletka nemusí byť nutne krokom vedľa (Lord of Shadows je toho dôkazom). Dvojrozmerné dobrodružstvo si zakladá na patetickej výprave za záchranou sveta. V minulosti sa v podivnom experimente podarilo dvom deťom implantovať démonické kryštály. Hlavná protagonistka Miriam je jedným z detí a prebúdza sa po desiatich rokoch do sveta, ktorý sa už raz dokázal zbaviť pekelných síl, ale tie sú tu znova. Gebel, druhé dieťa zo spomínanej dvojice, do príbehu prehovorí taktiež, ale nejde o žiadne prekvapujúce momenty, ktoré by ste sami nedokázali predvídať.

Zápletka je rozprávaná prostredníctvom dialógov, ktoré prebiehajú tradičným spôsobom: dve postavy po stranách obrazovky povedia zopár svojich slov, značne patetických a po zopár výmenách sa ide ďalej. Bez toho, aby vás dej chytil alebo ste si z neho niečo odniesli. Občas som sa pristihol pri tom, že dialógy vlastne ani nevnímam a tlačidlo skip sa stalo vykúpením. A tým sa negatívne reptanie môže ukončiť, pretože na scénu nastupuje tradičný model metroidvanie. Tentoraz so skvelou hrateľnosťou, ktorá sľubuje hodiny a hodiny zábavy.

Základná myšlienka Bloodstained je až smiešne jednoduchá: Miriam behá, skáče, rúbe, seká, strieľa a všetko to, čo v metroidvania hrách robíme. A je to zábavné, návykové, podmanivé, s novými a novými prvkami, ktoré si postupne odomykáte za zozbierané kryštály, otvárate nové lokácie či grindovaním na respawnujúcich sa nepriateľoch si vylepšujete skill a zbierate suroviny. Dôležitá je rozmanitosť, ktorá sa ukazuje ako zásadným a rozdielovým prvkom, odlišujúcim Ritual of the Night od konkurencie. Všetko je náročné tak akurát, hoci smrti sa nevyhnete a mnohokrát zomriete po krv potiaciach okamihoch, ktoré vás vrátia na posledne uloženú pozíciu. Žiadne rogue-like šialenstvo však nečakajte, penalizácia za exitus nedráždi hráčovu vytrvalosť ničím iným než návratom na save point a stratou získaných skúseností a predmetov od uloženia.

Hra sa v podstate celá odohráva v tajomnom hrade a jeho okolí, no monotónne prostredie nehrozí.

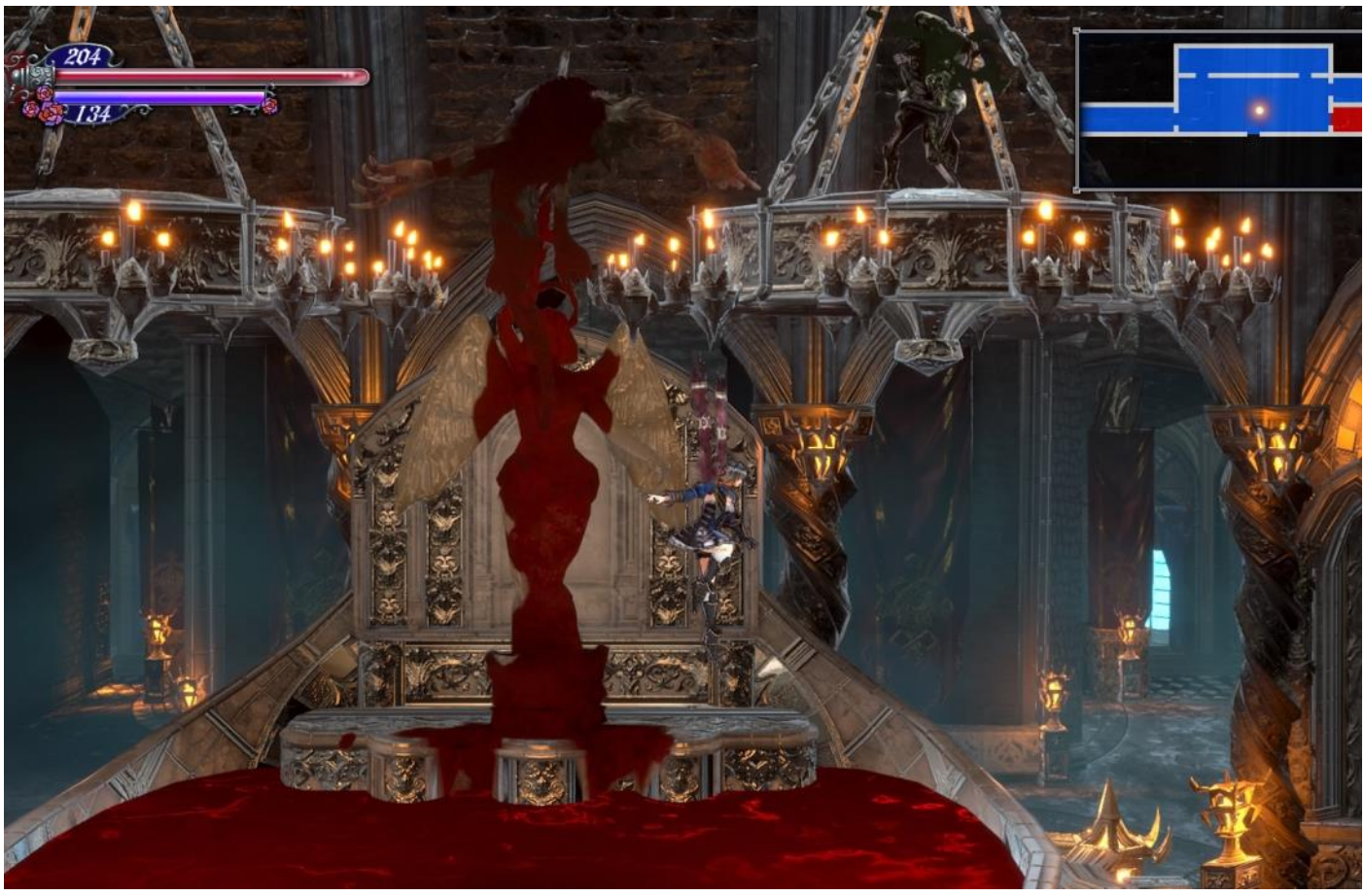
Už len preto, že tu nájdete úplne všetko, od strašidelných kobiek, podzemných jaskýň, náboženských svätýň, cez steampunkové knižnice, podzemné alchymistické laboratóriá, až po lávové či ľadové jaskyne či pieskové oblasti. Všetko je na jednej obrovskej mape, ktorú musíte odhaliť. Na niektoré miesta sa nedostanete hneď, hoci vidíte, že cesta vedie tými dverami, no najprv musíte získať potrebnú schopnosť a postupne si otvárate rôzne skratky. Backtracking nie je nutným zlom a ani respawnujúci sa protivníci nedegradujú zábavnosť. Navyše sú pre každé prostredie špecifickí a značne bizarní. Ich počet ide cez stovku a opisovať ich je zbytočné až nemožné.

Zastúpenie tu majú aj RPG prvky. Za zlikvidovaných démonov - a veru je to občas poriadne krvavý masaker, krv strieka prúdom - získavate skúsenosti, postava leveluje a s postupom o úroveň vyššie sa vám zlepšia štatistiky, zdravie a mana. Nič prepracované, ale dostatočne motivujúce. Okrem toho sú tu zbrane s rozličnými vlastnosťami a odlišným používaním. Je pekné, že obojručný meč dáva obrovské poškodenie, ale s dýkami je Miriam obratnejšia a rýchlejšia. Jednoduchý princíp mení spôsob hrania a je len na hráčovi, ktorý bude uplatňovať. Nastupujúci stereotyp porciovania nepriateľov si môžete aj sami osviežiť novým prístupom. Získate novú zbraň (meče, dýky, palcáty, palice, biče, pištole), ktorá je fakt dobrá, no s jej používaním sa vo vašich rukách môže zmeniť na nepoužiteľný šrot. Výzva ako hrom.

Aby toho nebolo málo, zvláštnu pozornosť si zaslúžia čarovné kryštály, ktoré vám pribúdajú možno až príliš často, až je niekedy problém si vybrať. Delia sa na útočné, manipulatívne, pasívne a vyvolať si môžete spolubojovníkov, ktorí vám pomôžu s niektorými nepriateľmi. Kombinácia práve aktivovaných úlomkov kryštálov znovu definuje váš štýl boja a nesprávne kombinácie nekompatibilné s tým, ako hráte, vám zbytočne sťažia postup hrou. Skúmanie a otváranie nových možností si vyžiada čas, ale znovu je to skôr zábava ako tápanie nad správnou konfiguráciou.

Teraz pekne do kuchyne, tam je kuchynská linka, tu zástera a ideme variť. V Bloodstained nesmie chýbať niečo japonsky nezvyčajné a v tomto prípade je to varenie. Nielenže vám jedlo zvýši vybrané atribúty, takže nejde o samoúčelnú zábavku, ale získavanie surovín a napokon aj samotné varenie akoby supluje vyzobávanie bonusových predmetov na mape. Nemusíte sa mu venovať, ale bola by škoda opomenúť tento prvok. Obsah, ktorý nájdete vo svojej virtuálnej kuchárskej knihe, je dostatočne bohatý, aby ste neskĺzli do repetitívneho kuchtenia. Neskôr budete vyhľadávať konkrétnych nepriateľov, aby vám poskytli suroviny do receptov. Ide o ďalšie pošťuchnutie k tomu, aby ste hru náležite presnorili, užívali si ju a nielen tak preleteli.

Ako je na obrázkoch názorne vidieť, spracovanie jednotlivých obrazoviek je úžasne detailné, špecifické pre každé z prostredí, neustále sa mení a ponúka rôznorodé nálady.





Bloodstained neponúka až takú nádheru ako kedysi Trine či z novších titulov Ori alebo Unravel, ale stále má dostatok priestoru na nádherné scenérie bez už trochu prejedeného pixel-artového stereotypu. Animácie pohybov už tradične nemajú toľko snímok, nie sú také prepracované, beh je až nerealisticky zrýchlený, ale všetko to patrí ku koloritu hrateľnosti a atmosféry. Anglický dabing je nesmierne umelý, ale prítomný je aj japonský, do ktorého si hru určite prepnite. Hudba je tematická pre každé prostredie a nenápadne dotvára atmosféru mierne gotického hororu.

Bloodstained: Ritual of the Night je hra, ktorá vám prejde ľahko do krvi, pochopíte, o čo jej ide, ale jej zvládnutie si vyžaduje hodiny a hodiny prechádzania labyrintov. Neustále nové prostredia, nepriatelia, zbrane, schopnosti a všeobecne novinky, ktoré vývojári dávkujú po celú hernú dobu, vytvárajú jednu z najlepších metroidvania hier. Všetko v nej funguje, ako má, objavovanie nových ciest a odkrývanie celej mapy láka ku každodennému rituálu, kedy s hrou strávite poctivú hodinku a neľutujete ani minútu. Atmosféra a hrateľnosť sú dokonale vybrúsené, aby ste sa do krvavého masakrovania mohli kedykoľvek ponoriť a užívali si na prvý pohľad možno plytkú, ale v skutočnosti do detailov prepracovanú arkádu. Herná nirvána v šialenom tempe a so starou dobrou hrateľnosťou.

HODNOTENIE

+ skvelá hrateľnosť v štýle metroidvanie
+ rozmanité prostredia a nepriatelia
+ objavovanie nových miest a predmetov
+ bohatý obsah
+ japonský dabing
+ nekompromisná, ale férová obťažnosť

-

8.5

MICHAL KOREC



KINGDOM HEARTS III

KRÍŽOM CEZ DISNEY SVETY

XBOX ONE, PS4
SQUARE ENIX
RPG

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

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

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



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

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

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



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

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

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



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

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

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

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

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

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





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

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

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

HODNOTENIE

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

8.5



8.0



MATÚŠ ŠTRBA



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

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Pôvodne sme si mysleli, že Rozkaz 66 prežili len Yoda a Obi-wan Kenobi. Postupne sa však začalo ukazovať, že genocídu Jediov kedysi dávno v jednej preďalekej galaxii prežilo viac postáv, aj keď je pravda, že to boli Padawani. Jedným z nich bol Kanan Jarrus a teraz spoznáme ďalšieho. Volá sa Cal Kestis a je hrdinom novej hry Star Wars Jedi: Fallen Order od Respawn Entertainment, autorov série Titanfall či Battle Royale hitu Apex Legends. Prvý raz sa tak pustili do výhradne sigleplayerovej hry a treba uznať, že sa im to podarilo možno aj nad očakávania dobre. Nepriniesli len krátku kampaň a akciu odvodenú od svojich ostatných hier.

Cal sa 5 rokov skrýval na šrotovisku na planéte Bracca, kde rozoberal vraky vesmírnych lodí pre Impérium. Nikomu ani len nenapadlo, že by mohol byť niečím viac, až jedného dňa pri práci nemusel použiť svoje schopnosti Sily, aby zachránil priateľa. To nezostalo bez povšimnutia a ak poznáte aktuálne pozadie Star Wars príbehov, asi ste si už domysleli, že mu na krku prakticky ihneď visela dvojica Inkvizítorov. Alebo skôr Inkvizítoriek, keďže Impérium na váš lov vyslalo Second Sister a Ninth Sister, obe už môžete poznať zo Star Wars komiksov. To znie ako poriadna šlamastika, najmä pre niekoho, kto nedokončil svoj výcvik, no ani sa nenazdáte a zistíte, že tých Jediov prežilo o niečo viac.

Záchranou príbeh hry prakticky len začína. Stávate sa členom posádky lode Mantis a namiesto toho, aby ste sa skrývali a báli sa o svoju existenciu sa vydávate na misiu, ktorej cieľom je obnoviť Rád a poraziť Impérium. Všetci vieme, že Impérium padlo až o mnoho rokov neskôr, takže asi tušíte, že tu to nepôjde úplne hladko. Navyše je táto cesta pomerne dlhá, vetvená, komplikovaná a zavedie vás tiež do minulosti, aby sa Cal mohol vyrovnať so svojimi vlastný démonmi predtým, než bude čeliť Impériu a jeho Inkvizítorom.



Celkovo hra ponúka naozaj zaujímavý pohľad na to, čo sa dialo pár rokov po páde Rádu. Rozširuje to, čo sme mohli vidieť v Rebels či čítať v komiksoch. Na samotné filmy až na nejaké drobnosti až tak neodkazuje. Nie som si však úplne istý, či je aj samotný príbeh zaujímavý. Niežeby ma nebavil, no jednotlivé jeho súčasti som si užil viac ako celok. Cal a jeho vyrovnávanie s minulosťou, odhaľovanie prastarej civilizácie, či pozadie Second Sister alebo dianie na planéte Dathomir fanúšikov oslovia. A určite viac ako naháňanie sa za holocronom po celej galaxii. Inými slovami je to práve hlbší pohľad do Star Wars lore, ktorý hráčov a hlavne fanúšikov osloví.



Nemalo by zmysel v recenzii chodiť okolo horúcej kaše, takže rovno prezradím, že Fallen Order nie je práve originálnou hrou a prakticky všetky prvky si prepožičiava z iných známych hier. A jedným z týchto prvkov je systém postupu hrou, ktorý vám bude znieť povedome. Cestujete totiž vo vesmírnej lodi, po ktorej sa môžete pohybovať, rozprávať sa s členmi posádky a na galaktickej mape si vyberáte cieľ, kam sa chcete vydať. Môžete ísť za hlavnou dejovou misiou, alebo skúmať ostatné planéty, kde vás teraz žiadna úloha nečaká. Dokonca časom môžete získať dvoch ďalších členov posádky, akurát s nimi neplníte misie, takže to úplne nekopíruje Mass Effect. Atmosféru to však buduje dobre.



Celkovo hra ponúka 7 planét. Bracca, tá úvodná, vás už ďalej v príbehu zaujímať nebude a ani sa na ňu nedokážete vrátiť. A na tú poslednú sa zas po prejdení hry nedokážete vrátiť z príbehových dôvodov. Inak ale medzi planétami môžete ľubovoľne cestovať, keď vám pribudnú na mapu. Sú tu niektoré nové a menej známe, no aj miesta, ktoré fanúšikovia poznajú už roky a to hlavne Kashyyyk a Dathomir. Aj tieto miesta ale viete spoznať novým spôsobom a tak, ako ich iné StarWars médiá doteraz neukázali. Dokonca vám táto možnosť výberu dáva šancu hneď v úvode dostať jeden veľmi špeciálny svetelný meč, ak sa rozhodnete vydať (ne)správnym smerom.

Prečo by ste ale medzi nimi vôbec mali cestovať tam aj späť? Odpoveď je jednoduchá: Cal svoj tréning nedokončil, tak mu s tým teraz musíte pomôcť vy. Postupom hrou získa nové schopnosti a tieto mu následne umožnia veci, ktoré predtým nedokázal. Napríklad sa aj dostať na miesta, kde sa predtým nedostal. A keďže každá planéta predstavuje rozsiahly a členitý systém prostredí a to ako vertikálne, tak aj horizontálne, časom sa oplatí vrátiť a preskúmať nové miesta, kde môžete nájsť ďalšie skryté informácie, predmety, či si len celkovo vyzbierať skúsenostné body navyše. Autori ale niektoré lokality naozaj poriadne skryli a už len ich objavovanie vás bude baviť.

Cal sa tak naučí behať po stenách (inšpirácia Titanfallom je zrejmá), loziť po nich, osvojí si dvojskok, no hlavne získa nové schopnosti, ako dokáže pracovať so Silou. Je jedným z tých, ktorí dokážu veci zastaviť (podobne ako Kylo Ren), čo je trochu prekvapivé, ale tak v hre to funguje. Postupne získa ďalšie schopnosti vhodné najmä na boj, no viete nimi riešiť aj hádanky v prostredí, kedy treba niečo pritiahnuť, či naopak odstrčiť. Najčastejšie však budete využívať inú jeho schopnosť. Ak sa dotkne niektorých vecí, dokáže precítiť spomienky, ktoré tieto predmety uchovávajú. Takto odhaľujete viac z príbehu a zároveň hrdinovi pomáhate s jeho levelovaním.

Likvidovaním nepriateľov, objavovaním takýchto spomienok a aj skenovaním vecí a nepriateľov (prostredníctvom svojho verného droida BD-1) expy a keď ich máte dostatok na naplnenie jedného levelu, dostanete skill point. Tieto body následne v jednoduchom strome meníte za schopnosti, ktoré sa delia na boj, ovládanie Sily a prežitie. Teda môžete si odomknúť nové útoky, zlepšíte svoju „regeneráciu“ sily, prípadne Calovi umožníte ľahšie prežiť v nehostinných svetoch. Taktiež mu viete zlepšiť život a zvýšiť ukazovateľ Sily, no na to musíte vyzbierať dostatok energetických orbov v herných svetoch. Tie zvyčajne bývajú ešte lepšie skryté ako ostatné predmety.

Veľmi sa mi páči fungujúca herná logika za niektorými prvkami. Napríklad také ozdravovanie tu neprebieha automaticky a ani tu nie sú žiadne magické lekárničky, ktoré by ste nachádzali rozhádzané po zemi. BD-1 je stále s vami a dokáže nosiť drobné stimpacky, teda „lekárničky“, ktoré vám doplnia časť života. Má ich však len obmedzené množstvo a vo svete nenájdete takmer žiadne. Na zdravie si tak musíte dávať pozor a ak už ste na tom zle, hra ponúka checkpointy, na ktorých sa môžete zastaviť a meditovať. Vtedy si dokážete rozhodiť nazbierané skill pointy do stromu, no taktiež sa hra uloží a môžete si tu odpočinúť. To vám doplní stimpacky a aj zdravie, no zároveň do sveta doplní nepriateľov. Ak ste už niečo vyčistili, tešte sa na to, že vás tam čakajú znova.

Rovnako aj za mapou je pekne fungujúca logika. Mapu vám formu hologramu zobrazí váš droid, no dokáže to spraviť len vtedy, keď sa zastavíte a pozeráte na ňu. Mapu si tak nemôžete pozrieť, ak plávate, či visíte na lane. Zároveň na vás vtedy nepriatelia môžu útočiť, keďže sa hra „nezapauzuje“.





Mapa vám zobrazuje detailne len už známe miesta a zároveň ukazuje, kam sa ešte viete dostať a kam zas nie. BD-1 navyše svoju schopnosť skenovať či hackovať nevie využiť vtedy, keď Cam bojuje. Vtedy sa totiž kryje. Opäť drobnosť, ale veľmi pekná.

A aké predmety tu vlastne nachádzate? Okrem spomínaných vylepšení je to hlavne veľa kozmetiky. Calovi viete meniť oblečenie, viete meniť farby vášho droida a aj lode Mantis. No hlavne zbierate časti svetelných mečov, vďaka čomu si ten svoj môžete prispôsobiť presne podľa svojich postáv. Až teda na kryštály (aspoň z veľkej časti hry). Jeho všetky časti ale viete ale postupne meniť a to ľubovoľne z už nazbieraných. Môžete ho tak mať postavený v jednotnom štýle, prípadne rôzne štýly kombinovať tak, ako len chcete. Musíte si však v hre nájsť pracovný pult. Jeden je na vašej lodi, niekoľko ďalších nájdete aj na planétach.

Prostredníctvom mečov sa dostávame k téme, o ktorej sa toho popísalo už veľa – k súbojom. Inšpirácia sériou Dark Souls je zjavná a to je vec, ktorú môžeme vnímať z rôznych pohľadov. V žiadnom prípade to však akútne nemusí odradiť hráčov, ktorí sa boja ťažkých hier. Fallen Order totiž ponúka na výber pomerne širokú paletu nastavenia obťažnosti. Tu ale nestačí len sa oháňať mečom, aby ste nejako porazili každého nepriateľa. Stormtrooperi možno stále nie sú presní, ale narazíte na mnoho iné jednotky, ktoré jednoducho mečom neutlčiete. Musíte sa vedieť brániť, musíte vedieť správne načasovať blok aj protiútok a na rôzne zbrane, či už strelné, alebo aj na blízko. Navyše proti vám nestoja len vojaci Impéria.

Neovládate tu desiatky rôznych kombo útokov. Základom je jednoduchý útok, ku ktorému dokážete pridať aj silnejší, ktorý si vyžaduje trochu Sily. Variabilitu prinášajú ďalšie formy svetelného meča, pričom niektorá forma sa hodí na boj jeden na jedného, druhá voči presile, pričom vás hra často tlačí do bojov proti presile, takže sa musíte vedieť obracať. Kombinujete tak útoky, bloky, protiútoky a nebola by to hra inšpirovaná Souls hrami, ak by významnú rolu nezhrávali úskoky a kotúle. Prejde to ale do krvi, len si musíte nájsť tú správnu obťažnosť pre vás. Na najnižšej užije príbeh každý, na najťažšej sa aj z trochu prerastenej žaby stane väčšia hrozba ako akýkoľvek Sith, ktorý sa doteraz objavil na filmových plátnach.

Do toho všetkého ešte môžete kombinovať použitie Sily, takže napríklad bojujete proti trojici, jedného nepriateľa zastavíte, ďalšieho zablokujete a tretiemu vďaka nahromadenej Sile zasadíte smrteľný úder. Bossov tu nie je málo a na nich si tiež musíte nájsť taktiku, keďže vaše obyčajné útoky na nich zväčša neplatia. No a bojujete tiež s nebezpečnou faunou a flórou naprieč planétami.

Škoda je, že podobne ako Souls hry, aj tu vás hra raz za čas zavrie v súbojoch do užších chodieb, kedy vás zvlášť na vyššej obťažnosti bude veľmi hnevať zaháňanie sa cez steny, prípadne kamera, ktorá vám neukáže práve toho kyselinu prskajúceho pavúka, ktorý na vás zdola útočí. Keď už tu autori chceli mať takéto súboje, tak aspoň nie v úzkych chodbách.

Najväčší problém so súbojmi však vidím v tom, že nesedia do logiky univerza. Kašlem teraz na to, že dokážete svetelným mečom rozseknúť bojového droida, ale nie Stormtroopera. Nie ste ešte Jedi, no nie ste už ani obyčajný Padawan. Mečom sa oháňate dosť dobre a schopnosti nemáte málo. Chcete hrať na vyššej obťažnosti, no zároveň nechcete, aby takto schopnú postavu na živote akútne ohrozoval trošku väčší hmyz. Chcete, aby to vyzeralo ako vo filmoch, kde Jediov okrem Sithov dokázala zničiť jedine obrovská presila klonov. Teda aspoň ja som doteraz nevidel film, kde by niektorého z Jediov zabil slimák s baraními rohmi na Kashyyyku. Taktiež by som sa nenahneval, ak by z hry úplne zmizli QTE, ktoré sa tu ani nehodia. Našťastie je ich len málo.

Ako som spomenul už v úvode, Respawn tu úplne rezignoval na veci, ktoré ich od začiatku ich štúdia sprevádzajú – nenájdete tu žiaden multiplayerový element a celá hra je postavená na príbehu. Nemusíte sa však báť, že by to odflákli z hľadiska obsahu. Backtrackingu tu je síce dosť, no až tak nevadí, keďže hra vie meniť aj nepriateľov a taktiež objavujete nové cesty na aj už známych svetoch. Koniec koncov je to variácia na známy metroidvania štýl, akurát v modernom a plne 3D spracovaní. Ak teda máte radi Metroid, toto je hra pre vás. A podobne je na tom aj je dĺžka. Ak by ste hrou chceli len preletieť, rezervujte si na to nejakých 12-15 hodín v závislosti na náročnosti. Ak by ste ju chceli spoznať a detailne ju preskúmať, bude to skôr tých 30 hodín. To dnes rozhodne nie je málo na singleplayerový zážitok ani pri tej spodnej hranici. Navyše ako som už naznačil, po prejdení sa viete do hry vrátiť a na väčšine planét pokračovať v objavovaní toho, čo vám zatiaľ unikalo.

Hra beží na UE4 a vidieť to. Rozhodne nevyzerá zle, ale niektorých neduhov enginu sa jednoducho zbaviť nedá, ako napríklad neskoršie načítanie niektorých textúr. Zároveň si ale myslím, že tu dnes máme aj krajšie hry.





Skôr ako technicky je pekná z hľadiska štýlu, ktorý sa parádne hodí k Star Wars. A keďže sa už bavíme o tejto licencii, samozrejmosťou je absolútne špičková hudba, ktorá vždy vychádza zo základu Johna Williamsa. Nové témy ho vhodne dopĺňajú a veľmi dobre budujú atmosféru hry. Dosť pomáhajú herecké výkony. Cala sa dobre zhostil Cameron Monaghan (Joker, alebo čokoľvek to bolo v Gothame) a dobre mu sekundujú Elizabeth Grullon, Debra Wilson, Liam McIntyre a ďalší. Objaví sa tu dokonca aj Forest Whitaker.

Zároveň je technická stránka sprevádzaná aj niekoľkými neduhmi. Oceňujem, že je na PS4 Pro možnosť vybrať si medzi nižším rozlíšením s vyšším snímkovaním a naopak. Niektoré animácie si ale stále vyžadujú vyladenie, taktiež som párkrát „vyletel“ z levelu, keď som sa prepadol pod textúry a podobných bugov je tu ešte pár. Nepotešia ani loadingy, pritom hra sa síce snaží pôsobiť tak, že ich nemá, no pri rozľahlosti levelov sa hra aj na PS4 Pro v niektorých pasážach jednoducho zasekla a zobrazila logo nahrávnia ďalšej časti levelu. Pritom to je ďalšia z hier, pri ktorej Pro konzola dostáva zabrať dá vám to občas zvukovo pocítiť. Našťastie je ďalšia generácia už len rok vzdialená.

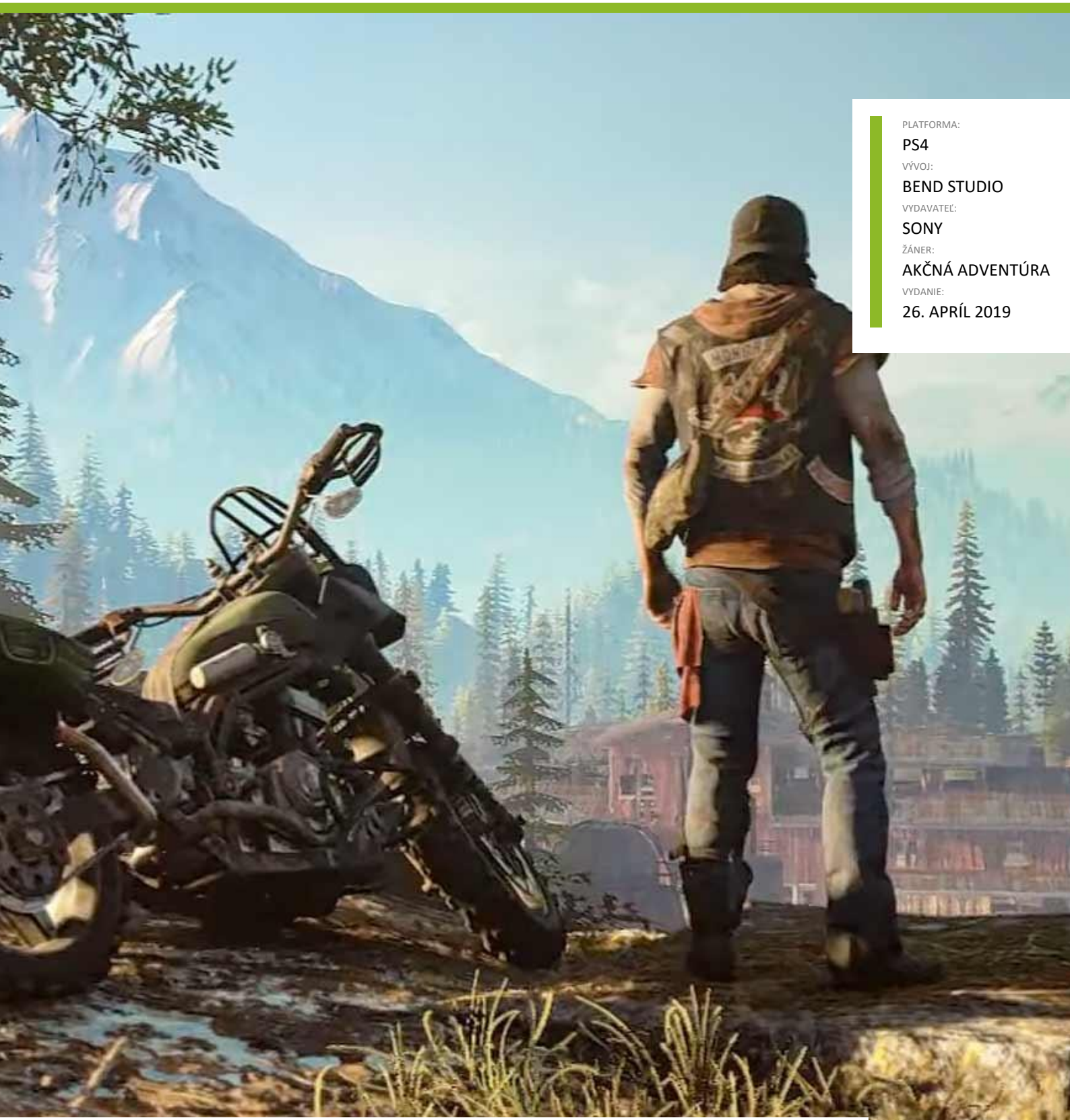
Star Wars Jedi: Fallen Order je zaujímavé dielo. V niektorých oblastiach je to skvelý Star Wars produkt, v iných, najmä v súbojoch, je to dobrá hra, ale slabší Star Wars. Výsledok je ale aj tak veľmi pozitívny, len trošku nedoladený, čo snáď opravia najbližšie patche. Chválim využitie tradícií, chválim množstvo drobných nápadov (napríklad aj zobrazenie úrovne života svetlom na droidovi). Je tu toho naozaj veľa, čo sa dá pochváliť. Pritom ani neprekáža, že hra nie je ani trochu originálna a vykradla všetko, od Uncharted, cez Mass Effect a Metroid, až po Dark Souls. Len by to všetko chcelo poriadne vybrúsiť.

HODNOTENIE

+ rozsiahle levely plné skrytých tajomstiev
+ dlhá kampaň
+ zaujímavé hádanky
+ prezentácia, hudba a dabing
+ využitie Star Wars univerza
+ množstvo inteligentne vymyslených drobností
+ dobre implementované ľahké RPG prvky
+ množstvo Star Wars easter eggov
- občas backtracking
- stále nejaké technické chyby
- Souls súbojový systém je síce dobrý, no nehodí sa úplne k Star Wars

8.0

TOMÁŠ KUNÍK



PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
BEND STUDIO
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
26. APRÍL 2019

DAYS GONE

S MOTORKOU MEDZI ZOMBÍKMI





Písal sa rok 2016 a Sony nám na E3 konferencii predstavila svoju ďalšiu veľkú hru, ktorá mala rozširovať slušnú základňu pripravovaných titulov pre ešte vtedy pomerne mladú PlayStation 4. Išlo práve o Days Gone, zombie akčnú adventúru v otvorenom svete. Už v prvej ukážke hrateľnosti nám autori prezentovali obrovské hordy zombíkov a priblížili jednu z kľúčových predností celej hry. Ako šiel čas, postupne sme sa o hre dozvedali viac a bolo nám jasné, že nepôjde len o jednotvárnu prestrelku s primárnym cieľom vyčistiť svet od šialených príšer pár mesiacov po smrti. Autori čoraz viac začali klásť dôraz na príbeh, čo je možné vidieť aj z posledných ukážok zverejnených pred vydaním hry.

Čo však bolo v súvislosti s hrou taktiež zaujímavé, a to v podstate od oznámenia, bolo práve štúdio, ktoré hru vyvíjalo. Ide o Bend Studios, ktoré má doteraz na svedomí menšie aj väčšie veci, no práve na tých väčších pracovalo už poriadne dávno - v roku 2004. V súvislosti s tým sa tak, prirodzene, vynárali obavy, či si na seba vývojári nezobrali príliš veľké sústo. Predsa len, vytvoriť otvorený svet, ktorý funguje, má zmysel a nenudí, nie je vôbec jednoduché. Ešte začiatkom marca sme si mohli zahrať kúsok z hry, z čoho sme vám priniesli aj dojmy. Tie boli prevažne pozitívne, a tak sa vyššie spomenuté obavy takmer úplne rozplynuli. Totiž pár hodín strávených s hrou je niečo úplne odlišné v porovnaní s plnou verziou, ktorá má baviť niekoľko desiatok hodín. Pred týždňom som sa presťahoval do Oregonu, aby som v koži Deacona mohol prežiť príbeh Days Gone v plnej paráde. Ako to teda dopadlo?

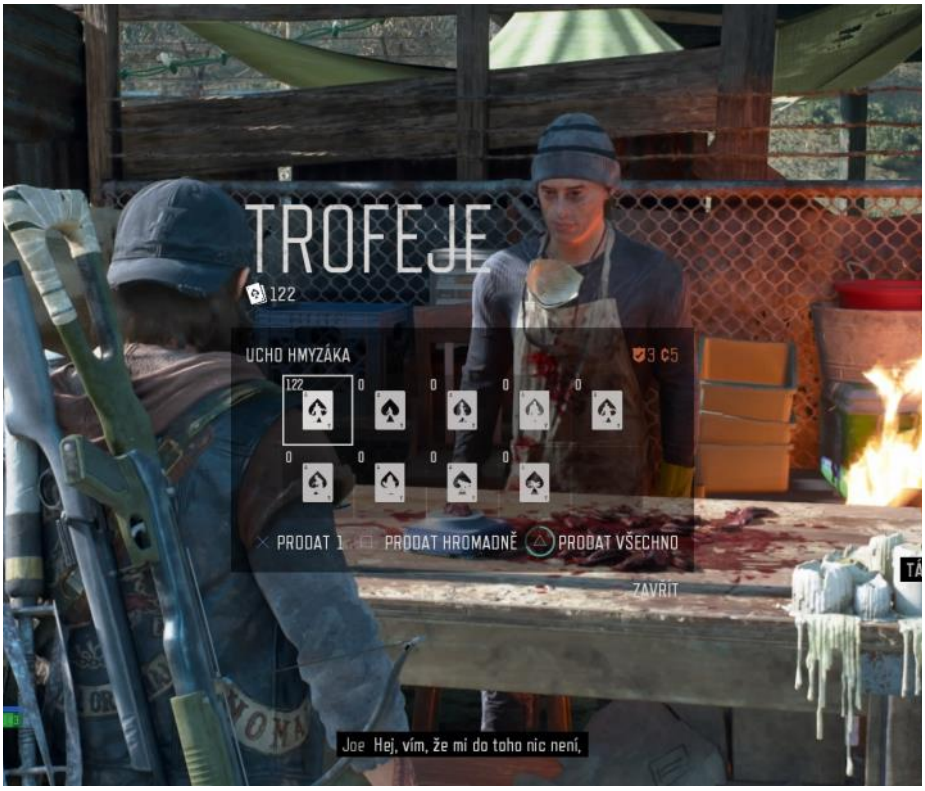
Napriek viacerým informáciám a už odohraným približne dvom hodinám zo začiatku hry som si nebol úplne istý tým, čo mám od Days Gone čakať. Do hrania som sa teda pustil s chladnou hlavou a nechal sa viesť na veľmi dlhej vlne. Svet Oregonu je už od počiatku chladný, rozsiahly no vôbec nie pustý. Na každom kroku vás v hre čakajú rôzne nástrahy, a to ako tie prirodzené - zvieratá, tak aj tie menej prirodzené a oveľa menej vítané - freakeri či riperi. Prostredie jednoducho žije a neustále s ním musíte byť prepojení. Bytostne ste totiž odkázaní na to, čo ponúka a čo vo svojich útrobách skrýva. Či už ide o obyčajné bylinky, alebo stromy, opustené domy, no taktiež zvieratá. Taktiež vám budú na úžitok opustené autá, ktoré v sebe často skrývajú potrebné suroviny. Práve o surovinách bude vaše každodenné fungovanie v Days Gone a ak ich čo i len raz podceníte, nebude trvať dlho a hra vám túto uponáhľanosť spočíta. Mať pri sebe vždy dostatočný počet nábojov je jedna vec, no držať u seba dostatok prostriedkov na výrobu lekárničiek, granátov, pascí a opravu zbraní skrátka nemôžete taktiež brať na ľahkú váhu.

Recenziu som začal práve so svetom, nakoľko to je to miesto, kde budete musieť prežiť celý príbeh. Pohybovať sa desiatky hodín v niečom, čo vám lezie na nervy, skrátka nie je správne, no, našťastie, toto nie je prípad Days Gone. Svet hry je skutočne zaujímavý a neustále vám má čo ponúkať. Síce sa vám spočiatku neotvorí celý, no budete mať dostatok času preskúmať ho.

O to viac vás k tomu motivuje aj samotná hra misiami, vďaka čomu navštívite najrôznejšie miesta a postupne sa vám dostane pod kožu každá jedna zákruta. Nájsť správnu cestu nemáte problém aj naslepo, vďaka navigácii, no či sa aj dostanete do cieľa, je len na vás a vašej dôslednosti. Vydať sa na dlhú cestu a v polovici prísť o benzín skrátka nie je niečo, o čom by ste v noci snívali. Najmä ak sa vám to stane uprostred skupinky freakerov a navyše nemáte náboje. Nuž, zradiť vás ale nemusí len nedostatok benzínu, ale aj pokazený motor. Hra vám každú jednu chybu niekde „zapíše" a v tom najnevhodnejšom čase vám ju hodí rovno do tváre, aby ste si naozaj uvedomili, že to, čo sa deje v Oregone, nie je žiadna sranda.

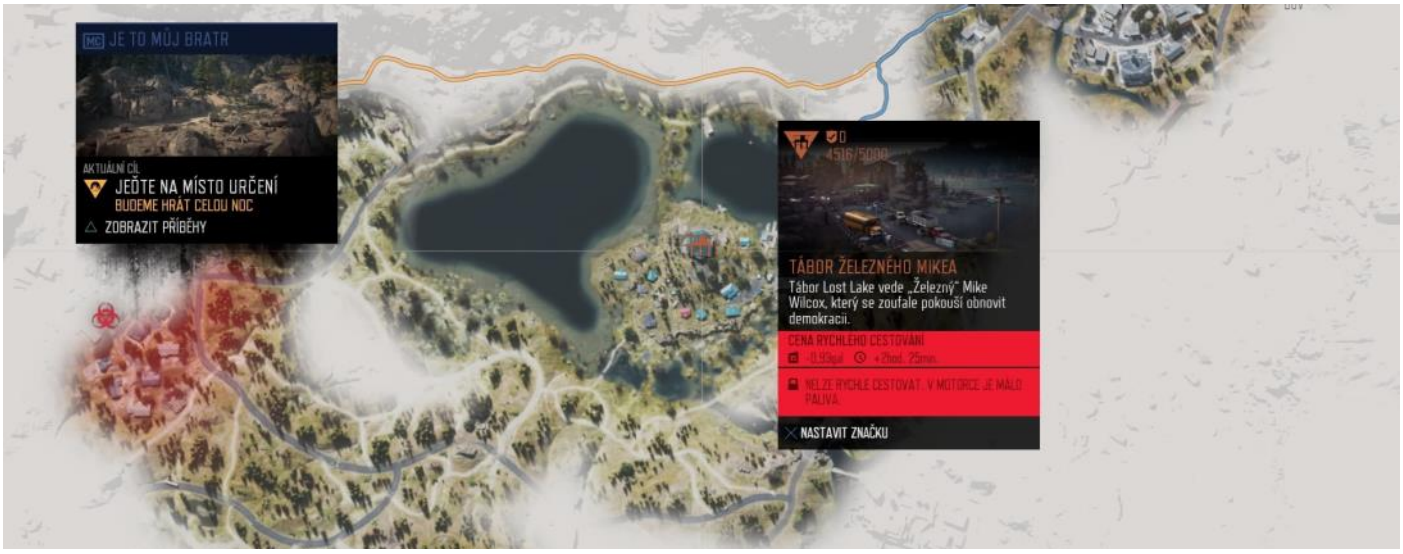


O tomto sa vás bude snažiť presvedčiť aj príbeh, ktorý je až prekvapivo dobre zvládnutý. Samozrejme, na Oscara to nebude, možno ani na iné menšie ocenenie, no rozhodne ide o dobrodružstvo, ktoré vás chytí za vašu motorkársku bundu a dotiahne vás chtiac -nechtiac na samý koniec. V hre prídete do kontaktu s množstvom postáv, s niektorými strávite menej času, s inými viac, no väčšina z nich vás osloví. Každá pridá do príbehu niečo nové, ukáže vám iný smer a Deacon to všetko vníma, no aj napriek tomu sa snaží ísť bezhlavo za svojím jediným cieľom. Príbehové misie sú podávané postupne, no je len na vás, ako sa k vývoju postavíte. Príbeh síce ovplyvniť nemôžete, no môžete sa snažiť plniť potreby ostatných, robiť dobré skutky. Vaše plány vám vie veľakrát znepríjemniť už spomínaná cesta, ale viackrát za to získate aj cenné odmeny.



Hlavné príbehové misie majú dobrý spád, no často sú sprevádzané rôznymi obchádzkami, ktoré však napriek všetkému dávajú zmysel. Všetky príbehové misie sú totiž rozdelené na vetvy, ktoré vám hra ale dávkuje po svojom. Nie je teda nič výnimočné, ak sa vám skryje práve tá, na ktorú sa naviažete a musíte si dať pohov pri menej významných úlohách. V takýchto momentoch som mal chuť všetko preskočiť, no to, bohužiaľ, nebolo možné. Nie vždy sú však takéto mosty zlé a často dávajú zmysel. Spomínané ďalšie vetvy sú v drvivej väčšine vedľajšie misie, ku ktorým sa ale môžete vracať dobrovoľne, respektíve im venovať čas podľa chuti. Osobne som s vedľajšími misiami ako takými nikdy nemal výrazný problém. Sú tu síce úlohy, ktoré sa neustále držia rovnakej kostry, no zároveň prinášajú nové výzvy aj s ohľadom na prostredie. Podobné problémy však nie sú žiadnou výnimkou pri hrách s otvoreným svetom.

Rozsiahlosť hry je ale v konečnom dôsledku naozaj na vysokej úrovni. Autori sa vyhrali s detailami a každý jeden postup vás motivuje pokračovať ďalej. Už dlho sa mi nestalo, že som si u hry hovoril: „Veď dám ešte jednu misiu a pôjdem spať...". Tu sa mi to stalo niekoľkokrát. Z jednej misie ich bolo desať a plnohodnotný spánok mi definitívne zničilo ranné slnko, ktoré sa prebíjalo cez zastrené žalúzie. Samozrejme, nič z príbehu vám prezradiť nechcem, no za dokončenie stoja aj niektoré vedľajšie misie. Nie sú len do počtu, ale majú skutočný význam.



V Days Gone si môžete vylepšovať ako samotného Deacona, tak aj vašu motorku. Motorku si vylepšíte za získané peniaze po splnení úloh a taktiež získanú dôveru v rámci táborov. Peniaze, ako aj dôvera, sú totiž udeľované pre každý tábor zvlášť. Schopnosti Deacona zas viete rozšíriť cez získané body skúseností, respektíve body vylepšenia. Vylepšenia sú rozdelené na tie pre boj zblízka, na diaľku a vaše schopnosti prežitia.

Veľakrát sa už skloňovala dĺžka hry, ktorá má byť podľa vývojárov slušná. To v číslach znamená aspoň 30 hodín hrania hlavnej príbehovej línie. Neviem, či sú tieto odhady úplne presné, nakoľko v hre som takýto čas rozhodne nestrávil. Obrazovku s titulkami som totiž videl po približne 50 hodinách strávených v Oregone. Príbeh je teda skutočne rozsiahly a naozaj nemusíte mať absolútne žiadne obavy o dĺžku hry. Ak by ste sa po dohraní rozhodli dokončiť všetky vedľajšie úlohy, netrúfam si tipovať, koľko hodín to je navyše, no niekoľko desiatok určite. V hre sa potuluje viac ako tucet hôrd, pričom len s jednou viete často stráviť aj niekoľko desiatok minút. Hordy sú pritom úplne iná kategória súbojov - musíte sa na ne dobre pripraviť, a to ako z pohľadu surovín, tak aj taktiky - kde ísť, odkiaľ útočiť a kam utekať. Paradoxne, pri súbojoch s hordami som nemal takmer žiadne problémy s výkonom, tu sa ale dostávam k hlavným problémom hry.

Days Gone som hral na štandardnej PlayStation 4 a do vydania dostala niekoľko aktualizácii, ktoré mali opravovať rôzne problémy. Ani s najnovšou aktualizáciou však nie je pokles snímkovania výnimkou. Najväčšie problémy sú pri jazde, a o to viac ak vybočíte z odporúčanej trasy a cestu si skracujete cez les. Vtedy vie padnúť snímkovanie výrazne nižšie a občas sa mi stalo, že sa hra na pár sekúnd úplne zasekla. Pri PS4 Pro by tieto problémy mohli byť menšie, no čo trápi obe verzie, je načítavanie textúr. Bežne sa mi stalo, že na autách boli totálne rozmazané textúry, rovnako tak pod trávou alebo na skalách. Najmä pri konci sa mi taktiež stalo, že sa objekty načítali až tak neskoro, že pri jazde som sa zrazu ocitol pod kamiónom. Teda ja vedľa a motorka niekde v útrobách auta. Podobne sa mi nevyhýbali chyby. Napríklad sa NPC postava zasekla v slučke a nepokračovala ďalej alebo sa mi pred vstupom do jaskyne objavila textúra, takže som sa nemohol dostať dnu. Párkrát som mal taktiež z motorky s benzínovým motorom elektrickú a raz som sa prepadol spolu s NPC pod nenačítaný most. Takto v pár vetách sa môže zdať, že hra je plná chýb, no vo veľkosti, ktorú ponúka, sú to len drobnosti - aj keď by sa to, samozrejme, nemalo stávať. Spomínaná vizuálna stránka je však aj napriek nedostatkom na dobrej úrovni a často sa vám pred očami zobrazia naozaj pekné zábery.

Days Gone ponúka obrovský a prepracovaný svet zdevastovaného Oregonu. Prostredie zamorené fríkermi a rípermi skrýva rôzne tajomstvá, ktoré čakajú na vás, aby ste ich odhalili. Komplexný príbeh vás pohltí a zabaví na viac ako päťdesiat hodín, pričom ani vedľajšie misie si nezaslúžia, aby ste ich ignorovali. Zhrnúť toľko emócií do pár viet nie je jednoduché, no aj napriek chybám, ktoré hra obsahuje, je Days Gone veľmi kvalitný zážitok s dobrým príbehom a obrovským množstvom možností.

HODNOTENIE

+ dobre pripravený príbeh
+ rozsiahly svet, ktorý ponúka veľa možností
+ dôraz na skúmanie prostredia
+ možnosti vylepšovania
+ desiatky hodín hrateľnosti
+ aj vedľajšie misie môžu byť dôležité
- technické problémy
- bugy vedia znepríjemniť zážitok
- hlavnú dejovú líniu občas kúskujú vedľajšie misie

8.0

PETER DRAGULA



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

COD: MODERN WARFARE

NÁVRAT DO MODERNEJ VOJNY S KAPITÁNOM PRICEOM

Activision, respektíve Infinity Ward, sa v novom pokračovaní každoročnej Call of Duty série rozhodol postupne vracať ku klasikám a po druhej svetovej vojne sa vracia aj späť k najúspešnejšej sérii s touto značkou, a to Modern Warfare. Znovu tak hráčov vtiahne do konfliktov aktuálnej doby, o ktorých neustále počúvajú v správach.

Boj proti terorizmu sa môže znovu rozbehnúť, a to ako v kampani, tak to doplní štandardný masívny multiplayer a tentoraz sa vráti kooperačná SpecOps časť. Znovu tak ponúkne dostatok obsahu pre fanúšikov série. Aj keď na singleplayer orientovaní hráči nebudú veľmi šťastní, keďže kampaň je skutočne veľmi krátka, ak nie rovno najkratšia z celej série. Multiplayer však ponúkne dostatok obsahu a aj niekoľko noviniek.

Čo je však dôležité, celé je to v modernej vojne s modernými zbraňami. Môžete teda zabudnúť na sci-fi dobu, na super rýchle boje v druhej svetovej vojne a aj viac na zábavu ladené boje v Black Ops.

Kampaň: 7/10

Kampaň nás znovu vtiahne do príbehu kapitána Pricea, ktorý zahviezdil so svojím tímom v pôvodnej Modern Warfare sérii, ale teraz sa nedostávame do pokračovania jeho príbehu.

Naopak, dostaneme sa ešte pred udalosti pôvodnej hry. Teda ešte do doby, kedy Price mal ešte iný tím a dozvieme sa, čo všetko predchádzalo pôvodným udalostiam a čím si musel Price prejsť. Vy v príbehu budete jeho pravou rukou a pustíte sa s ním do prenasledovania teroristickej hrozby. Čakajú vás misie po Európe a na Blízkom východe, kde budete ako prenasledovať teroristické bunky, tak sa aj spojíte s priateľskými rebelmi a budete spolu s nimi bojovať proti Al Qatale, hernej obdobe Al Kaidy. Budete sa snažiť zastaviť jej teroristické akcie, sledovať následky, vraždy, mučenia, únosy, jednoducho všetko, čo od tejto hry čakáte, tam bude ako na podnose.

Autori tu chceli ukázať tenkú líniu medzi dobrom a zlom, ako aj to, ako sa v boji môžu strany rýchlo zmeniť, alebo ako si vojaci sami určujú hranicu, za ktorú už nepôjdu. Na druhej strane autori tiež žiadne hranice nepreskakujú, nečakajte tu tentoraz žiadne výrazne kontroverzné scény. Aj keď ako celok príbeh nie je zlý, pôsobí len ako malý krátky prequel k pôvodnej Modern Warfare sérii.

Misie sú kratučké a často príliš nespojité, skáču hore-dole po svete a v čase, len aby autori dosiahli čo najväčšiu rozmanitosť, často aj bez hlbšej hrateľnosti. Budete tak likvidovať teroristov na púšťach, na námestiach, v tuneloch, domoch, továrňach, nechýba ani nočná stealth misia, snajperská misia a zaujímavá je aj misia za dieťa. Niektoré misie a lokality sú skutočne pôsobivé, aj keď iné, a to hlavne zo začiatku kampane, veľmi zle navrhnuté a bez atmosféry.

Hlavný problém je, že celá kampaň má len niečo cez 4 hodiny a z toho je hodina ešte prestrihových scén a rozhovorov. Je veľká škoda, že to autori nepotiahli viac a nepridali hlavne viac hrateľnosti. Totiž samotná akcia je to najlepšie na celom Call of Duty a chcelo by jej pridať viac. COD má ako streľbu, tak aj dynamiku bojov veľmi dobre dotiahnutú a to v každej oblasti hry. Doslova vidíte a cítite a počujete dopad každej strely, pôsobivo likvidujete nepriateľov a ako vaši spolubojovníci, tak aj nepriatelia vytvárajú na bojisku veľmi dobrú atmosféru boja. Je to hlavne vďaka ich animáciám aj skriptom, zároveň je však škoda, že keď už vojaci prejdú na AI, vznikajú zvláštne situácie, kedy sa váš tím a nepriatelia neregistrujú aj keď sú pol metra od seba a len popri sebe prejdú. Niekedy sa aj zaseknú vo svojich skriptoch. Ale to sú už len minimálne nepríjemnosti počas bojov.

Kampaň ponúka intenzívnu a zábavnú hrateľnosť, ktorej však chýba viac obsahu, väčšia dĺžka. Hĺbku alebo možnosti postáv, rozvíjanie schopností, prípadne vybavovanie tu ani nečakajte. Čo zoberiete na bojisku, alebo čo vám postavy, dajú s tým si musíte poradiť. Autori síce z nejakého dôvodu pridali rozhodovanie v niektorých dialógoch, ale to je len naoko a neovplyvňuje nič v príbehu.

Kooperácia: 6/10

Tam kde končí príbeh kampane, tam začína kooperácia. Tá ponúkne príbehovo ladenú SpecOps Operations, ako aj čisto akčný Classic režim, pričom ak máte PS4 verziu, tú dopĺňa to aj kooperačný obraňovací Survival režim v horda štýle. V ňom sa s priateľmi musíte brániť pred vlnami protivníkov. Ostatné platformy tento režim dostanú až o rok.

Hlavým režimom kooperácie je Operations, ktorý ponúkne pokračovanie príbehu, kedy sa Price tímom vydáva na ďalšie misie. Týchto bude šesť a znovu vás vtiahnu na bojiská kampane. Mapy budú otvorené a budete musieť na nich splniť niekoľko jednoduchých a opakujúcich sa úloh. Budete tak napríklad behať medzi terminálmi alebo budovami, a to v relatívne prázdnom prostredí, v ktorom sa priebežne objavujú nepriatelia. Na rozdiel od kampane tu už máte levely postáv, špecializácie cez classy a samozrejme, aj customizáciu. Hlavne výber classov v tíme bude dôležitý, aby mal každý svoju úlohu a aj ju využíval.

Popri hlavnom režime je tu klasický SpecOps režim, ako ho poznáme z pôvodných Modern Wafare hier, kde sa dostanete do terénu a musíte len zlikvidovať nepriateľov či už sólo, alebo s priateľmi. Hlavne keď ste sólo, jednoduché to nebude. Nepriatelia vtedy majú ako cieľ len vás a aj to pocítite. V tíme to nebude oveľa jednoduchšie, ale môžete sa aspoň navzájom oživovať.





Ak mapu prejdete, odomkne sa vám ďalšia. Tieto mapy sú rovnako vybrané z kampane, aj keď tu sú na menšom, viac obmedzenom území.

Kooperácia ako celok nie je veľkou časťou hry a ani výrazne prepracovanou. Je skôr doplnkom. Ak si však chcete pre zábavu zabojovať s priateľmi alebo vyskúšať svoje schopnosti sólo, budete mať takú možnosť. Celé je to slabšie ako zombie kooperačné doplnky v predchádzajúcich hrách. Tie mali príbeh, zložitejšie úlohy a rozmanité prostredia aj keď, samozrejme, boli platené. V tomto COD bude všetko zadarmo.

Multiplayer: 8,5/10

Multiplayer je najväčšou časťou hry a aj najlepšou. Je v klasickom Call of Duty štýle, a teda čakajte intenzívne boje, rýchle zabíjanie, rýchle umieranie a to všetko teraz späť v modernej vojne. Hrá sa tentoraz 6v6 klasika, rozsiahlejšie boje pre 20 hráčov, ale aj malé 2v2 boje a aj veľké 24v24 boje snažiace sa napodobiť Battlefield boje na veľkých bojiskách. Aj keď sú menšie ako v Battlefielde, je to príjemné otvorenie akcie aj s doplnkom vozidiel. Nie je tu síce Battle Royale, ale ak by vám chýbal, zrejme neskôr ponuku režimov doplní.

Multiplayer ponúka operátorov ako základné postavy, ale odklonili sa od štýlu Black Ops, kde mali postavy špeciálne možnosti. Tu máte operátorov ako skiny, ku ktorým si budete vyberať class, vybavovať ju zbraňami. Zbrane si pritom môžete upravovať odomknutými doplnkami. Plus pridáva sa aj odomkýnanie killstreakov a field upgrady, ktorými si môžete na bojisku pomôcť. Mikrotransakcie tu nechýbajú, ale minimálne zatiaľ slúžia len na skiny. Aj by tak mali zostať, ale pri Activisione nikdy nevieme.

V štandardných módoch TDM, Domination hra ponúka 10 máp, z ktorých štyri majú aj nočné verzie, dopĺňa to Realism režim bez HUDu a pomocných vizuálnych prvkov, pridávajú sa dve veľké mapy pre Ground War a sedem malých máp pre Gunfight režim. Štandardné mapy nie sú práve najlepšie nadizajnované, hlavne majú zle nastavené spawn pointy a ak sa nepriatelia zakempujú blízko, vedia vás likvidovať rad radom. Je až prekvapivé, že si Infinity Ward nedalo na takéto veci pozor. Ak máte radi intenzívne a taktické boje zamerané na šikovnosť, Gunfight vás veľmi poteší, je na malej mape, hráte po dvaja a snažíte sa vyhrať nad súperiacim tímom. Pritom ide hlavne o rýchle reflexy a presnosť. Miesta na pohyb nie je veľa a treba taktizovať. Oproti tomu Ground War bojiská viac otvorí a ponúka orezaný Battlefield štýl, pričom si však ponecháva rýchlosť zabíjania z Call of Duty a vytvára tak zvláštny mix rýchlosti a otvorenosti. Nedá sa povedať, že by to presne sedelo, ale je to zaujímavý prídavok a niečo oživujúce, hlavne vďaka vozidlám.

Veľmi zaujímavé od Call of Duty je promptný prídavok crossplayu, ten sa začal vo veľkom riešiť len pred rokom a od takej veľkej značky sme to až tak skoro a prakticky bez váhania nečakali. Je to však pozitívny krok, ktorý umožní rýchlejší matchmaking v menej populárnych režimoch a zároveň umožní hre dlhšie prežiť. Prioritne by mal crossplay spájať hráčov podľa ovládania, ale často sa stávalo, že boli zápasy zmiešané s myšou a gamepadmi a aj to, že napríklad ja som bol jediný hráč s myšou. Ak by ste nechceli kombinované hry, dá sa to na PC aj na konzolách vypnúť.

Pocit z multiplayeru je dobrý, servery vyzerajú stabilne a ak máte rýchly respawn-kill-respawn systém, radi si to užijete. Možno je škoda niektorých otáznych dizajnových rozhodnutí v mapách, hlavne pri spawn pointoch.

Technická stránka

Call of Duty má od začiatku taký natlačený vývoj, že autori nestíhajú vymeniť základy starého enginu a neustále naň len dolepujú nové funkcie a možnosti. Problém je, že samotný základ už má 15 rokov a na engine to aj cítiť a vidieť. Hlavne akoby sa tam miešali staré a nové technológie, kde vyššie textúry a lepšie nasvietenia nestíhajú potiahnuť kvalitu na dnešný štandard, vďaka čomu to miestami vyzerá ako remaster. Nie je to taká konzistentná grafika, akú by takýto veľký titul mal mať. Oproti tomuto je engine Battlefieldu o generáciu ak nie viac vpred.



Napriek tomu vidieť, že Infinity Ward s enginom robí, čo môže a snaží sa ísť aj do väčších otvorených prostredí a tentoraz vývojári skúsili zapracovať viac dynamiky do prostredia a aj raytracing.

Výkonovo ide engine vo svojich štandardoch, na konzolách sa snaží bežať 60 fps, na PC ho rozbehnete v 1080p na 60fps aj na pomalých kartách, aj keď ak chcete ísť 4K na 60 fps na maxime, tak musíte ísť do RTX 2080 Ti. Osobne som to hral na RTX 2080 Super (konkrétne Asus Dual RTX2080 SUPER), ktorá takmer na maxime dávala 60 fps aj s raytracingom. Raytracing je tu len na tiene a teda nie je až taký náročný. Zreálňuje tým celý vizuál. Väčšinou mi framerate išiel okolo 50-60 fps až na jeden nočný level, kde to zrejme pre veľký počet svetiel alebo nejaké neoptimalizované prvky na niektorých miestach padlo aj pod 30fps.

Neoptimalizovaných a nedotiahnutých vecí je však v PC verzii viac. Napríklad hra má zvláštne sekanie v prestrihových scénach, cez ktoré nahráva level, čo by reálne nemal byť problém, keďže to robí veľa hier a zvládajú to bez trhania (ideálne nainštalovať hru na SSD). Sú tam chyby vo vypadávaní textúr, celkovom padaní hry, niekomu sa hra ani nespustí, plus je tam aj vyťaženie procesorov na 100% už v menu, a to s vysokou prioritou procesu (takže aj alt-tab robí problém). Osobne mi najväčší problém robil scope lag, ktorý niekedy sekundu-dve po zrušení zameriavania ešte drží, kým mu dôjde, že ho má dať dole, v multiplayeri je to doslova na zabitie. Dúfajme, že tieto veci autori rýchlo zafixujú, prvé patche zatiaľ riešili iné problémy.

Na druhej strane, na zvukovú stránku sa sťažovať nedá, ponúka pôsobivý orchester lietajúcich nábojov a explózii okolo vás. Túto stránku Modern Warfare posunulo oproti prechodcom o stupienok vyššie a takmer sa dotiahlo ku kvalite ozvučenia Battlefieldu.

Celkovo je nové Call of Duty decentný doplnok v sérii. Síce výraznejšie nič nemení, ale robí jednu veľmi dobrú vec a presúva sa späť do obľúbenej modernej vojny. Nedosahuje na pôvodné Modern Warfare hry, ale pre fanúšikov to bude príjemný návrat späť. Škoda krátkej kampane, ale zas to vyváži rozmanitosť a dotiahnutá akcia ako v single, tak multiplayerovej časti. Multiplayer má ponuku pre každého, od fanúšikov malých bojov až po masívne boje. Žiaľ, nedotiahnuté prvky a technické problémy to minimálne zatiaľ sťahujú dole, špeciálne v PC verzii.

HODNOTENIE

+ kvalitná a dotiahnutá akcia
+ crossplay medzi všetkými platformami
+ široká ponuka multiplayeru, od malých máp až po veľké bojiská

- technické problémy v PC verzii
- veľmi krátka kampaň
- nevýrazný režim kooperácie

8.0

JÁN KORDOŠ



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
OBDISIAN
VYDAVATEĽ:
OUTSIDER
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
25. OKTÓBER 2019

THE OUTER WORLDS

DO VESMÍRMU S AUTORMI FALLOUT NEW VEGAS

Ak medzi hernými vývojármi hľadáte stálicu, ktorá vám zakaždým poskytne chutnú porciu zábavy, máte s Obsidian Entertainment dostatočnú záruku, že sa nesklamete. Už mnohokrát prinieslo známe meno kožu na trh s projektom, ktorý začal rúcať alebo úplne zdemoloval naivnú gloriolu úspechu daného zoskupenia. Niežeby sa menšiemu zakopnutiu nevyhol aj Obsidian, na Dungeon Siege III málokto spomína s nadšením. Avšak zástup skvelých titulov je aspoň malou garanciou toho, že The Outer Worlds sa oplatí vítať s otvorenou náručou.

Pre nostalgické rozjímanie je úplne jedno, či si vyberiete KOTOR 2 či Neverwinter Nights 2 z počiatkov štúdia, nedocenený a nie každým nadšene prijatý Alpha Protocol, uznávaný Fallout: New Vegas alebo z novších počinov vtipné Stick of the Truth, skvelé Pillars of Eternity (a ešte lepšie pokračovanie) alebo Tyranny či Pathfinder. Je z čoho vyberať a k tým podareným kúskom sa zaradí aj The Outer Worlds. Sci-fi akčná RPG z vlastného pohľadu, v ktorej cestujete vesmírom po rôznych planétach, plníte množstvo úloh s posádkou, občas sa „vykecáte", inokedy to vystrieľate, ale predovšetkým sa klasicky „obsidianovsky“ bavíte. A občas trpíte.

Netreba chodiť okolo horúcej kaše. The Outer Worlds má aj chyby, dokonca nemalé, ale stále od radostného hrania príliš neodrádzajúce. Všetko začína príbehom, ktorý v niektorých hrách od Obsidianu exceluje, inokedy je taký nemastný-neslaný. Pri všetkej úcte k New Vegas, spadá do druhej kategórie a obdobne i The Outer Worlds. Nie, že by to bola zúfalá nuda, ale zápletka nedrží pohromade. Samotné questy a rozhovory sú zaujímavé, výborne napísané, avšak nedržia pohromade, navyše jednotlivé NPC sú ľahko zabudnuteľné, bez výraznej identifikácie a nedokázal som s k ním vybudovať vzťah a ani žiadny názor. Nezáležalo mi na nich.

Ono sa v podstate nič markantné nedeje, a to, že vlastne zachraňujete zbytky civilizácie, beriete akoby každodennú samozrejmosť. Videnie sveta však nie je čiernobiele, pri svojom putovaní vás čaká mnoho volieb, kde tá druhá strana neodíde smutne domov, lež často ľahne popolom. Doslova. Pulzné zbrane sú nebezpečné.

V ďalekej budúcnosti je ľudstvo prinútené pozerať sa po iných svetoch a dobrá korporácia Halycon sa o nás postará. Aj sa tak stane, no ružové sny o Halycone (veď prečo si galaxiu nepomenovať po sebe) sa začnú postupne rúcať – nádherné reklamy sľubujúce úžasný život trošku zavádzali. Archa Hope plná ľudí uložených k spánku a čakajúcich na svetlú budúcnosť je však možno len planou nádejou, ktorá sa snaží odvrátiť nevyhnutné: neúspech kolonizácie, obmedzenie zásobovania úspešnejších kolónií. Hlavne ak na všetko tvrdo dohliada Halcyon Holdings Corporate Board, ktoré chce neúspech ututlať. Aj náš hrdina, ktorého si prostredníctvom jednoduchého editoru vytvoríte, je len hračkou v rukách šialeného doktora Phineasa Wellesa bojujúceho proti všadeprítomnej korporácie alebo ľudí bojujúcich o svoj úbohý život. Riešite primárne ich problémy, rozdelením na rôzne frakcie sa musíte prikloniť či už na jednu alebo druhú stranu, pričom vyslovene kladná nie je žiadna. Morálne voľby len určujú to, kto proti vám bude napokon stáť.

Problémom zápletky The Outer Worlds je to, že nemá dostatočné grády a nedokáže poriadne uchopiť hráča pod krkom. Prinútiť ho, aby sa ponoril do prostredia a nevedel, čo sa deje mimo obrazovky. Príbehové úlohy tvoria približne tretinu úloh a nejedná sa o žiadne prekvapivé výlety. Niečo priniesť, niekoho navštíviť a o niekoľko desiatok hodín klopete na nepriateľské brány. Omnoho viac zábavy poskytujú postranné úlohy, ktorým nechýba humor. Rôzne bizarné osobnosti si získajú vašu priazeň len na začiatku, neskôr sú ako bez duše a nedávajú najavo žiadne emócie. Niektorí zástupcovia sa k vám neskôr aj pridajú. Často riešite ich osobné problémy, ktoré v porovnaní s tým, čo vás ešte len čaká, sú malé, lokálne konflikty a žabomyšie vojny. Lenže neskôr vám možno podajú vo finálnom zúčtovaní pomocnú ruku.

Hoci je teda zásoba desiatok úloh občas naháňačkou za šípkou – nestalo sa mi ani raz, že by išlo o monotónne pobehovanie, pri ktorom by som zíval od nudy, avšak zároveň to nie je žiadna sláva. Pri zadávaní alebo plnení môžete využiť jednu zo svojich schopností ostrého jazyka a miesto boja sa z problému môžete vyhovoriť rozhodnosťou alebo postavy zastrašovať, iné zas presvedčiť vďaka vedeckému skillu. RPG systém je dostatočne robustný na to, aby ste nemuseli vždy siahnuť po zbrani. Obdobne ako v New Vegas, sa okrem tradičných schopností líderstva či stealthu môžete hackovať do rôznych zariadení a vypnúť bojový režim robotov. Úplne nenápadne sa správať nemožno a či už pištoľ, brokovnicu, snajperku či automat vytiahnete napokon takmer vždy, avšak streľba môže byť až to posledné riešenie.

Pri boji frakcií môžete presvedčiť lídrov na spoluprácu, no vyžaduje si to schopnosti – takže nestačí zvoliť vždy prvú odpoveď v poradí, ktorá vám zabezpečí priazeň, ale je fajn ich čítať. Už len preto, že sú výborne napísané. Body rozdeľované po dosiahnutí úrovne preto rozdeľujte s rozvahou, každá schopnosť dodáva bonusy práve tej oblasti, ktorou je charakterizovaná. Nechýbajú ani perky, kde okrem pasívnych vylepšení môžete zvýšiť svoju nosnosť, účinnosť vo vybranej oblasti, presnosť, rýchlosť či bonusy k vašim parťákom. Tí disponujú taktiež vlastným vývojovým stromom. The Outer Worlds teda nie je klasická prestrelka z vlastného pohľadu, hoci sa to tak môže na prvý pohľad zdať. Akčný skill je výhodou, no stále je podstatné i to, čo máte na sebe, čo držíte v rukách a ako vám to s danou zbraňou ide.



Bonusom je možnosť spomaľovania času ako vedľajší efekt dlhých rokov v umelom spánku.

Dôležitou súčasťou hrateľnosti je vaše vybavenie. Hoci si na seba môžete dať len brnenie a prilbu, čo sa prejaví aj vizuálne, nepotrebujete viac. Podstatné sú zbrane – a lootu nájdete hromadu – hoci je škoda, že vizuálne je zbraní len zopár a líšia sa vlastnosťami. Voľba medzi kontaktnými a strelnými zbraňami je len základom. Okrem poškodenia majú aj rôzne bonusy k atakom či obrane a poškodenie je možné dávať v rôznych formách. Každý nepriateľský druh je náchylný k iným a zároveň má citlivé miesto, ktoré im vezme viac zdravia, než vyprázdnený zásobník kamkoľvek, kde kurzor zasvieti na červeno. Navyše je potrebné zbrane pravidelne opravovať a netreba zabúdať na ich vylepšovanie špeciálnymi zariadeniami či za peniaze zvyšovať poškodenie. Aj z obyčajnej snajperky sa v správnych rukách stane smrtiaci nástroj skazy – len to treba vedieť a zároveň na to mať. Prestrelku od The Outer Worlds naozaj nečakajte, ďaleko sa s týmto prístupom nedostanete.

Munícia delí strelné zbrane na tri druhy: ľahké, ťažké a energetické. Do prvej kategórie patria klasicky pištole a ľahké automaty, druhá ukrýva brokovnice, snajperky a ťažšie automaty, no a nesmú chýbať ani plameňomety či rôzne experimentálne kúsky. Každú zbraň si môžete upraviť a možnosti sú neskutočne bohaté. Užívateľsky interface možno nepôsobí vizuálne ohromujúco, ale je dostatočne funkčný a prehľadný. Menší font v konzolových verziách bude čoskoro upravený, na TV ide skutočne o nezanedbateľný problém. Trochu ma otravovala nutnosť prísť ku každej mŕtvole či kôpke popolu alebo šrotu, aby som mohol zozbierať korisť. Vláčiť toho budete so sebou tony.

Menším sklamaním je dĺžka hry. Kráčať vyslovene po hlavnej príbehovej linke odporučí málokto, avšak dve desiatky hodín (vrátane vedľajších úloh) sú sakramentsky málo. Na druhej strane sa opakované hranie pri rôznych možnostiach volieb priam núka. Zatiaľ chýba možnosť New Game+, pri ktorej by ste rozohrali príbeh na vyššiu obtiažnosť s dobre známym charakterom. Pretože najťažšia Supernova obtiažnosť ponúka nezanedbateľné výzvy. Okrem vyššieho poškodenia a zdravia nepriateľov musíte jesť, piť a spať, aby ste v nehostinnej krajine prežili, spolubojovníci vám môžu permanentne zomrieť, výrazné poškodenie vyliečite len v posteli (spánkom, žiadne kučeravé myšlienky, vážení) a taktiež si nemôžete ľahnúť kdekoľvek či rýchlo cestovať kedykoľvek. A vtedy to je skutočne výzva, no ak vám po prvom dohraní prirastie vaša postava k srdcu, je ľúto ju opúšťať.

V technickom spracovaní The Outer Worlds v žiadnom prípade neexceluje. Hudba je čarovná a v niektorých momentoch podmanivá, dabing dostatočne čistý a s postavami, ktoré si svoju prácu poctivo odmakali. Ale v ničom špecifickom nevyčnieva – dupľom, ak je hlavný hrdina nemý, avšak na rozdiel od Code Vein prehovorí aspoň prostredníctvom textu. Graficky sa hra na technologicky vyspelé tituly v žiadnom prípade nedoťahuje, no kvalita drieme v štýle. Dizajn prostredí je úžasný a v mnohých prípadoch som s úžasom len tak pozoroval prostredie a užíval si cestovanie po vlastných rôznofarebnou krajinou. Spojenie westernu a military sci-fi v štýle Firefly má svojské čaro a atmosféra tohto gulášu je podporovaná úpadkom civilizácie v Halcyone, takže nechýbajú ani zdevastované časti mapy, opustené továrne, havarované lode či šedivé mesačné základne.





Rôznorodosť v prostredí či zbraniach hre nechýba, bohaté možnosti v štýle hrania sa taktiež vypláca. Horšie je to s jednotvárnymi nepriateľmi – tých niekoľko druhov podivnej fauny a generických vojakov, dronov a robotov sa príliš rýchlo opozerá. Obdobne je to v otvorenom svete: pravidelne rozhádzané krabice na ceste symbolizujú prítomnosť hliadky, ktorú viete dopredu predvídať. V interiéroch cítiť príchuť Bioshocku a je to dobre. To, čo v Obsidiane vždy vedeli a vedia, je napísať pútavo texty. Nie je tomu inak ani tentoraz, avšak – čisto subjektívne – je infikovanie humorom možno trochu scestné a tlačí sa do popredia viac, než by bolo potrebné. Berte to len ako upozornenie, nakoľko mne osobne odľahčenie niektorých situácií prekážalo viac, než by bolo vhodné a vytrhávalo ma z celkovej atmosféry, ktorá by mohla brnkať na vážnejšiu strunu.

A s tým súvisí aj celková atmosféra, ponorenie sa do príbehu a celkový feeling z hrania. Ono to stále funguje a Obsidian má vo svojich radoch talentovaných tvorcov, ktorí dokážu vytvoriť pohlcujúce dielko.

Len tak vypnúť hru sa nedá, ešte som chcel dokončiť túto úlohu, dostať sa tamto na horizont, poraziť túto skupinku nepriateľov zo zálohy alebo sa proste len tak pomotať v pustatine a nájsť zopár zaujímavých zbraní či postáv, ktoré možno potrebujú pomoc. Ale chýba tomu atmosféra, ktorá je subjektívne riedená zbytočnou prítomnosťou odľahčenia humorom, tlačiacim na pílu. Gunplay nezaujme priaznivca akčných hier, pretože primárne sa drží RPG zamerania. Tak je to správne, no na druhú stranu je následne svet možno príliš prázdny, priestorovo menší, neinteraktívny, predvídateľný a toho folklóru mohlo byť omnoho viac.

Možno je to spôsobené tým, že Obsidian minulý rok prešiel pod Microsoft a The Outer Worlds je poslednou hrou, ktorú nevydáva pod týmto gigantom. Plánov a nápadov bola hromada. Akoby bolo potrebné hru vydať stoj čo stoj a ďalší obsah by hre len a len pomohol (ak bude za priaznivú cenu), pretože to, čo predviedli vývojári, stojí za preskúmanie. Ak chcete finálny verdikt či do toho ísť, tak odpoveď je jednoduchá: jednoznačne áno, je to predsa hra od Obsidianu.

Avšak po dohraní som mal na jazyku trochu horkú príchuť, či je toto skutočne všetko. Bola to jazda, ktorú nie je problém dať si znovu a skúsiť inú cestu. No Obsidian to vie zahrať aj lepšie.

HODNOTENIE

+ fungujúce RPG prvky
+ skvele napísané dialógy
+ ozvučenie
+ bohatá korisť
+ vizualizácia prostredia
+ rôzne spôsoby hrania
+ znovuhrateľnosť s možnosťami voľby
- na daný žáner krátke
- technická kvalita grafiky
- generickí nepriatelia
- príbeh ako celok nedrží pokope

8.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
ZA/UM
VYDAVATEĽ:
ZA/UM
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
15. OKTÓBER 2019

DISCO ELYSIUM

PREKVAPIVÁ DETEKTÍVNA RPG

Popri ospevovaných tituloch, ktoré na seba upozorňujú s výrazným predstihom ešte pred svojím vydaním, sa občas objaví aj úplne nečakaný hit. Taký je aj Disco Elysium. Ale jedným dychom treba dodať, že napriek svojim nepopierateľným kvalitám to nie je hra pre každého. A to dokonca aj v prípade, ak patríte k ostrieľaným RPG maniakom. Prečo je to tak? Môžete sa tam totiž utopiť v hromadách textu.

Ak vám neprekáža neustále čítanie a postup založený takmer výlučne na interakcii prostredníctvom dialógov, Disco Elysium určite oceníte. No žiadne akčné momenty nečakajte. Je to parádna detektívka s temným zasadením a hlavným protagonistom, ktorý akoby práve vypadol zo slovenskej krčmy. A prakticky neustále s niekým komunikuje. Preto, aby si po ťažkej opici spomenul, kým vlastne je, čo vyvádzal minulú noc, prečo rozmlátil apartmán a kam sa podeli jeho veci. No miláčik na pohľadanie. A predstavte si, že policajt.

Takže okrem pátrania po svojej identite sa musí hlavný protagonista zaoberať aj miestnou kriminalitou. Aj keď má absťák. Hneď za barom totiž visí na strome obesenec, do ktorého navyše hádže kamene drzý výrastok. A rýchlo zistíte, že dohodnúť sa s arogantným deckom je rovnako ťažké, ako zvesiť nebožtíka a vypátrať jeho vraha. Väčšina obyvateľov v okolí totiž o tom nechce veľmi hovoriť, ale radšej riešia iné témy, ako je štrajk a nezamestnanosť, komunizmus, rasové problémy a kadečo inšie.

O tom vedia diskutovať veľmi dlho a keď všetko ustojíte a dokážete vhodne reagovať, sú ochotnejší baviť sa aj o vašich prípadoch a požiadavkách. Aby toho nebolo málo, vediete aj vnútorné monológy, ktoré vychádzajú z rôznych aspektov.

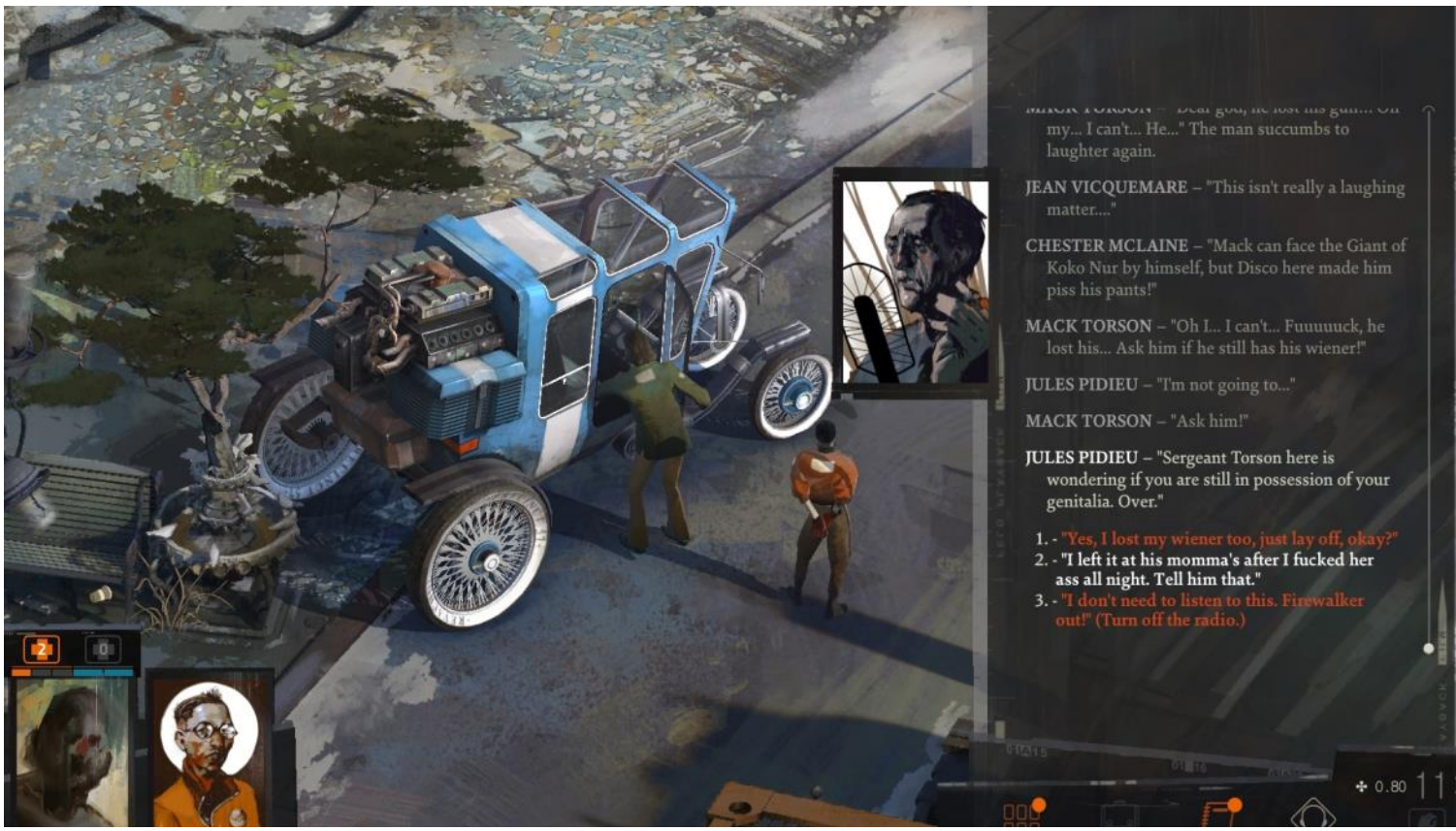
Niekedy vás mätú, inokedy ponúkajú cestu k tomu, aby ste sa rýchlejšie dohovorili s vybraným subjektom. Alebo analyzovali stopy a všimli si detaily, ktoré môžu mať zásadný význam. Logika, vizuálna kalkulácia, perspektíva, encyklopédia, rétorika, sugescia, empatia, dráma a ďalšie schopnosti sú súčasťou vývoja postavy. Členia sa podľa štyroch atribútov postavy, ktoré tvoria jej osobnosť a definujú fyzickú kondíciu, psychiku a inteligenciu.

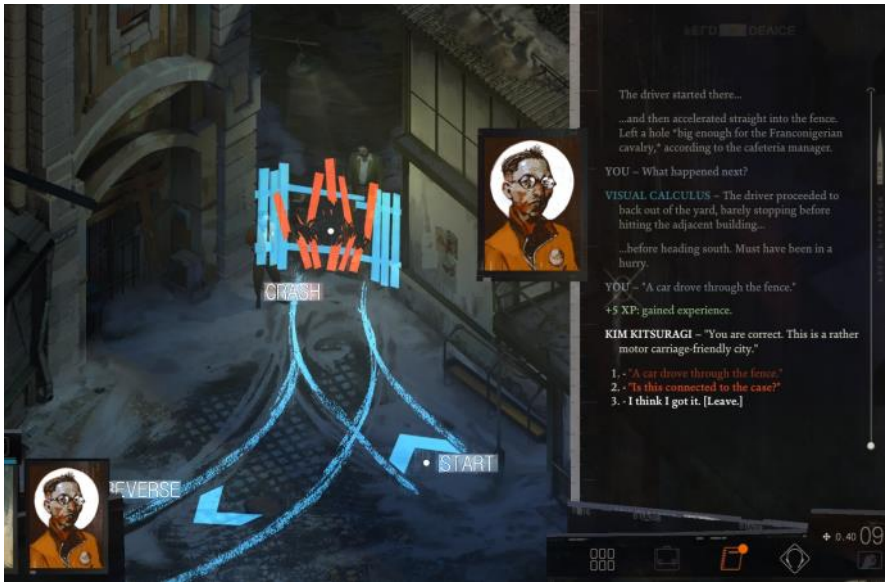
Medzi predvolenými postavami na začiatku hry je jeden mysliteľ s vysokým IQ a dvaja dementi s veľmi nízkym kvocientom, ktorí sa spoliehajú na senzitivitu a telesnú konštrukciu. Najlepšie je nadefinovať si osobu podľa svojich predstáv a uprednostniť prvky, ktoré zlepšujú výrečnosť, vynaliezavosť, logické myslenie, autoritu a charizmu. Je síce fajn, keď máte aj dobrú kondičku, rýchlejšie reakcie a lepšiu koordináciu a určite vám to občas pomôže, ale prím hrajú prostriedky, ktoré vás posilnia v dialógoch. Drvivú väčšinu času v hre totiž strávite intenzívnym klikaním na voľby v rozhovoroch. Zvyšok je o skúmaní okolia, analyzovaní stôp a príležitostnom zbieraní kusov oblečenia, dôkazov a doplnkov. Žiadne boje a ak už dôjde k násiliu, o výsledku konfliktu opäť rozhodujú možnosti v dialógoch posilnené atribútmi postavy.

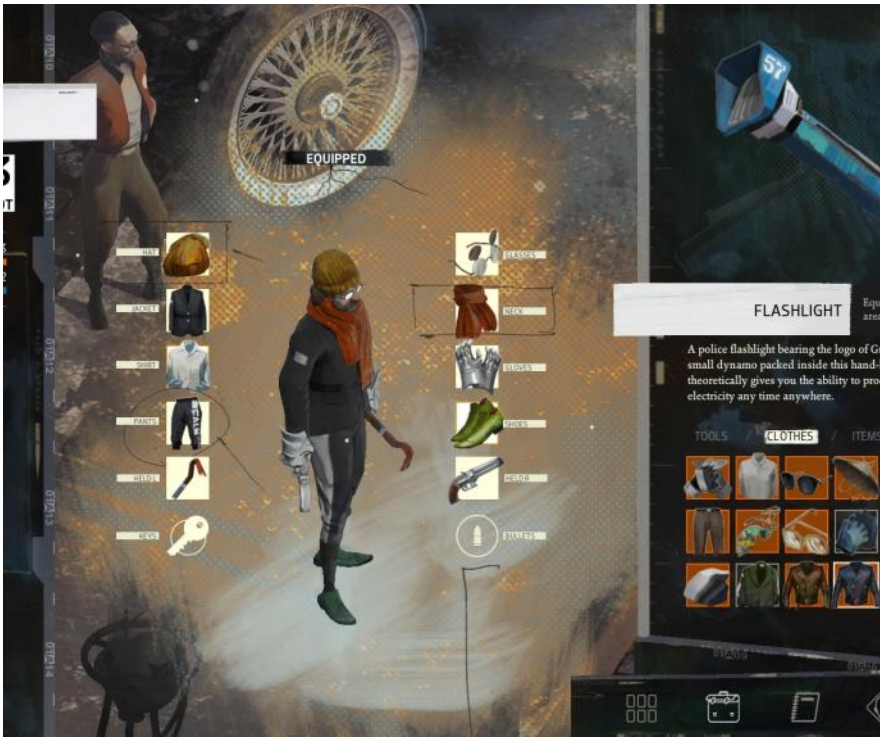
Kľúčové voľby pri komunikácii majú vyjadrenú percentuálnu šancu na úspech. Po výbere nasleduje hod kockami, ktorý rozhodne o tom, či to napokon vyšlo, alebo nie. Niektoré voľby môžete uskutočniť iba raz a ak zlyháte, druhú šancu už nedostanete. Iné sa pri prvom neúspechu uzamknú, ale dajú sa zopakovať po splnení určitých podmienok. Preto je vhodné robiť všetko preto, aby sa percentá zvýšili. Tomu napomáhajú vaše schopnosti, argumenty, znalosť a sympatie osoby, s ktorou komunikujete. Ale aj to, čo máte na sebe, lebo každý kus oblečenia poskytuje nejaký bonus alebo postih, zvyšuje alebo znižuje vašu dôveryhodnosť.

A potom je tu Kim, verný pomocník a tieň, ktorý vás sprevádza pri vyšetrovaní a niekedy tiež prispeje k tomu, aby boli ľudia ústretovejší. A nielen to, neraz s ním rozoberáte detaily vyšetrovania, môžete sa ho pýtať na osobné veci, konzultovať, občas vám urobí priateľskú službu. Hoci si myslí svoje o tom, keď napríklad bľabocete nezmysly, ktoré tvoria značnú časť dialógov. Niekedy sú to vulgárne poznámky a výlevy, nikam nevedú, ale občas rozosmejú, robia vašu postavu ľudskejšou, i keď budete pochybovať o jej zdravom rozume. Povedzme si to na rovinu, pôsobí ako schizofrenik.

Hlavný protagonista sa môže ako-tak držať nad vodou, alebo ešte viac spustiť. Záleží na vašich rozhodnutiach, ale aj okolnostiach. Každopádne to nemá ľahké. Dlho si prakticky nič nepamätá a zisťuje, čo vlastne vyviedol. Je úplne bez peňazí, čo môžete riešiť aj zbieraním odpadu a prázdnych fliaš, za ktoré v automate dostanete drobné. Ale treba najskôr nájsť nejakú igelitovú tašku. A aj kolegovia z práce si z neho uťahujú, keď podáva hlásenie z odparkovaného vozidla a zjavne je úplne mimo. Fyzický útok mu síce hrozí málokedy, ale aj tak priebežne musí používať medikamenty na doplnenie zdravia a ďalšie prostriedky na zvýšenie morálky.







Oboje môže poklesnúť pri fatálnom zlyhaní počas komunikácie. Ale dá sa rýchlo doplniť kliknutím na ikonky nad portrétom postavy v dolnej časti obrazovky. Inak postava disponuje inventárom, kde má sekcie na nástroje, oblečenie, iné veci a interaktívne predmety. Tie sa dajú preštudovať a neraz odhalia nové informácie.

Kontroverzným prvkom v hre je čas, ktorý plynie len v určitých momentoch, hoci sa nejedná o ťahovú hru. Časový posun zaznamenáte pri nových rozhovoroch, výraznejší skok počas spánku, ale len na určenom mieste a po deviatej večer. Deň môže byť neuveriteľne dlhý, ak sa s vaším pátraním posúvate len pomaly a ak nemáte knihu na čítanie, ktorá čas trochu nakopne. Ak máte niekam prísť v určenej dobe, nestačí len pasívne vyčkávať, kým nenaskočia ďalšie minúty alebo hodiny. Musíte niečo robiť, inak čas stojí.

Vyplniť čas môže byť občas peklo, stáva sa, že vediete prázdne dialógy, ktoré vás nikam neposúvajú, len preto, aby naskočili ďalšie minúty. A preto, aby sa dokončil výskum tém v kabinete vašich myšlienkových pochodov. Sú tam okienka, do ktorých vkladáte rôzne nadobudnuté podnety a motívy a tie potrebujú určitú dobu na ustálenie a analyzovanie. To sa však deje na pozadí a môžete sa venovať bežnému postupu. Výsledkom sú bonusy k vašim vlastnostiam a neraz aj prvok potrebný na pokrok v určitej debate alebo pri vyšetrovaní, bez ktorého to jednoducho ďalej nejde. Otvorených slotov je na začiatku len pár a ak chcete ďalšie, musíte obetovať svoje skúsenostné body. A namiesto priameho zlepšovania schopností ich investovať do odomknutia nového slotu alebo zabudnutia už dokončenej úvahy. Čo je dosť zvláštne.

Aj celkovo hra pôsobí zvláštne, čo väčšinou môžete brať pozitívne, ale niektoré veci sú naozaj kontroverzné a nie úplne ideálne. Okrem už spomínaných súčastí sú tu napríklad farebné body, ktoré zviditeľňujú určité veci v okolí, čo sú hodné povšimnutia. No podobné body niekedy vidíte v kruhu nad hlavou postavy a neraz vás zavedú na stopu. V rozhovoroch môžete odhaliť aj tajné úlohy, ktoré vám prinesú trochu XP navyše. Úloh je celkovo veľmi veľa, od banálnych, ako je hľadanie stratenej topánky, až po veľmi komplexné a komplikované s viacerými krokmi a pátraním. Na nový level sa niekedy treba dlho snažiť, ale stalo sa mi, že v jedinom masívnom a poriadne košatom dialógu som za komunikáciu, ktorá viedla k viacerým odhaleniam, získal hneď tri.

Každopádne Disco Elysium pristupuje k obvyklým súčastiam novátorským spôsobom a áno, táto hra je skutočne originálna. Jej princípy by sa mohli pekne využiť aj v iných moderných tituloch, kde by sme však uvítali o niečo menej textu a čítania a viac iných aktivít, ktoré by zlepšili dynamiku. V hre by sa však hodila lepšia výuka. Tutoriál agent v prebiehajúcom rozhovore poradí len občas. A tipy pri nahrávaní miestností, ktoré je, mimochodom, dosť otravné, tiež objasnia veci len čiastočne.



Vizuál taktiež nie je všedný. Je to izometrická hra, ktorá sa dá pekne zoomovať a najmä zblízka vyzerá ako maľovaná. Postavy nemajú výrazné detaily, ale pôsobia ako vystrihnuté z obrazov a je to štýlové. A mimochodom, hlavný hrdina otáča hlavu v smere kurzora myši. No ako už bolo naznačené, je tu časté nahrávanie pri vstupe do iných priestorov, a to aj do každej miestnosti. A občas pritom hra aj spadne. Takže ju pre istotu často ukladajte, autosave sa totiž prejavuje len raz za dlhý čas. Pri skolabovaní hry alebo úmrtí sa tak môžete vracať o desiatky minút, čo hlavne znamená odznova absolvovať tie isté prívaly rozhovorov. Hudba dotvára atmosféru pochmúrnych a dosť depresívnych ulíc. Zvuky sú skromnejšie, ale je fajn, že tvorcovia poskytli čiastočný dabing, takže postavy občas naozaj prehovoria a pôsobia uveriteľnejšie. Vzhľadom na obrovské množstvo textu by bol úplný dabing nereálny, takže riešenie vývojárov je rozumné.

Disco Elysium je prekvapením tohtoročnej jesene. Originálna detektívka môže hráčov priam fascinovať, ale nie všetkých. Hlavne ak očakávate RPG, kde si popri debatách užijete aj boje a akčnejšie momenty, budete sklamaní. Toto je primárne hra so slovami, kde dominujú rozhovory a hľadanie detailov, ktoré sa väčšinou skrývajú v tonách všadeprítomného textu. A pohybujete sa vo veľmi limitovanom prostredí, kde sa prakticky neustále vraciate na tie isté miesta. Celé je to skutočne hlavne o čítaní a navyše sa musíte popasovať s miestami náročnejšou angličtinou. Takže si veľmi dobre rozmyslite, či do toho pôjdete, alebo nie. Ale ak túto výzvu prijmete a zotrváte, Disco Elysium si vás postupne podmaní a uvedomíte si to až pri záverečných titulkoch.

HODNOTENIE

+ originálna hra s atypicky riešenými súčasťami
+ veľmi prepracované a hutné dialógy
+ komplexná detektívka v dystopickom svete
+ štýlový vizuál a atmosféra

- tony neraz prebytočného textu môžu odradiť
- neprakticky riešené plynutie času
- miestami ťažkopádne a málo dynamické
- málo lokalít a ich opakované prechádzanie

8.0

PETER DRAGULA



VIGOR

PREŽIJETE V POSTAPOKALYPTICKOM NÓRSKU?

PLATFORMA:
XBOX ONE
VÝVOJ:
BOHEMIA INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
BOHEMIA INTERACTIVE
ŽÁNER:
AKCIA / SURVIVAL
VYDANIE:
JÚN 2018

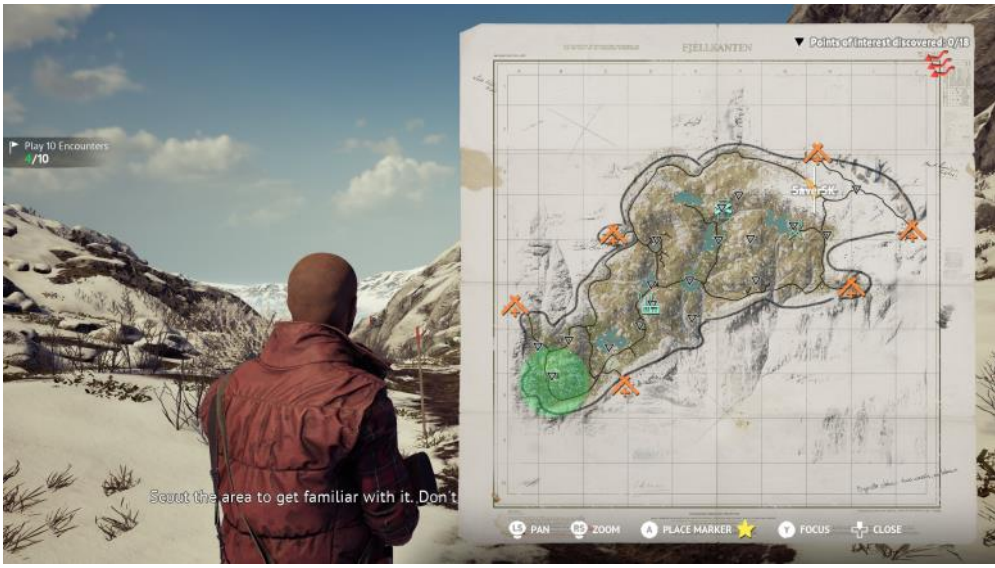
Bohemia Interactive v poslednej dobe ukazuje zaujímavé projekty, s ktorými sa už odpútava od svojich klasík Arma, DayZ a posúva vpred. Skúsila Take On Mars, ale aj úplne iný Y-Lands a najnovšie aj Vigor. Ten ponúka znovu online survival žáner, ale v inom poňatí ako DayZ, zároveň používa nový engine a zatiaľ ju vydali len na Xbox One.

Čisté Xbox One exkluzivity sú už veľmi zriedkavé, keďže väčšina titulov ide rovno aj na PC. Tu však nie, tu sa však autori zamerali čisto len na túto verziu. Tam začala hra svoj early access v Game Preview časti, odkiaľ získali spätnú odozvu, zapracovali ju a práve s hrou prešli do plnej verzie. V plnej verzii je free to play, takže si ju môžu zahrať všetci zadarmo zahrať a prípadne, ak budú chcieť, môžu zainvestovať aj peniaze do mikrotransakcií. Tie nie sú násilne zapracované.

Vigor sa odohráva v alternatívnej minulosti vo sveta po atómovej vojne v 90-tych rokoch. Konkrétne v oblasti Nórska, ktoré je radiáciou relatívne nepostihnuté, ale stále opustené a preživší chodia do lokalít zbierať zásoby na prežitie. Musia si však dávať pozor ako na prichádzajúcu radiáciu, tak aj ostatných ľudí, ktorí si tiež chcú pozbierať svoje zásoby. Vy budete jedným z nich, len sa snažíte prežiť a spraviť svoj život lepším. Vy sa dostávate do tohto sveta po krátkom úvode, v ktorom vás hra prevedie jedným prostredím a naučí základy. Nečakajte nejaké priblíženie situácie vo svete, prípadnepríbeh. Je to online survival štýl hry bez nejakých väčších príbehových prvkov. Ako totiž po chvíli hrania zistíte, hra vás zavedie k opustenému domu, ktorý sa stane vašim hlavným stanom. Je rozpadnutý a zničený, ale je bezpečný a je váš. Tu sa začína váš nový život v zničenom svete. Odtiaľto budete vyrážať na výpravy do okolitého sveta, hľadať v ňom zásoby a buď sa vyhýbať, alebo likvidovať ostatných hráčov.

Prípadne, ak máte priateľa, môžete sa s ním spojiť a vyjsť si do prostredia dvaja kooperačne. Ak sa vrátite živí aj s nazbieranými zásobami, môžete ich investovať do opravy a rozširovania možností vášho domu.

To je prakticky celý základ hry. Nejde tu o viac, nie je tu nejaký bližší príbeh, len snaha prežiť, zbierať zásoby a bojovať. Dôležité je však vedieť, že to nie je jednoduché. Hra funguje v štýle Hunt alebo Tarkov a ak sa do prostredia vrhnete, musíte sa aj vrátiť, aby ste získali zozbierané veci a zásoby. Ak nie, strácate nielen zásoby, ale aj svoje zbrane. Zo začiatku to tak môže byť drsné.



Hra má momentálne šesť lokalít, do ktorých sa môžete vydať. Sú to všetko rozsiahle lokality, do ktorých sa vždy púšťate s niekoľkými ďalším hráčmi (maximum 12). Navzájom sa na mape nevidíte a neviete, kde sú ostatní. Musíte si tak dávať pozor na každom kroku. Neviete totiž, aké úmysly môžu mať ostatní. Niektorí možno prišli len lootovať, iní zabíjať.

Lootujete prakticky všetko a všade, v každom dome nájdete zásuvky, skrinky, ktoré môžete prehľadať a získate napríklad klince, materiály, alebo aj náboje, prípadne zbrane. Zbrane a náboje sú tu veľmi dôležité, keďže pri väčších bojoch ich nemusí byť dosť. Takto môžete prehľadávať a prelootovať celú mapu, ale len určitý čas. Totiž nad územie vietor postupne zavieva radiáciu a ak aj dovtedy prežijete, musíte sa snažiť rýchlo odísť späť domov. Každý level má niekoľko východov, ku ktorým sa musíte dostať, aby ste odišli.

Medzitým však ešte na mapy prichádzajú aj letecké výsadky so špeciálnymi hodnotnejšími zásobami. Oblasť výsadku vidia všetci hráči a ak pôjdete po zásoby, môžete sa dostať do otvoreného boja. Nájdete si však rôzne taktiky, ako zobrať zhodené zásoby a skúsiť bežať z mapy čo najrýchlejšie preč, alebo počkať, kým sa ostatní postrieľajú a vyhliadnuť si hráča, ktorý zoberie zásoby. Zlikvidujete ho, oberiete o zásoby a idete preč. A možno si práve niekto počká na vás, zomriete a všetko stratíte.

Ale je tu možnosť, ako to obísť a to poistenie. Pred vstupom na mapu sa všetci hráči môžu poistiť, alebo si spolu zvýšiť hodnotu dropov a lootov. Totiž v hre máte aj menu koruny, ktoré môžete práve na toto investovať.

Samotné koruny sa dajú síce kúpiť cez mikrotransakcie, ale nie je to nevyhnutné. Viete ich nájsť aj v prostredí a neskôr ich viete aj zarábať vo vašom dome.





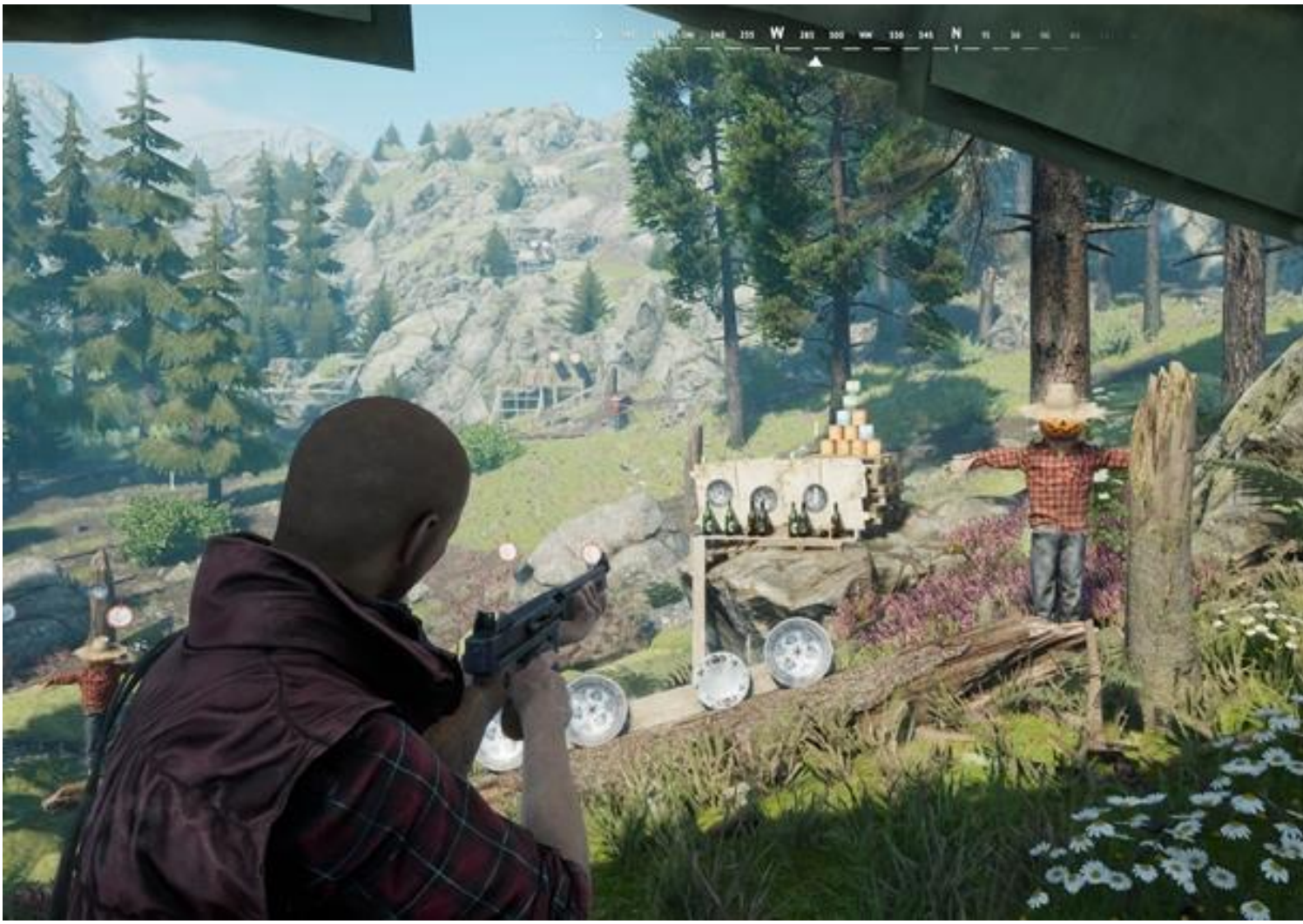




Základný cieľ hry je upgradovať svoj dom. Za materiály získané z výjazdov do krajiny ho budete ako vylepšovať, tak pridávať jednotlivé funkcie. Napríklad budete mu opravovať strechu, vybavenie, steny, dvere, okná, až ho nakoniec opravíte celý do parádnej podoby. Každá táto oprava je závislá na tom, ako postupne pridávate vybavenie do domu. Napríklad vždy musíte spraviť niekoľko upgradov zariadenia, aby sa vám otvorili ďalšie vylepšenie domu. Zo zariadenia si hlavne vylepšujete craftovací stôl, ktorý vám stále odomyká ďalšie veci na craftovanie a hlavne ďalšie zbrane. Ale vylepšujete aj poleno na rúbanie dreva, ktoré vám bude samé generovať drevo podľa levelu, na aký ho vylepšíte. Destilácia vody vám takto vylepší rýchlosť craftovania. Anténa vám bude zarábať spomínané koruny, pasca na potkany vám bude generovať jedlo, ale možno radšej investujete do záhradky, ktorá tiež vyrába jedlo. Elektrický generátor pre zmenu umožní vytvárať viac vylepšení naraz. Totiž na každé vylepšenie sa čaká aj desiatky minút.

Sú tu toho tony na odomykanie a zlepšovanie, ale žiaľ, to je všetko. Chýbal mi tam nejaký vyšší cieľ. Hra je totiž hrateľnosťou veľmi dobrá, taktika a boje sú presne ako by mali v tomto štýle byť, ale jediné, na čo samotné materiály používate, je vylepšovanie domu a tvorba ďalších zbraní a nábojov. Pribudne aj skinovanie, ale stále by to chcelo nejaký ultimátny cieľ. Niečo viac, čo by ste rozširovali alebo získavali a čo by hru postupne obohacovalo a robilo aj rozmanitejšou.

Totiž hra sa po takých 10-20 hodinách môžete stať už repetitívnou. Len 6 máp a jeden základný režim hry nie je práve najviac. Niektoré multiplayerovky toho nemajú ani toľko, ale toto je štýl, v ktorom s ostatnými nesúťažíte a potrebujete viac obsahu a ďalšie motivácie hrať. Hlavne po tom, ako vylepšíte celý dom a prípadne všetko upgradnete na maximum.



Bude zaujímavé sledovať, ako rýchlo budú autori dopĺňať nový obsah a akým smerom pôjdu. Napríklad čisto deathmatch zóna alebo kooperačná obraňovačka by to pekne oživili, prípadne príbehové misie.

Graficky je titul veľkým prekvapením. Bohemia Interactive sa už neviazala na svoj vlastný engine z Arma série a použila Unreal engine. Náležite tomu hra vyzerá priam parádne. Možno nie top, ale stále veľmi pôsobivo. Mapy sú veľmi dobre prepracované, ponúkajú pekné výhľady, ale nechýbajú detaily a aj rozmanitosť. Celé to dopĺňajú decentne spracované animácie postáv a oživujú to aj rôzne počasia. Možno veľa dynamiky v prostrediach nenájdete a nie sú tu ani vozidlá, ale je to postvojnový vek, kde sú prostredia opustené a ostávajú len na lootovanie. Možno však zvieratá nemuseli tiež odísť.

Ale čo mi tam chýbalo boli ďalší ľudia a to hlavne vo vašom dome. Je to totiž v lootovaní a stavbe domu veľmi podobný štýl State of Decay, ale tu máte dom na samostatnej mape a ste sám. Je to tam také mŕtve. AI postavy, ktoré by s vami na dome pracovali by to oživili. Nakoniec drevo sa samé nenaseká, ani záhradka neokope.

Celkovo je Vigor veľmi pekná multiplayerová survivalovka v zničenom svete. Pričom je na vás, ako ju budete hrať, či sa budete orientovať na lov ostatných hráčov len pre zábavu, či budete hrať sám alebo v tíme s priateľom, alebo sa zameriate na lootovanie a postupne budete vylepšovať svoj dom. Obsahu však zatiaľ nie je práve veľa, ale desať-dvadsať hodín vydrží. Kvalitný základ tam nepochybne je, otázne je, ako rýchlo to bude Bohemia rozširovať.

HODNOTENIE

+ pôsobivý vizuál
+ dobre spracované prestrelky
+ veľmi dobre navrhnutá hrateľnosť a celý herný základ

- chýba väčšia motivácia v cieľoch hry
- zatiaľ len 6 máp a jeden režim hry

8.0

JURAJ MALÍČEK



FIFA 20

FUTBAL, KTORÝ SA DOBRE HRÁ AJ NA ULICI

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
EA SPORTS
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
ŠPORT
VYDANIE:
27. SEPTEMBER 2019

Prvý dojem nie je dobrý, vedeli sme, samozrejme, vopred, že veľké osvieženie posledných troch ročníkov FIFA – mód Cesta už v aktuálnej 20 nebude, osobne som však do poslednej chvíle dúfal v prekvapenie.

Jednak si myslím, že príbeh Alexa Huntera, jeho sestry i jeho kamaráta Dannyho Williamsa by ešte bolo kam naťahovať a vlastne celý mód by sa dal pekne otvoriť vo vzťahu ku konkrétnym nastavenia, taktikám a Alexovej hráčskej pozícii v mužstve, v EA sa však rozhodli inak a považujem to za veľký krok späť, taký skoro až downgrade, ktorý FIFU vyslovene ochudobňuje. Čo už, do marketingových stratégií a prieskumov nevidíme, azda v EA vedia, čo robia, zvlášť ak je okamžite po spustení nového módu Volta jasné, že na rozprávanie príbehu séria nerezignovala, len k nemu pristúpila inak. Lebo príbeh tu je, príbeh chlapíka alebo dievčinky, ktorú si sami navrhneme - telo, hlava, uši, nos, vlasy, oblečenie, tenisky, oslavné tančeky a tak ďalej a ktorú budeme sledovať v drsných cool vyčačkaných trendy pouličných futbalových zápasoch, traja na troch, štyria na štyroch a ako to už býva, piati na piatich.

Hrá sa kade-tade, na ulici, v garážach, v skladoch, v perifériách ozdobených graffiti, aby bolo jasné, že pouličný futbal je tá úplne najviac cool záležitosť, lifestyle, trend, underground, alternatíva, jednoducho čosi, čo mladých náramne láka a vlastne nič nie je viac trendy ako práve pouličný futbal.
A začíname na dne, ako futbalista - hrdina odnikiaľ, ktorý sa prikmotrí do pouličného tímu vedeného charizmatickým Afroameričanom. Ten si hneď v úvode zraní nohu, takže sa mu rozpadne tím a už tu máme aj dramatickú zápletku, v ktorej sa zodpovednosť prenesie na vašu postavu. A kým si človek uvedomí, že sa nechal opiť rožkom, už je namotaný a vo Volte trávi toľko herného času, že na Alexa Huntera si ani nespomenie. A to je jednoznačne dobrá správa.

Volta je totiž skutočne dôstojnou náhradou za predchádzajúci príbehový režim, má to atmosféru, drive, veľmi sa tam pracuje s takým tým online presahom smerujúcim k nahrávaniu videí, k sociálnym sieťam, a vôbec k celej tej súčasnej smarpthone online kultúre a predovšetkým výborne sa to hrá. Fintičky, parádičky, žonglovanie s loptou, hra vyslovene na efekt, v ktorej síce stále rozhoduje výsledné skóre, ale čoskoro sa začíname snažiť, aby to aj nejako vyzeralo. FIFA Street model 2020 implementovaná do veľkej hry, dôležitý je image, preto je podstatnou súčasťou toho módu vylepšovanie postavy. Nové tričká, tenisky, legíny, vybavenie, nakupované za body získané v hre.

A čo mi urobilo najväčšiu radosť, konečne sa tu dajú tetovať hráči. Motívy síce nie sú najoriginálnejšie, ale je to dobrý krok, lebo čo je to dnes za futbal, bez potetovaných futbalistov? Len treba dúfať, že táto možnosť sa časom rozšíri aj do ostatných tradičných módov. Lebo tie sú v hre, samozrejme, tiež, dá sa hrať kariérny mód za hráča alebo za trénera, dá sa naskočiť do Ligy majstrov a odohrať sezónu, pričom platí, že hra, samozrejme, eviduje váš herný skill nadobudnutý v predchádzajúcich ročníkoch a netreba teda začínať od začiatku... A to je práve trošičku problém, čakal som jednoducho, že vyhrať Ligu Majstrov s Viktóriou Plzeň bude väčší problém, respektíve, že zmeny v hrateľnosti budú výraznejšie.

Aby sme si rozumeli. Hoci som veľkým fanúšikom futbalových hier a hrávam ich vlastne už nejakých tridsať rokov, nepovažujem sa za extrémne dobrého, čo sa nakoniec vždy potvrdí v online režimoch. Akože vyhrám, občas, ale zväčša som rád, ak neprehrám rozdielom triedy, čo sa už ale vo FIFA hrách nestalo dosť dlho, lebo UI a vôbec ten koncept akoby bol nastavený tak, aby hra dramatické rozdiely medzi hráčmi vyrovnávala, čo v extrémnych polohách vyzerá skutočne zúfalo. Hráč totiž môže mať legitímny pocit, že stráca kontrolu, že hru neovláda v úplnosti, ale len participuje na herných algoritmoch, ktoré si idú svoje.

A toto sa dá aj verifikovať jednoduchým experimentom, v ktorom znížime obťažnosť a keď sme na lopte, ovládač jednoducho odložíme. Čo sa udeje? Hráč na lopte ostane stáť, loptu má v moci a oponenti okolo neho obskakujú, dobiedzajú, ale aby mu loptu zobrali a vrhli sa do útoku, to ani za svet. Podobne sa stačí počas hrania odhlásiť, teda nevybrať stranu a vyjsť z pauzy a dívať sa, ako bude hra pokračovať. Ako? No, presne tak, akoby proti sebe hrali dve umelé inteligencie, ale nie najbystrejšie, práve naopak.
A pripúšťam, nemusí ísť vyslovene o chybu, len sa mi zdá, a ten problém má FIFA už roky, že hra so mnou jednoducho nehrá fér.



Iný problém, rovnaká pointa - súper rozohráva rohový kop, po skrumáži pred bránou skončí lopta na kopačke obrancu brániaceho sa tímu, ten sa s loptou rozbehne kontrolovaným šprintom po krídle cez celé ihrisko, aby pred súperovou bránou odcentroval a bác, gól. Nie raz, nie dvakrát, ale osemkrát z desiatich rovnaký scenár. A potom vraj realistický futbal, čo sa mi zdá mimoriadne zavádzajúce tvrdenie, v normálnom futbale sa takéto veci jednoducho nedejú.

Aktuálny ročník FIFA už tradične v PR materiáloch sľuboval veľké zmeny, nie nevyhnutne k lepšiemu, ale zmeny.

V útoku malo dôjsť k vylepšeniam techniky pri obchádzaní súperov, v obrane čosi podobné, len pri odoberaní lopty, autentickejšou sa mala stať streľba a celkom sa zmenilo rozohrávanie priamych kopov a penált.

Pričom v hernej praxi sú práve tieto prvky najzreteľnejšie, čo znamená, že sa ich treba naučiť jednoducho znova. Stratili sa ukazovatele intenzity kopu a smeru, vrátilo sa také to akoby mierenie na terč a ide o veci, na ktoré si jednoducho treba zvyknúť. Neodvážim sa tvrdiť, či sú lepšie, alebo horšie, dôležité je, že sa to dá naučiť relatívne ľahko a človek si rýchlo zvykne. So streľbou z poľa, priamo z hry už je to horšie, treba jednoducho pri nahrávke rátať s tým, že zakončujúcemu hráčovi, aby bola strela presná a razantná, musí vyjsť krok. A znova - zmena pomerov na ihrisku vo chvíľach, keď sa hra sústreďuje v šestnástkach je až nepríjemná,

Hráči vtedy reagujú zmätočne, robia fatálne chyby, narážajú do seba, motajú sa, robia jednoducho všetko preto, aby sa zdramatizovala aj tá najjednoduchšia situácia. A z tutoviek góly nie a nie padnúť, zato takých tých škaredých, uplácaných, utrmácaných padá pomerne veľa. Ale zvyknúť sa na to dá,





s každým odohraným zápasom je to lepšie, pričom platí, že celkom subjektívne sa mi pri prvom hraní, pri zoznamovaní, hra zdala „ťažšia“ a menej prívetivá ako v minulom roku.

No a potom sú tu také tie veci, ktoré obzvlášť ocenia ortodoxní fanúšikovia - dynamické ratingy hráčov, kartičky, mikroplatby, Piemonte Calcio namiesto Juventusu Turín, záležitosti, ktoré sa môžu stať predmetom plamenných diskusií, ale na zážitok z hry nemajú priamy a bezprostredný vplyv. A to ani v tom prípade ak väčšinu času trávite online hraním, aj keď tu sa pokušenie ďalej do hry investovať veľmi zvyšuje.

Nie je to však nevyhnutné, nie v tom prípade, ak si len chcete zahrať proti živým súperom na druhej strane. Lebo zmyslom FIFA 20, samozrejme, okrem generovania zisku, zostáva online hranie.

FIFA 20 je štandardne dobrá futbalová hra priamo úmerne tomu, aké veľké boli očakávania, čo znamená, že čím boli väčšie, tým môže byť výsledný dojem rozpačitejší. Aj tento rok však platí, že FIFA 20 chce jednoducho svoj čas, tá hra akoby dozrievala a chvíľu môže trvať, kým sa človek preladí z vlaňajšieho modelu na ten aktuálny. Keď som si ale spätne spustil FIFA 19, už to akosi nebolo ono, takže áno, FIFA 20 je dôstojným nasledovníkom.

HODNOTENIE

+ príbehový režim Volta
+ personalizovanie hráčov
+ nie dramatické, ale citeľné zmeny hrateľnosti

- disproporcia medzi očakávaniami a výsledkom
- kolísavá AI
- minimálna až žiadna variabilita rozhodnutí v príbehovom režime Volta

8.0

TOMÁŠ KUNÍK



NHL 20

NÁVRAT NA ĽADOVÉ PLOCHY

PLATFORMA:
XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
EA SPORTS
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
ŠPORT
VYDANIE:
13. SEPTEMBER 2019

Koľko letných mesiacov sme uzatvárali s nádejou, že o rok to predsa len bude o niečo lepšie? Tentoraz nemyslíme leto, ale blížiace sa pokračovanie hokejovej série od Electronic Arts. Hráči na PC majú ešte väčšie nádeje k opätovnému návratu série aj na ich platformu, a práve tento rok mal byť ten, kedy sa to konečne podarí. Tento rok však mal priniesť niečo oveľa väčšie ako len vydanie hry na PC, NHL sa podľa predpokladov konečne mohla dočkať zásadnej zmeny. Dúfali sme, že práve NHL 20 dorazí s úplne novým enginom, ktorý nahradí už poriadne opotrebovaného veterána, a teda prinesie lepší vizuál a taktiež technickú stránku. Tá totiž taktiež občas zadrháva o slušne usadenú hrdzu na celom mechanizme. Teraz sa ale opäť potvrdilo pravidlo, že ak nič neočakávate, nebudete sklamaní, nakoľko EA naše prosby opäť hodilo cez palubu a išlo hlavou proti múru.

Samozrejme, konečne väčšie zmeny som očakával aj ja. Každopádne, o tieto zmeny by nikto nemusel prosiť, keby už dávno prišli, respektíve by EA venovala svojej hokejovej sérii o niečo intenzívnejšiu pozornosť. Už niekoľko rokov sme ale zvyknutí na jemnejšie úpravy, ktoré štandardne zahŕňajú nové režimy, trochu vyladené tie staré, zmena grafiky, séria drobných herných úprav, napríklad zlepšenie schopností brankárov, pridanie nových animácií či, samozrejme, zmena súpisiek. Nuž v takomto tempe to ide už naozaj dlho a NHL 20 nie je žiadnou výnimkou. Takmer presne do tejto šablóny zapadá aj aktuálny ročník. Nie s veľkým nadšením som sa púšťal do hrania a platí to aj pre písanie tejto recenzie.

Ohlásenie NHL 20 prišlo vo vopred známom čase, presne ako tak ako každý rok a vôbec nepreháňam, keď poviem, že z tohto oznámenia vzišlo len naozaj minimum noviniek. Mnohí si tak položili otázku, či to EA myslí vážne. Realita je ale taká, že naozaj myslí, no zároveň treba podotknúť, že nie vždy musia byť menšie zmeny zlé. Vieme, že 60 € za v podstate totožnú hru ako pred rokom je skrátka veľa, no taktiež vieme, že jej cena veľmi rýchlo padá a taktiež nemusí byť určená len pre tých, ktorí predchádzajúci ročník aj vlastnia. To ale, pochopiteľne, nie je ospravedlnenie prístupu EA, len fakty, ktoré aj pri takejto ľahostajnosti vývojára a vydavateľa musíme brať do úvahy. Aby som ale len nekritizoval - prakticky každý nový ročník, ktorý sa mi dostane do rúk, sa hrá vždy aspoň trochu inak. Cítim v hre isté drobné zmeny, ktoré ju vo výsledku vylepšujú, prinášajú väčší dojem reality. Podobné pocity mám aj z NHL 20. Skrátka nové animácie hráčov a brankárov a isté ďalšie ladenie hrateľnosti prinieslo ďalší pozitívny posun v tomto ohľade.

Nový ročník sa mi hrá lepšie. Hoci by som ani tak nepoukazoval na samotný pohyb po ľade a skôr by som vyzdvihol reakcie hráčov. Otočky, kontakt s hráčmi či samotná strela a následná reakcia brankára. Opäť sa autori venovali stále zďaleka nie dokonalému brankárovi, ktorý taktiež zažíva posun. Je akčnejší, jeho správanie je taktiež prirodzenejšie, no aj napriek tomu, že je virtuálny, nemôže vedieť zázraky.

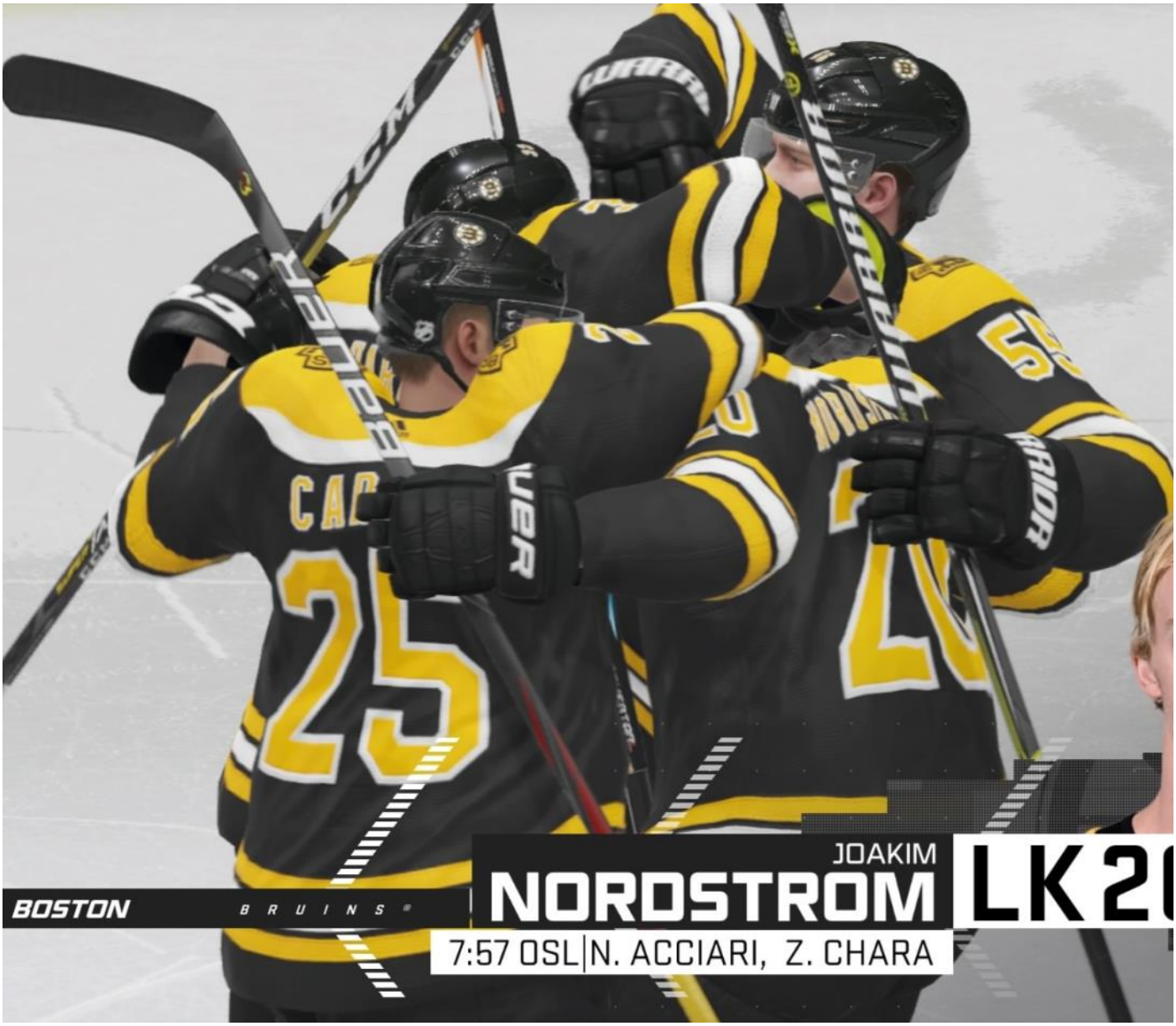


Klasické otočky spoza brány tu teda stále fungujú, no to sú situácie, ktoré sú veľmi náročné aj pre skutočného brankára. Aby sa takéto situácie nestávali, musia dobre pracovať ostatní hráči na ľade, najmä obrancovia, a to im ide vcelku dobre. Dostať sa do takých situácií je teda naozaj náročné. Nechcem ale vyzdvihovať veci, ktoré sú často aj otázkou náhody. Hra v NHL 20 ako celok pôsobí skutočne plynulo, pozerá a hrá sa dobre, no v momente ako rozhodca odpíska akúkoľvek situáciu, začnú sa ukazovať nedostatky, za ktoré do istej miery môže aj engine hry.

Razom sa z plynulého pohybu stane pohyb, ktorý je naozaj veľmi lacno naskriptovaný. Hráči idú akoby ani nevedeli kam, robia niekedy nevysvetliteľnú aktivitu.

O to viac to platí pri rozhodcoch, ktorí si síce odkrútia svoju štandardnú animáciu faulu, no potom stoja ako kamenné sochy. A aj to v tom lepšom prípade, keď im nezačne štrajkovať animácia. Ďalšou skupinou zúfalých bojovníkov je publikum. Dav si ide svoje takmer 1:1 a čerešničkou na torte sú extrémne naškrobené uteráky, ktoré si držia svoj tvar aj keď sa s nimi netočí. Ďalšia vec, ktorá by si skrátka zaslúžila pozornosť, no pravdepodobne sa jadro problému skrýva v engine.

Čo sa týka herných režimov, pri NHL 20 boli autori o niečo skromnejší. Síce nastali drobné zmeny, napríklad aj vo World of Chel, no klasické režimy zostali takmer bez zmeny. Konkrétne World of Chel sa dočkal úplne nového režimu, ktorý bol pri oznámení medializovaný ako Battle royale režim pre NHL. Realita je ale odlišná, nakoľko ide o celkom dobre postavené režimy. Oba sa volajú Elimination, pričom v prvom variante hráte sami za seba a v druhom sa dostávate do boja v spoločnom tíme troch hráčov. Prvá verzia je práve spomínaný „ Battle royale" režim, kde sa proti sebe postaví až 81 hráčov. Nikdy sa ale nestretnú priamo na lade. Vždy sa postavíte na ľad v trojici, pričom ten, kto nastrieľa najviac gólov, postupuje do ďalšie ho kola. Takto sa vždy eliminuje značná časť hráčov, až sa v závere stretne posledná trojica bojujúca o prvé miesto. Ako v tíme, tak aj v hre jednotlivcov je tento režim rýchly a zábavný, takže ponúka opäť trochu odlišný zážitok a zábavu.





Ďalšou veľkou zmenou v novom NHL je dvojica komentátorov. Známu dvojicu v aktuálnom ročníku nahradili James Cybulski a Ray Ferraro a ide o zaujímavú zmenu. Prvé minúty mi nové hlasy trochu prekážali, no rýchlo som si na ne zvykol a musím povedať, že ide o dobrý krok. Síce autori mohli zapracovať na poriadnej zmene aj so starou dvojicou, no dá sa to spraviť aj takto. Predsa len konečne počuť aj iné súvetia určite uvíta každý.

Nová časť výrazne zmenila grafiku. Teraz to nehovorím ako vtip, nezmenila len číslo, ale naozaj upravila niektoré prvky grafiky. Z môjho pohľadu ale ide skôr o zmenu k horšiemu, a to maximálne pri novom ukazovateľovi skóre. Ten sa už štandardne nenachádza v rohu obrazovky, ale dole, a to po celej dĺžke. Pripadá mi to ako naozaj nešťastné riešenie, ktoré spôsobuje jedine to, že vám uberie kus z hernej obrazovky a prekryje ho grafikou. Nerozumiem, prečo sa tvorcovia rozhodli pre takýto krok a podľa môjho usilovného pátrania v menu ani nie je možné prejsť k pôvodnému štýlu.

Situácia s NHL 20 je podobná ako v predchádzajúcich ročníkoch. Prináša zmeny, tie sú zväčša pozitívne, no nie sú natoľko razantné, aby kvôli nim musel utekať majiteľ NHL 19 do prvého herného obchodu po čerstvú kópiu. Ak zaostávate niekoľko ročníkov, kúpou asi zlý krok nespravíte, no určite si počkajte pár mesiacov na výraznejší pokles ceny. Ten prichádza napríklad aj počas Vianoc.

HODNOTENIE

+ nový režim Elimination
+ zmena komentáru je vítaná
+ po hernej stránke zase o malý krok dopredu
+ zlepšenie animácií je viditeľné

- nová grafika, najmä ukazovateľ skóre, je krok späť
- opäť malé množstvo zmien za plnú cenu
- starý engine

8.0

PETER DRAGULA



THE SKINKING CITY

VSTÚPTE DO ZATOPENÉHO MESTA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
FROGWARES
VYDAVATEĽ:
BIGBEN INTERACTIVE
ŽÁNER:
ADVENtÚRA
VYDANIE:
27. JÚN 2019

Autori z Frogwars sú známi hlavne svojou adventúrovou sériou Sherlock Holmes a teraz skúšajú niečo nové, strašidelnejšie a podivnejšie. Načrú totiž do zvláštneho Lovecraft univerza v titule The Sinking City. Zároveň ponúkajú väčšiu voľnosť, otvorenosť a viac možností.

Všetko to má základy v Sherlockovi Holmesovi, keďže aj hra mala byť pokračovaním série, ale autori to zmenili na Lovecrafta, ktorý ponúka nové možnosti a zároveň sa veľmi hodí k vyšetrovaciemu štýlu, keďže písal aj knihy o detektívoch. Mohli k tomu pridať nové mechaniky, tajomné a nadprirodzené veci a aj rozšíriť akčnú stránku.

Už to tak nebude čistá adventúra. Konkrétne nás tvorcovia zavedú do potápajúceho sa amerického rybárskeho mesta Oakmont v dvadsiatych rokoch minulého storočia. Mesta, ktoré má tajomnú históriu spojenú s okultizmom a obyvatelia ho tam doteraz praktizujú.



Vy sa tam dostávate potom, ako na mesto udreli zvláštne neprirodzené povodne a začali sa objavovať tajomné živočíchy. Vás ako detektíva zavolal jeden z mocných ľudí mesta, ktorí majú vízie, aby ste mu pomohli odkryť pôvod neobvyklých tvorov a zároveň pôvod záplav mesta.

Dostávate sa do mesta a rovnako vás sprevádzajú vidiny o temnote z mora, chobotniciach a monštrách. Niečo toto mesto ovládlo, niečo zlé. Uvidíte to hneď pri príchode do mesta, kde vás čaká pohľad na zničené budovy, zatopené ulice, všetko špinavé, so zúfalými ľuďmi, čo sa snažia prežiť katastrofu. Nielenže sa im mesto topí pod nohami, útočia na nich aj monštrá z mora. Nevedia prečo, nevedia, čo sa deje. Možno vy o tom niečo zistíte.

Prichádzate práve uprostred novej záhady, zmizol syn jedného z predstaviteľov mesta a keď ste už tu, je na vás, aby ste zistili, čo sa stalo. Bude to zároveň len jeden z mnohých prípadov, ktoré vás v rozsiahlom meste čakajú. Neskúmate totiž len jeden prípad, ale bude niekoľko hlavných a množstvo vedľajších, jednoduchších. Vo vedľajších len niekomu pomôžete čosi nájsť, odfotiť, ale v hlavných skúmate vraždy, hľadáte vrahov po meste alebo aj celú stratenú expedíciu, ktorá bude základom príbehu.

Pritom hra nie je jednoduchá, neukazuje vám, kam presne máte ísť, čo máte zistiť. Síce vám v tom pomáha, ale všetko si musíte vydedukovať sami, pospájať dôkazy a nájsť potrebné miesta v meste. Napríklad pri vražde na lodi musíte preskúmať miesto činu, popozerať si predmety, zaistiť všetky dôkazy a svojou zvláštnou schopnosťou budete vizualizovať miesta vraždy, zhmotňovať situácie a zoraďovať ich podľa poradia. Musíte sa totiž zorientovať na mieste a označiť postupnosť scény. Následne sa vám objavia súvislosti a dôkazy, s ktorými sa pohnete vpred. Tie napríklad prezradia, že zranený vrah z miesta ušiel a musíte porozmýšľať, kam mohol ísť. Ak si myslíte, že do nemocnice, môžete ísť tam a začať s výsluchmi a získavaním dôkazov.

Samotnú pomoc hry pri pátraní si môžete určiť nastavením obťažnosti, ktorá sa tu delí ako na nápovede, tak na boje, ktoré môžu byť náročnejšie alebo jednoduchšie. Pátranie sa však dá nastaviť len na náročnejšie. Nikdy nebude úplne jednoduché. Čakajte, že hra vám zaberie okolo 15 hodín, s tým, že ak budete chcieť spraviť a vyriešiť všetko bude do aj nad 20 hodín. Čím vyššia obťažnosť, tým komplikovanejšie to bude a viac hodín zabijete hľadaním toho, čo spraviť ďalej.

Je to veľmi dobre vyvážené, hra vás nevedie vás to za ručičku a musíte porozmýšľať, prechádzať si dôkazy a hľadať ulice v meste, kam vás dôkazy povedú. Prípadne ak napríklad o vrahovi alebo podozrivom viete len niektoré údaje, môžete ísť do kartotéky v novinách, na polícii, v knižnici či na univerzite a skúsiť si vyhľadať viac informácií tam.

Pritom niekedy informácie nemusia byť jednoznačné a môžu vyjsť iné výsledky, alebo napríklad môžete kryť vraha a nepovedať niekomu, že to skutočne bol on. Sú to morálne rozhodnutia, ktoré môžu mať svoje konzekvencie. Je na vás, ku komu sa prikloníte a kto je vám viac sympatický. Podobne v rozhovoroch niektoré otázky ovplyvnia ďalšie odpovede a spoluprácu daného človeka.

Respektíve skoro človeka, totiž v tomto meste niektorí ľudia pripomínajú viac zvieratá ako ľudí. Niektorí vyzerajú ako ryby, iní ako opice. Je to tu celé zvláštne, čistý Lovecraft. K tomu tu napríklad majú také zvláštne zvyky, že niekomu zošijú ústa - a to je len útržok podivností, ktoré uvidíte v zatopenom meste. Nehovoriac o monštrách z mora.

Monštrá prišli s potopou a jedná sa o zvláštne pavúčie tvory aj rôzne polypovité bytosti a masívne chobotnice v zaplavených oblastiach. Všetko vás bude priebežne na ceste ohrozovať, aj keď autori tomu nechceli dať až príliš veľkú váhu, a tak záleží na vás, ako veľmi sa na túto stránku budete orientovať. Bojom sa síce nedá vyhnúť úplne, ale môžete ich obmedziť len na nevyhnutné oblasti. Monštrá sa totiž objavia aj na miestach, ktoré musíte skúmať. Môžete ich mlátiť v bojoch na telo alebo používať strelné zbrane, ktoré postupne nájdete.

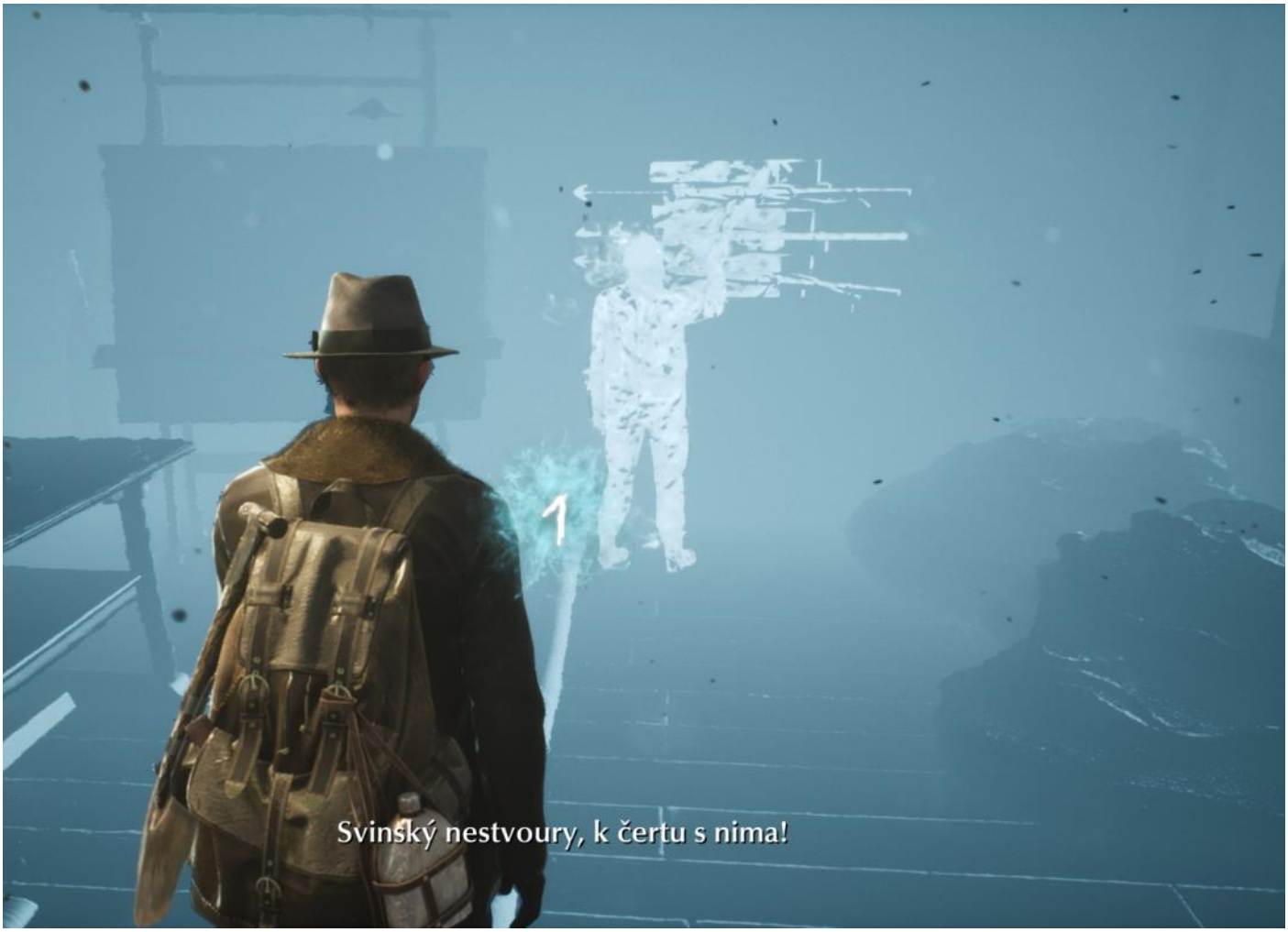
Nábojov však nikdy nie je dosť, a preto nimi musíte šetriť. Musíte kvôli nim prehľadávať skrinky v budovách a ak nenájdete priamo náboje, objavíte aspoň rôzne materiály, z ktorých výrobou môžete vytvoriť rôzne typy munície, ale aj lekárničky, pasce a ďalšie veci, ktoré pri stretnutiach s nepriateľmi využijete. Nie je to práve najhlbšie prepracovaná časť hry, ale spolu s akciou je to doplnok, ktorý osviežuje hlavnú dobrodružnú hrateľnosť. Možno však samotná akcia mohla byť spracovaná lepšie. Je taká neohrabaná po stránke zameriavania aj samotnej streľby.

Minimálne si svoje zručnosti ešte môžete zlepšiť odomkýnaním schopností, aj keď to viac platí na poškodenie protivníka alebo stabilitu samopalu ako na samotné ovládanie. Ale viete si odomknúť aj možnosť odniesť viac zásob, viac nábojov, väčšie zásobníky, môžete si odomknúť aj regeneráciu a ďalšie prvky. Všetko získate za XP či už z prípadov, alebo bojov.

Podobne ako streľba aj samotné animácie mohli byť viac dotiahnuté. Priam si to pýta kvalitnejší motion capturing a vyšší level spracovania. Frogwares nemá až také rozpočty a aj tu si ide vo svojom štandarde.

Nie je to celé také plynulé a poprepájané, aké by mohlo byť a ani dotiahnuté technicky alebo v kvalite textúr, ale zas nestretol som sa výraznými problémami, hra nepadala a nesekala.

Oproti tomu umelecky je to prepracované pôsobivo a mesto ponúka úžasnú atmosféru. Priam cítite tú deštrukciu a zúfalstvo na každom kroku. Hmla sa tu strieda s dažďom, nocou a umocňuje tak drsné prostredie mesta. Mesto je pritom osídlené, vidíte tu motať sa ľudí (niekedy sa objavujú priamo pred vami), ale rátajte s tým, že tu nefungujú žiadne vozidlá, keďže každá druhá ulica je zatopená a je potrebné sa medzi nimi prevážať na lodiach. Nie je vhodné plávať, chobotnice sú totiž všade, ale vychutnáte si ich viac ako dosť, počas hry sa medzi nimi budete totiž aj potápať a naplno si vychutnáte ich masívnosť.





Kvalitne sú prepracované aj rozhovory, v ktorých už autori majú roky skúseností. Podobne pôsobivé sú samotné detektívne časti, kde aktivujete svoje schopnosti a dostávate sa do svojho alternatívneho sveta, kde sa vám v prostredí zobrazujú stopy. Zároveň si svoje objavy môžete vo svojom pamäťovom paláci usporiadať a kombinovať, aby ste problémy vyriešili tak ako v Sherlockovi Holmesovi. Je to dobre a intuitívne spracované.

To, že je celá hra aj v češtine, veľmi pomôže, ak neviete dobre anglicky. Ďalšie postupy a informácie totiž zisťujete priamo z textov. Ako malú zaujímavosť autori do hry pridali odomykateľné obleky a hru si môžete oživiť zmenou obleku - ak by vás lákalo chodiť po meste ako rybár.

Frogwares spravili z The Sinking City veľmi zaujímavý titul, v ktorom spojili svoje dlhoročné skúsenosti s detektívnym žánrom v Sherlock Holmes sérii a pridali k tomu akciu, skilly a aj craftovanie. Sú to síce len doplnky, ale pekne rozširujú hrateľnosť a hĺbku hry. Možno autori stále nemajú dotiahnuté technické detaily a animácie, ale atmosféra je parádna, príbeh pôsobivý a fanúšikovia Lovecrafta si to celé vychutnajú.

Je to zrejme nakvalitnejšie zapracovanie Lovecraft témy doteraz. Plus, samozrejme, užijú si to aj fanúšikovia Sherlocka Holmesa, keďže v pátraní a skúmaní hra exceluje V záplave walking adventúr a interaktívnych hier veľmi dobre padne mať znovu kvalitný detektívny titul.

HODNOTENIE

+ parádna atmosféra a príbeh
+ rozsiahle a prepracované otvorené mesto
+ veľmi dobré mechaniky riešenia prípadov
+dobrý mix adventúry s akciou
+ nevedie vás za ručičku
-+česká lokalizácia je veľmi vhodným doplnkom
- postavy by si zaslúžili kvalitnejší motion capturing

- rôzne technicky nedotiahnuté prvky

8.0


7.5



MATÚŠ ŠTRBA



CONTROL

REMEDY JE SPÄŤ

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
REMEDY
VYDAVATEĽ:
505 GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
27. AUGUST 2019

Iiem pochopiť, keď niekto tejto hre udelí štvorku. Rovnako dokážem pochopiť aj hodnotenia, ktoré siahajú až k desiatkam. Remedy sa možno snažili vytvoriť hru pre každého, no Sam Lake rozhodne nenapísal hru pre každého. Nenapísal hru, ku ktorej si sadnete večer, keď prídete z práce, aby ste si oddýchli a na chvíľu vyčistili hlavu. Tu to jednoducho nejde a práve hlava je to, čo vám pri hraní musí fungovať na plné obrátky. Niekto vám počas dialógu či prestrihovej scény zazvoní pri dverách, vy odbehnete, no už ste v tom momente mohli stratiť dôležitú časť príbehu, ktorý je až nečakane komplexný a možno by som takto hneď na úvod aj prehlásil, že je tým najlepším, čo doteraz Sam Lake napísal.

Pritom v úvode tak príbeh možno ani nepôsobí. Stretávame tu Jesse Faden, ktorá filozofuje o podstate sveta okolo seba a o tom, ako svet okolo nás vlastne vnímame. Jesse pôsobí ako obyčajná mladá žena, no už od začiatku vám na nej niečo nesedí. Rovnako ako by vám niečo nesedelo na komkoľvek inom, kto by sa rozprával sám so sebou. Jesse trápi niečo z minulosti, no zároveň Jesse nie je sama. Prichádza do tajomnej budovy niekde v New Yorku, aby tam odhalila niečo, čo ju máta už dlho. No ani sama netuší, koľko tam toho zistí sama o sebe.

Čo je vlastne úlohou Federálneho úradu pre kontrolu? To sa budete sami seba pýtať veľmi dlho a Control vám bude zo začiatku dávať len kryptické odpovede. Pravdou ale je, že hra neskrýva množstvo inšpirácií v kultových dielach hlavne z televíznej obrazovky.



Úlohou úradu je totiž skúmanie paranormálnych javov a ak je to potrebné, tak aj zasahovanie v prípade takýchto udalostí. A čo sa týka tých seriálov, Akty X z toho priam kričia. Rovnako aj Fringe, ktorého inšpiráciu bolo cítiť už v hre Quantum Break. No a, samozrejme, je tu veľa Lyncha. Sam Lake dokonca vytvoril lepšiu „lynchovinu“ ako sám Lynch.

Veci pre Jesse eskalujú veľmi rýchlo. V jednom momente je len obyčajnou ženou pátrajúcou po odpovediach, v druhom je riaditeľkou celého Úradu. Pravdou je, že nie úplne úmyselne. Úrad samotný totiž nie je bežnou vládnou inštitúciou a jeho pravidlá sú, povedzme, dosť svojské. V momente, keď sa Jesse chopí služobnej zbrane predchádzajúceho riaditeľa, sa sama dostáva na jeho miesto. Hra to veľmi sympaticky rieši množstvom detailov, keď napríklad jej portrét ako novej riaditeľky uvidíte na stenách po celej budove, lebo tu sa mnoho vecí deje tak akosi samo. Úrad je prepojený na riadiaciu radu z inej dimenzie a to je ďalšia entita, ktorú musíte spoznať a pochopiť jej úlohu.

Vpred príbehom vás posúva pomerne pestrá paleta postáv. S niektorými interagujete priamo a dokonca tu máte aj rozšírené možnosti dialógov. Totiž to, že okolo vás prebieha kríza ohrozujúca celý svet, nie je dôvod na to, aby ste si nesadli za stôl a neskúsili z niekoho dostať informácie o veciach navôkol. Informácie o svete však dostávate aj z rôznych vízií, zo záznamov vedúceho vedca, no je tu aj veľmi zaujímavá postava fínskeho údržbára, s ktorým zažijete aj jednu veľmi zaujímavú misiu. No a nebola by to Remedy hra, ak by množstvo ďalších detailov a zaujímavých informácií neobsahovala v podobe materiálov, zápiskov, nahrávok a ďalších predmetov skrytých kade-tade po leveloch.

Aby som to skrátil a uzavrel, Control boduje hlavne príbehom, no nie je to jednoduchý a lineárny príbeh. Musíte mu naozaj venovať svoju pozornosť a musíte sa snažiť zbierať informácie o ňom aj mimo vašej hlavnej cesty vpred. Vtedy sa o ňom dozviete najviac a taktiež sa doň dokážete najviac ponoriť, pričom odhalíte aj nečakané spojenia s inými hrami. Navyše ani dokončením hlavnej príbehovej línie nie je celkový príbeh hry úplne dokončený a stále vám tu tak zostáva priestor na ďalšie odhaľovanie. Pozitívom podľa mňa osobne je aj to, že vám hra príbehové detaily nedáva na striebornom podnose, ale počíta s tým, že viete pohnúť hlavou a niektoré súvislosti si domyslieť.

Control presne nasleduje v štýle predchádzajúcich Remedy hier a opäť je tu akýsi seriálový aspekt, aj keď inak poňatý ako v predchádzajúcich hrách. Hlavných misií je 10 a každá je akousi epizódou, pričom filmové prvky do hry vstupujú v podobe nahrávok, ktoré tu sledujete. Tie sú hrané a nie v engine hry. No a rovnako je Control akčnou hrou, kedy je príbeh rovnako dôležitý ako hrateľnosť.

Občas hrá prvé husle jeden aspekt, potom zas druhý. Namiešané je to veľmi dobre a stále pred vás hra dávkuje niečo nové a niečo zaujímavé.

Lenže aj ten akčný aspekt je tu pomerne netradičný a z niektorých pohľadov môže byť najslabším článkom hry. Už som spomenul služobnú zbraň, ktorú Jesse v hre získa. A tá je vlastne vaša jediná zbraň, akú v hre budete mať. Je to pištoľ, ktorá je taktiež previazaná na astrálnu rovinu a vďaka tomu dokáže meniť svoje podoby, takže raz strieľa ako pištoľ, potom zase ako automat či brokovnica a podobne. Efekty sú tu tak rôzne, no problémom pre mňa osobne bolo, že to časom pôsobilo monotónne, lebo jednoducho stále v rukách držíte tú istú pištoľ, aj keď z nej vychádzajú rôzne druhy striel. Možno Remedy mali skúsiť výraznejšie obmieňať nielen efekty, ale aj tvary.

V mojom prípade to skončilo tak, že som získal niekoľko podôb zbrane, no nakoniec som tak či tak až do konca hry išiel len s dvomi, ktoré mi najlepšie sadli a ostatné som ignoroval. Postupne navyše v hre zbierate rôzne materiály, prostredníctvom ktorých môžete svoju zbraň postupne vylepšovať a taktiež jej pridávať sloty na vylepšenie rôznymi modmi. Mody používate vždy na daný režim zbrane, takže napríklad automatický režim spravíte presnejší a brokovnicový režim zas silnejší. Mody prichádzajú postupne v silnejších kategóriách, takže kým v úvode hry vám padne presnosť najnižšieho levelu, ku konci už nájdete takýto mod levelu 4.

Niekedy v začiatku vývoja Control možno bol nápad vystavať hru na koncepte príbuznom s Quantum Break a isté podobnosti sa tu poprieť nedajú. Totiž aj tu hlavná postava dostane špeciálne schopnosti, ktorými si môže pri boji pomáhať. A kým Quantum Break bol postavený na schopnostiach ovládania času, tu je ich ponuka pestrejšia. Základom je telekinéza, takže dokážete používať predmety vôkol seba na útok jednoducho tým, že ich hodíte po nepriateľoch. Postupne získate aj levitáciu, takže Jesse dokáže prekonávať prekážky, aké by bežne nedokázala. Je tu aj štít vychádzajúci z telekinézy, kedy sa Jesse obklopí sutinami, ktoré ju dočasne chránia pred útokmi. No a poslednou schopnosťou je ovládnutie mysle vašich nepriateľov.

Základné atribúty Jesse spolu s jej špeciálnymi schopnosťami dokážete taktiež postupne levelovať a Jesse navyše viete tiež vybaviť hneď niekoľkými modmi. Nie je to žiaden komplexný RPG mechanizmus, no hrateľnosť to spestruje a taktiež si môžete vybrať takú cestu hrou, aká vám vyhovuje. Dokonca v tom Remedy zašli až tak ďaleko, že hru dokážete prejsť bez toho, aby ste získali všetky schopnosti. Môžete sledovať záverečné titulky a pritom ste ani len nešli okolo miesta, kde získate ovládnutie mysle. To všetko pritom vychádza z unikátneho dizajnu hry, ktorý je ďalšou vecou, ktorou Remedy zabodovali.

Hra sa odohráva v budove nazvanej Najstarší dom a aj táto budova je prepojená na ďalšie dimenzie. Ak máte radi Doctor Who, predstavte si ju ako vnútro TARDIS. Neustále sa mení a hlavne je zvnútra väčšia. Toto umožnilo autorom vytvoriť v prostredí 3D akcie koncept podobný 2D metroidvania hrám. Teda máte pred sebou nejaké miestnosti a koridory, ktoré sú však veľmi členité a navyše si postupne otvoríte priestor aj tam, kam to predtým nešlo. Buď vás tam posunie príbeh, alebo aj schopnosti a nové možnosti. Z hľadiska hrateľnosti to pôsobí výborne, nehovoriac o tom, aké parádne scény si pre vás autori pri zobrazení nestability herného sveta pripravili. Zároveň sú prostredia naozaj pestré.





Čo sa týka tých scén, celkovo Remedy ukázali veľký cit pre to, ako vás zaujať. Pre Control je typická naozaj vynikajúca atmosféra, ktorá vie byť dramatická, hororová, mysteriózna, jednoducho vždy taká, aby vás dostala. Nepriatelia môžu byť tiež jednotvárni, keď už len ich koncept vás dokáže chytiť. Reprezentuje ich syčanie, dramatické zmeny farebnej palety prostredia a podobne. Potom sú tu zase scény, kedy sa pred vami premieta vedomie predchádzajúceho riaditeľa. Alebo úplne skvostná akčná sekvencia v bludisku ako z filmu Inception, ktorá je ešte viac umocnená skvelou hudbou.

Control má svoje chyby, no obrovsky ich prevažujú pozitívne stránky. Až na jednu oblasť. Graficky je síce hra veľmi dobrá, ponúkne detailne spracované postavy s kvalitným snímaním tvárí a vďaka výborne spracovanému nasvieteniu a tieňom vyzerá viac než len slušne, no optimalizácia je príšerná, a to hlavne na konzolách. Našťastie, som mal možnosť hrať hru v najvyšších nastaveniach a dokonca s raytracingom, takže viem, ako dobre dokáže vyzerať, no toto je ďaleko od toho. Konzolová verzia má prehnané „rozblurovanie", tak isto aj „filmové“ zrno, no najhoršie sú prepady snímkovania a hlavne toto je vec, ktorá sťahuje celé hodnotenie dole. Ak to niekedy autori opravia, pokojne si pripočítajte aj celý bod.

Naopak zvukový dizajn ukazuje obrovské kvality a je to jedna z oblastí, ktoré celkové hodnotenie ťahajú hore. Efekty, dabing postáv a tiež hudba sú na vysokej úrovni a podčiarkujú to, že sa Remedy aj tentoraz podarilo priniesť niečo výnimočné. To isté sa dá povedať o deštrukcii, ktorá ukazuje, aký by mal byť štandard dnešných AAA hier v tejto oblasti. Nebude to pre každého a ak nemáte radi náročnejšie mysteriózne príbehy, ktoré vám nedajú celú expozíciu na zlatom podnose, tu si na svoje neprídete. Je len obrovská škoda, že kvalitnú hrateľnosť a ešte lepší príbeh nedokázali autori podporiť aj zodpovedajúcim technickým stavom, pri ktorom by ste si hru mohli naozaj vychutnať. Hrať sa dá a veľmi si ju užijete, no lepšie by to bolo v prípade, ak by dojem nekazili framedropy.

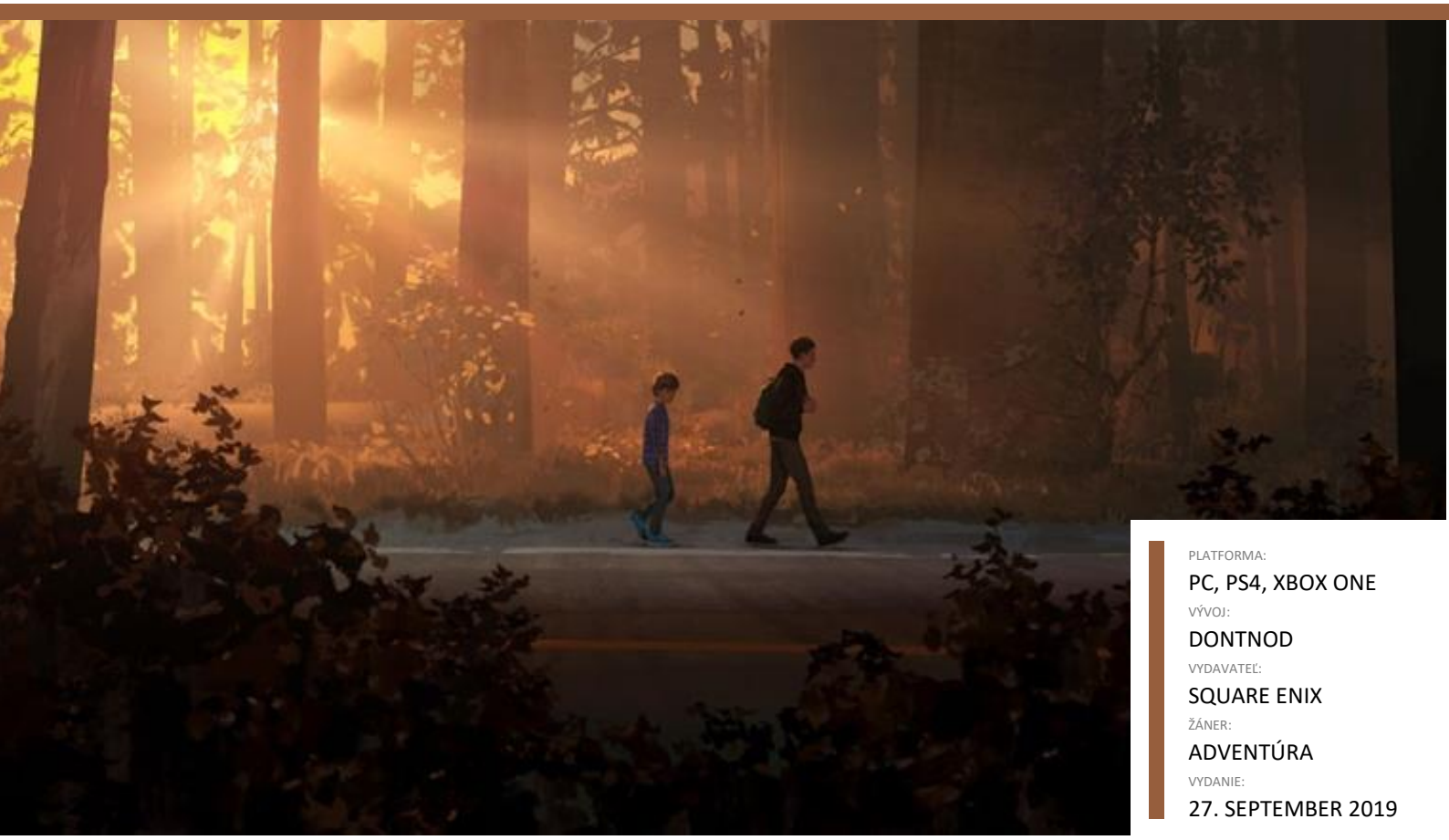
HODNOTENIE

+ zaujímavý mysteriózny príbeh
+ perfektná atmosféra
+ dobrá akčná kombinácia s rôznorodými schopnosťami
+ zvuk, možnosti grafiky a deštrukcia
+ slušná herná dĺžka a množstvo vedľajších úloh
+ easter eggy

- vlastne len jedna zbraň a málo typov nepriateľov, čo sa môže zunovať
- príšerný technický stav na konzolách

7.5

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PC, PS4, XBOX ONE
VÝVOJ:
DONTNOD
VYDAVATEĽ:
SQUARE ENIX
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
27. SEPTEMBER 2019

LIFE IS STRANGE 2

ŽIVOT VIE BYŤ PORIADNE ZVLÁŠTNY

Life is Strange je unikátom na hernom poli, a to aj napriek tomu, že podobných hier zas nie je tak málo. Sú tu tituly od Quantic Dream, rovnako aj hry od už zrušeného štúdia Telltale, no francúzsky tím Dontnod to dotiahol asi najlepšie. Hra si stále zachovala veľa z adventúry, no zároveň tu neboli rozhodnutia len naoko. Mali zmysel, dopad, a to ako na vaše postavy, tak aj na vás ako hráčov. Hra priniesla silný príbeh, výraznú introspektívu a nebála sa dokonca ani len spoločenského komentára. Jednoducho kvalitný moderný titul, ktorý má ambície dosiahnuť viac ako len využitie klasických herných trópov.

To všetko a ešte aj mnohé ďalšie veci robili z prvej Life is Strange hry skutočný unikát, ktorý si získal mnohých fanúšikov. Nemuseli ste sa dokonale zžiť s hlavnou protagonistkou, ale aj tak priniesla momenty, ktoré sú relevantné v životoch mnohých z nás. To sa úplne nepodarilo replikovať v kratšej prequel sérii, no stále bola kvalitná a bližšie nám predstavila Chloe, ktorá bola v centre diania prvej časti. The Awesome Adventures of Captain Spirit ponúkol zaujímavú odbočku, ktorá nás mala pripraviť práve na túto hru. Dvojka vychádzala viac ako rok, no teraz je konečne tu a spolu s tým aj čas, aby sme sa na to pozreli.Life is Strange 2 je v prvom rade o transformatívnom charaktere straty. V prvom pláne je to doslovná transformácia, kde je opäť jedna z postáv obdarená nadprirodzenými schopnosťami. V druhom pláne je to opäť introspektíva a vnútorná premena postáv, ktoré čelia každodenným problémom, ktoré sú však ešte viac zvýraznené a zdramatizované práve prídavkom nadprirodzených síl. Do toho hra opäť pridáva množstvo meta prvkov, poriadnu dávku (aj keď skôr nepriamych) odkazov na popkultúru a politický komentár na aktuálne témy. To všetko zaobalené vo forme nezávislého roadmovie, ktorá vám tu a tam môže pripomenúť napríklad Into the Wild.

Novými hrdinami sú bratia Sean a Daniel Diazovci, ktorí si pomerne spokojne žijú v Seattli. S takýmto priezviskom to však nie je úplne bez konfrontácií, keďže v štáte Washington žije viac Sasquatchov ako Mexičanov. Tým autori rovno nastoľujú jednu z nosných tém. Do toho si musíte pripočítať tak trochu disfunkčnú rodinu, napätie medzi súrodencami s väčším vekovým rozdielom (čo určite mnohí z vás dobre poznajú) a navyše aj každodenné nástrahy postupného dospievania. Sú to témy relevantné v tom či onom smere pre mnohých.

Prvá epizóda začína na pozitívnej note, no netrvá to dlho a dôjde k dvom udalostiam, ktoré sú na seba navzájom naviazané a poriadne pohnú osudmi bratov. Bežná šarvátka s drobným nádychom xenofóbie medzi dvoma mladíkmi vyústi do tragédie, na ktorú sa hneď nadväzuje ďalšia, čo v mladšom Danielovi prebúdza nadprirodzené schopnosti telekinézy. Neviete však, čo dokáže. On sám o tom nevie a spolu s ním tak nastúpite na ďalšiu cestu. Okrem dospievania a úteku aj na cestu spoznania svojho nového ja.

Podobne ako jednotka sa ani dvojka nevenuje tomu, odkiaľ tieto schopnosti pochádzajú a prečo sa prejavili práve u tejto postavy a práve v tejto podobe. To pre Dontnod nie je dôležité. Zaoberajú sa tým, ako to postavu zmení. V porovnaní s jednotkou je tu však nová perspektíva. Kým tam mala schopnosti priamo Max, tu ich má postava, ktorú neovládate. So schopnosťami teda „pracujete“ sprostredkovane a do toho všetkého ešte prichádza morálny aspekty. S Max ste ich vedeli využiť tak, ako ste potrebovali napríklad v dialógoch. Danielova schopnosť je však viac deštrukčná a v jeho nízkom veku sa musíte zamýšľať aj nad tým, aký vzor správania mu postupne začnete prezentovať. Nielen v dialógoch, ale aj v tom, ako ho budete tlačiť do použitia síl v určitých situáciách.

Ponúka sa nám totiž filmová paralela. Ste sami na úteku s 9 ročným chlapcom so schopnosťami, ktoré sú väčšie, ako sám dokáže spracovať. Asi by ste boli radšej, aby sa z neho stal Superman a nie Brightburn. Alebo možno nie a svoju cestu do Mexika budete raziť hrubou silou. Je to len na vás, vaše rozhodnutia však ovplyvnia životy iných postáv a niektoré oň dokonca môžete aj pripraviť, či už priamo, alebo nepriamo sériou zlých rozhodnutí.



Tie formujú váš vzťah s bratom, jeho osobnosť a aj vzťahy s ostatnými postavami. Nedokážete úplne ovplyvniť situácie, do ktorých sa v priebehu hry dostanete, no viete ovplyvniť to, ako v nich budete konať.

Pomodlíte sa napríklad s bratom? Vyzerá to ako jednoduchá voľba, no môže to mať vplyv na jeho psychiku neskôr v hre, keď zažije tlaky z istej strany na jeho osobu. Takýchto menších volieb je tu naozaj mnoho. Niektoré vplyv nemajú, iné už áno, no nie je veľký, ďalšie sa zas prejavia neskôr. Okolie ovplyvňujete aj tým, ako vediete dialógy, na ktorých je hra primárne postavená. No a potom sú tu aj veľké rozhodnutia, ktoré majú priamo vplyv a máte na výber len z dvoch možností. Hra zastaví čas a zvýrazní vám ich. Nastúpite do kamióna, ktorý vám zastavil? Môže vám to ušetriť cestu, no už ste vtedy hľadaní, takže to môže spôsobiť dosť problémov navyše. Je na vás, ako sa rozhodnete, no výsledok tušíte len ťažko.

Rátajte s tým, že je pred vami len séria náročných situácií. Útek z domova je len začiatkom toho celého. Dokonca aj zjavné chvíľke šťastia tu nemajú dlhé trvanie a niekde hlboko v sebe tušíte, že vás za najbližším rohom čaká ďalšia tvrdá facka. Spoznáte síce zopár príjemných ľudí, niektorí vám aj pomôžu (aj to ale záleží od vášho rozhodnutia, či si necháte pomôcť), sále však musíte byť pripravení inkasovať ďalšie rany a bojovať za to, aby ste sa s bratom priblížili k svojmu cieľu. Či je to v relatívnom pokoji rodiny, pri nelegálnej práci, prípadne aj s políciou za vašimi pätami.

Hra si však v porovnaní s jednotkou bude ťažšie získavať hráčov. Life is Strange 2 je totiž depresívnejšia a kým prvá časť bola naozaj pozitívna, diali sa v nej strašné veci, ale zároveň sršala radosťou zo života a energiou, dvojka je skôr opakom. Dokonca a mnohé postavy sú vyhrotené do extrémov, kedy by ste ich najradšej prefackali, keďže tu narazíte na rasistov, rôznych fanatikov a podobne.





Je to ako pri niektorých filmoch, kde sa účelov v prospech deja postavy správajú až absurdne zle, len aby vyhrotili konfliktné situácie. Podobne som sa cítil pri filmoch There will be blood a Nech je svetlo pri sfanatizovaných postavách a aj tu mi to príde možno zbytočne cez čiaru.

Samotná hrateľnosť je aj v tomto prípade dosť zredukovaná, no stále si zachovala dosť adventúrnych prvkov. Minimálne teda viac ako niektoré konkurenčné hry. Pohybujete sa po obmedzenom prostredí, kde primárne vediete dialógy, no taktiež zbierate a používate predmety, pričom neraz majú situácie viac riešení v závislosti na tom, čo máte v inventári, prípadne akou cestou ste sa vybrali. Je to síce interaktívny film, no stále s väčším dôrazom na interaktivitu ako na film. Škoda akurát toho, že sa autorom nepodarilo úplne vystrihnúť QTE. Verím tomu, že sa herné situácie dajú riešiť aj elegantnejšie ako stláčaním toho istého tlačidla dookola.

Life is Strange 2 pozostáva z 5 epizód, každá vám zaberie zhruba 3 hodiny, čo znamená, že celá hra je zážitkom na nejakých 15 hodín. To môžete ešte trošku natiahnuť tým, ak budete hľadať suveníry a rôzne iné menšie možnosti. Rozhodne to je kvalitný herný zážitok, aj keď si hráčov nezíska až tak hladko ako prvá časť, a to z mnohých vyššie uvedených dôvodov. Kvality však hre nechýbajú a rovnako ani odvaha autorov otvárať nové a náročné témy. Možno je však škoda, že za tie roky od jednotky nepohli viac s technickou stránkou hry, na ktorej je už badať fakt, že grafika má svoj vek. Nesedia ani niektoré animácie pri pohybe úst. Hudba a dabing sú ale na druhej strane perfektné ako v jednotke.

HODNOTENIE

+ cítite dopad vlastných rozhodnutí
+ hra otvára náročné témy
+ obstojná herná dĺžka
+ dabing a hudba
+ niekoľko jemných a inteligentne použitých prepojení s predchádzajúcimi hrami
- hra nie je taká sympatická ako prvá
- až prehnane vyhrotené situácie
- animácie a technická stránka
- občas naozaj zbytočné QTE

7.5

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 Champions 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

PETER DRAGULA



SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
CI Games
VYDAVATEĽ:
CI Games
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
22. NOVEMBER 2019

Sniper Ghost Warrior v prvej časti prekvapil svojím úspechom, a to hlavne autorov z CI Games. Na tomto úspechu sa zviezla aj druhá časť, ale tretia, v ktorej sa chceli pustiť do otvoreného sveta, už tak nezaujala. Autori nemali kapacity na zaplnenie rozsiahleho sveta a bolo to pre nich veľké sústo. Preto sa teraz v novej časti Contracts skúšajú vrátiť späť.

Tvorcovia sa však nevracajú späť k uzavretým misiám, ale ostávajú niekde medzi nimi a otvoreným svetom. Vo veľmi zaujímavom strede. Adaptovali si totiž Hitman štýl lokalít so stredne veľkými územiami a s voľnosťou k prístupu k likvidácii svojich cieľov. Podobne tu dostanete zadania, ktoré musíte splniť, doplnia to výzvy a rôzne doplnky úloh v prostrediach. Aj keď autori neprišli s cieľom vyrábať nešťastné náhody ako Hitman, tu je bojová zóna a vaším najlepším priateľom sniperka.

V príbehu sa transformujete do postavy nájomného vojaka, ktorý od tajnej organizácie dostáva úlohu na Sibíri. Krajina sa totiž nedávno odtrhla od Ruska a nové vedenie, na ktorého čelo sa dostal jeden zo súdruhov z Kremľa, zhŕňa bohatstvo len pre seba. Ľudia to vidia a vytvorili svoj odboj, ktorý začal boj za novú slobodu.

Vy dostávate misie na odstránenie vedenia krajiny v snahe stabilizovať situáciu a zabrániť masovým čistkám, na ktoré sa vedenie krajiny chystá. Budete tak prechádzať Sibírou, a to v sérii lokalít s určenými cieľmi. Pričom ciele budú ako likvidácie ľudí, tak získavanie alebo ničenie dát, prípadne výskumov. Zločinci pracujú na vírusoch, DNA výskumoch a rôznych možných ohrozeniach, ktoré musíte z nejakého dôvodu zastaviť. Nečakajte hlbší ani obšírnejší príbeh. Treba len vyriešiť problém. Ste Seeker a toto bude vaša úloha.



Hra ponúkne päť veľkých otvorených prostredí, pričom sú síce v podobnom štýle ako v Hitmanovi, ale väčšie rovno s niekoľkými lokalitami. Väčšinou s niekoľkými kempmi alebo stanovišťami obsadenými nepriateľskou armádou. Nie sú tu civilisti ani žiadni vaši priatelia. Všetko sú len ciele. Zároveň všetko sú to pre vás hrozby. Dostanete sa do výskumných oblastí, lesných táborov, na priehradu alebo aj do nákladného prístavu.



V prostrediach dostanete niekoľko cieľov, väčšinou dvoch-troch ľudí a ďalšiu sériu tvoria doplnkové úlohy so získavaním a ničením vecí. Čo je zaujímavé a možno neprehľadné, autori vám vaše ciele na bojisku zhrnú len úvodným videom, musíte pri ňom dávať pozor, čo presne ukazujú, keďže samotná mapa v hre vám len zbežne naznačí, kde máte ciele hľadať, prípadne ich nevyznačí vôbec. Nezostáva vám tak nič iné, len prehľadávať celú mapu. Na jednej strane je niekedy dobre príliš nenavigovať hráča, na druhej strane ak neodhadnete, kde môže daný cieľ byť, môže to skončiť zdĺhavým prehľadávaním desiatok budov.



Samotná hrateľnosť je kombináciou stealth a akcie, pričom si sami vyberáte svoj postup. Môžete skúšať odstreľovať ciele bezpečne z diaľky, aj keď tam si musíte strážiť počty nábojov (a následne hľadať zásoby), môžete skúšať stealth prístup a so snahou o to, aby vás nepriatelia neuvideli, prechádzať medzi nimi až k svojmu cieľu, alebo to rozbehnete naplno útokom, čo je tiež reálna cesta. Pritom každý štýl prechádzania je dobre herne vyvážený.

Ideálna je kombinácia všetkých štýlov, keďže ostreľovanie je síce najlepšia časť hry, ale akcia alebo stealth prístup ho veľmi dobre osvieži. Nakoniec sa situácia aj tak často zvrhne na akciu, v ktorej budete zomierať a reštartovať misiu až dovtedy, kým neprídete na to, ako to čo najefektívnejšie prejsť.

Snajperka je, samozrejme, základ a náležite tomu je hlboko prepracovaná. Autori tu už majú skúsenosti z predchádzajúcich hier. Je tu zadržiavanie dychu, opretie pušky o objekty, zaľahnutie, nechýba vietor a klesanie náboja. Pričom sú tu moderné technológie, kde vám sniperka ukazuje silu vetra a aj pád náboja. Je to dobrý nápad, ktorý uľahčí výpočet dráhy náboja, ale nie až príliš, keďže stále musíte nastaviť cieľ podľa vzdialenosti. Postupne sa pekne vycvičíte v headshotoch. Aby to celé nebolo také jednoduché, v prostredí sú aj obrnení nepriatelia, ktorých len veľmi ťažko zlikvidujete jednou strelou. Pritom ak si to všimnú a začnú strieľať skôr ako ich zabijete viacerými nábojmi, poplach je na streche a tichý postup sa skončil.

K tomu autori zapracovali nový prvok špeciálnej masky a obleku, ktorý sa podobá na Nanooblek z Crysis, kde vám obe veci pridajú určité schopnosti a možnosti. Teda hlavne dokážete monitorovať nepriateľov v prostredí, skenovať okolie, komunikovať so svojou spojkou a nesmie chýbať ani automatické liečenie, ako aj ďalšie vylepšenia, ktoré postupne budete na postavu aplikovať. Čím budete v misiách úspešnejší, tým viac doplnkov si odomknete.

Podobne si budete vylepšovať aj svoje zbrane. Základom je sniperka, ktorú môžete vybavovať doplnkami, vymieňať a kupovať lepšie modely. Podobne si do boja môžete zobrať aj pištoľ a jednu útočnú zbraň. Môžete ich vybaviť tlmičmi pre tichý postup alebo špeciálnymi nábojmi. Doplníte to granátmi, vrhacími nožmi a ďalším potrebným vybavením. Napríklad viete si zaobstarať aj diaľkovo ovládanú zbraň alebo drona.

Priamo na bojisku sa už musíte podľa svojho postupu obracať, či už pôjdete stealth štýlom, alebo priamym útokom. Vždy si musíte dávať pozor. Pohybovať sa pomaly, sledovať kde sú nepriatelia okolo vás, prípadne si to celé zoskenovať dopredu. Ak sa totiž do vás pustia viacerí, prežijete len ťažko a hra vás vráti na posledný checkpoint. Keďže checkpointy sú v hre veľmi zle riešené a náhodne rozmiestnené v prostredí, často to môže byť aj návrat o polhodinu späť. Chýba tu manuálne ukladanie pozície.

Jediné miesto, kde ste si istí, že sa hra uloží, je komunikačný bod umiestnený v prostredí, ktorý sa zobrazí po splnenej jednej z úloh. Tam odovzdáte dáta z úlohy, dostanete odmenu a môžete ísť k ďalšiemu cieľu. Je to mierne rušivé, keďže hra to až nepríjemne ponúka napriek tomu, že môžete spĺňať aj ďalšie ciele.

Spolu päť prostredí prejdete za 12 hodín podľa toho, ako sa s nimi budete hrať. Ak budete chcieť čistiť dokonale, skúšať iné prístupy a spĺňať aj výzvy a hľadať zberateľské veci, prípadne skúšať najvyššiu obťažnosť, môže sa to vyšplhať aj cez 20 hodín. Je to pekná ponuka obsahu a bude zaujímavé sledovať ako sa bude ďalej rozrastať. Hra je na ďalší obsah priam stavaná a prostredia a ďalšie úlohy môžu pribúdať.

Vizuálne je titul pôsobivý aj keď nie úplne dokonalý. Veľkú časť práce odvádza Cryengine, ktorý je v zachytení veľkých vonkajších prírodných priestorov parádny a aj to tu ukazuje. Síce v hre sú väčšinou chladné ľadové sibírske prostredia, tam ale veľmi pekne vynikne ľad, sneh a rozsiahle výhľady A miestami sa dostanete aj do zelených oblastí, kde si možnosti enginu naplno užijete. Zároveň aj detaily prostredí sú na CI Interactive prekvapivé ako prírodou, tak aj budovami.





Pekný výkon až na samotný dizajn prostredí, ktorý už zaostáva. Miestami sa oblasti zdajú zbytočne veľké, zbytočne zamotané a neprehľadné. Navyše ani samotná mapa prehľadnosti veľmi nepomáha (podobne ako pri hľadaní cieľov).

Čo trochu prekáža, sú rôzne malé chyby po každej stránke. Základ AI relatívne dobre funguje, nepriatelia vás zameriavajú a postupne vás rozoznávajú, útočia, preskupujú sa. Vedia liezť, skákať, chodiť po rebríkoch a ak vás majú na muške, často to máte zrátané, ale zároveň ak ste veľmi blízko nich, často sú stratení a aj keď vás uvidia a zmiznete im, nevedia čo ďalej. Podobnú nedotiahnutosť vidieť aj v dynamike nepriateľov po streľbe. Ak napríklad protivníkov rovno nezabijete, často to s nimi ani nehne, len sa rozhliadnu, čo sa vlastne stalo. Neodhodí ich to, ani nespadnú na zem. Ak však nepriateľa rovno zabijete, vie ho dynamika náboja pekne odhodiť, odstreliť hlavu, končatiny. Je to veľký kontrast. Zároveň občas aj zlyhá fyzika, vidíte, ako sa postavy veľmi rýchlo rozbehnú alebo presunú, prípadne vyskočia aj desiatky metrov do vzduchu.

Je škoda takých detailov, ktoré rušia dobrý dojem z hrateľnosti a niekedy vám narušia aj stealth taktiku. CI Games štúdio nie je v týchto detailoch práve dôsledné, aj keď sa tu vývojári snažili a hra patrí medzi ich technicky lepšie dotiahnuté. Nakoniec, na rozdiel od niektorých veľkých firiem, hra od CI Games sa dá pekne spustiť a nemá v smere fungovania zásadné problémy.

Sniper Ghost Warrior: Contracts je veľmi dobrou evolúciou Ghost Warrior série. Autori sa prestali orientovať na príbeh, otvorené svety a pochytili veľmi precízny štýl Hitmana na samostatných mapách s kontraktmi na ciele. V dotiahnutosti a hrateľnosti nie sú síce ešte tak ďaleko ako Hitman a ešte im to celé tak dobre nezapadlo, ale napriek tomu je to niečo, čo inde nenájdete. Viete si to veľmi dobre vychutnať, hlavne ak máte radi snajper hry.

HODNOTENIE

+ kvalitne spracovaná hrateľnosť, špeciálne sniperka
+ rozsiahle mapy s voľnosťou prístupu k cieľom v prostredí
+ dostatok zbraní a vybavenia aj s vylepšovaním

- AI má svoje slabé chvíľky, rovnako ako fyzika
- na mapách chýbajú základné informácie
- niektoré prostredia sú zbytočne veľké
- zle spravené checkpointy

7.5

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
VOIDPOINT
VYDAVATEĽ:
3D REALMS
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
15. AUGUSTA 2019

ION FURY

NÁVRAT DO ČASOV DUKE NUKEM 3D

FPS patrí medzi moje najobľúbenejšie žánre, no v „pracovnom živote“ sa mi až pozoruhodne vyhýba. Ak nepočítam Cyberpilot, nejakú FPS som nerecenzoval viac ako rok. Viete, ktoré hry ma k tomuto žánru priviedli a vďaka ktorým som si ho obľúbil? Boli to klasiky: Wolfenstein 3D, Doom spolu s dvojkou, neskôr Shadow Warrior, Blood a hlavne Duke Nukem 3D. Ako veľkolepo kedysi bodoval, tak veľkolepo značka padla na hubu a dokonca o ňu autori z 3D Realms úplne prišli. Po tom všetkom, čo sa dialo okolo Duke Nukem Forever, sa nakoniec pozviechali a vytvorili novú značku, ktorá však z Duke Nukem vychádza. Bombshell to naznačila, Ion Maiden Fury v tom už vo veľkom pokračuje.

Shelly “Bombshell” Harrison síce nemá gule z ocele, ale zato má obrovský potenciál starej školy. Je to Duke Nukem v ženskom prevedení, takže „hláškuje" a hlavne likviduje nepriateľov po stovkách. Je úplne zrejmé, na akú cieľovku autori hry mieria, a tak je možno aj trochu pochopiteľné, že sa nesnažia osloviť originalitou, ale práve naopak vykrádaním. Ak poznáte hry vypísané vyššie, veľmi dobre budete vedieť, čo vás čaká. ak patríte medzi mladším hráčov a vyššie vypísané hry vám nič nehovoria, budete prekvapení tým, aká táto hra je a čo ponúka.

Možno ste však hrali akčnú RPG Bombshell, ktorá vyšla pred viac ako 3 rokmi. Pôvodne vznikala ako Duke Nukem RPG, no postavu autori museli vymeniť. Tu sme prvý raz spoznali Shelly, no v Ion Fury sa dostávame ešte pred udalosti Bombshell. Shelly tak má ešte obe ruky, transhumanista Dr. Jadus Heskel má tiež ešte väčšiu časť svojho tela, no konflikt medzi týmito dvoma postavami je tu stále. Vlastne teraz len začína, keď Heskel do ulíc futuristického mesta Neo DC vypustil hordy členov svojho kybernetického kultu. Chce zničiť svet ako ho poznáme, pričom sa neštíti šialene experimentovať. Proti vám tak stoja naozaj rôznorodé kreatúry, no váš špeciálny revolver Loverboy a paleta ďalších zbraní vo vašej kapse vyvažujú sily vo váš prospech.





Ale to sú vlastne veci, ktoré v takejto hre ani nepotrebujete. Príbeh by vás tu len zdržiaval od akcie a to je to hlavné, čo od takejto hry čakáte. Chcete nepriateľov strieľať do hláv a sledovať, ako vybuchujú do krvavých obláčikov z pár pixelov. Bohato by vám stačilo to, že sa vám v priebehu hry tu a tam Heskel zobrazí na televíznych obrazovkách, aby sa Shelly vysmial, že čoskoro zomrie. Ona ho najskôr so sarkazmom sebe vlastným odkáže do príslušných medzí a následne už strieľa všade navôkol. Jednoducho si jej charakter musíte zamilovať, aj keď je pravda, že niektoré hlášky sa časom začnú príliš často opakovať.

Hra začína zľahka. Vlastne takmer úplne presne ako Duke Nukem 3D. Z ničoho nič je tu inváziа kreatúr, tak tasíte revolver a púšťate sa do deratizácie ulíc, klubov a podobne. Tam v jednom vzdialenom rohu nechýba drobný odkaz „Policajti sú svine“, ktorý je akýmsi žmurknutím na pamätníkov. Sú to len miesta pre krátke zastavenia, keďže si akcia musí držať vysoké tempo, kedy poletujete po miestnostiach a medzi nepriateľmi, aby ste im rozdávali jednu smrteľnú ranu za druhou. Dynamická hrateľnosť je to, čím si vás hra vie získať a to aj vtedy, keď by ste už mali ísť spať, ale vy aj tak radšej vyčistíte ešte jednu zónu a ráno to v práci so zakrvavenými očami už nejako prežijete.

Máte radi moderné akcie prepchaté prestrihovými scénami, s prísnymi skriptovaním diania na obrazovke a lineárnym dizajnom? Tu ste v tom prípade na zlej adrese a hra nič z toho neponúka. Autori však úplne nerezignovali na moderné prvky a nájdete tu napríklad automatické ukladanie (nie však checkpointy), podporu moderných rozlíšení, dokonca hru môžete na PC hrať gamepadom, ak by ste to z nejakého dôvodu chceli.

Povedal by som, že aj možnosťami deštrukcie v prostredí je hra ďalej ako jej vzory, aj keď beží na BUILD engine. Levely sú tvorené klasicky, nie sú procedurálne generované, takže sa s nimi autori naozaj pekne pohrali. Sú rozľahlé a bohato členené. Niekde sa môžete len preskákať (skákacie časti mi až tak nevoňali), inde zas len preplaziť, na ďalšie miesta sa dostanete len plávaním vo vode. No a nájdete tu aj miesta (neraz tajné), kam sa dostanete len tak, že stenu jednoducho odpálite.

Ak by som mal vybrať jednu najlepšiu vec na Ion Fury, je to práve levedizajn, aký sa dnes už často nevidí. Žiadne vodenie za ručičku, jednoducho sa tými rozsiahlymi úrovňami pretĺkate úplne sami a samé sa vám prirodzene ďalej otvárajú. Niekde sa zatiaľ nedá ísť, tak hľadáte kartu, ktorá farebne zodpovedá daným dverám. Nájdete ju a niečo sa zmení, príde napríklad nová vlna nepriateľov, ktorým musíte čeliť. Mnohé prvky sú naprieč levelmi takto poprepájané a musíte ovládať rôzne mechanizmy, aby ste sa dostali ďalej. vynikajúci príklad je neskôr v hre, kedy pracujete s úrovňami vody tak, aby ste sa dostali z pomerne malej lokality. Rozvíja sa to pritom prirodzene, nie sú tu žiadne umelé prekážky a ani hádanky.

Už spomínaných skrytých miestností a lokalít sú v hre desiatky, pričom ak ich hľadáte (a chcete získať odmenu, ktorá vás tam čaká), vie to slušne natiahnuť hernú dobu. Hra sa skladá zo 7 zón, ktoré sú vlastne zložené z väčších levelov. Zóny majú rôzne témy/zasadenie, je to napríklad mesto, podzemie, sídlo a podobne. Vždy pred prechodom do ďalšej zóny vám hra ukáže upozornenie, koľko skrytých bonusov vám v aktuálnej zóne ešte chýba, aby ste sa mohli vrátiť späť a išli ich hľadať. Bežným štýlom hrania tu pohodlne strávite zhruba 12 hodín s tým, že veľa z týchto skrytých bonusov ešte nenájdete.

Je však vidno, že Ion Fury je len ľúbostným listom klasickým akciám z 90. rokov. Snaží sa napodobniť ich prvky, no nie je to úplne dotiahnuté. Vidieť to hlavne na gradovaní. V týchto dňoch vyšli staršie Doom hry na nové platformy a keď si ich znova prechádzam, je vidieť, ako parádne gradovali. Levely boli lepšie, náročnejšie, dostali ste do rúk nové zbrane, no zároveň ste čelili silnejším nepriateľom. Tu to tak nefunguje a zhruba od polovice hra recykluje už známy obsah, akurát v nových prostrediach. Márne budete čakať na nejaké ďalšie prekvapenia. Pred vami sú známe tváre, v rukách máte známe zbrane. Je to škoda. Dokonca aj tie zbrane vám časom prídu fádne. Ide o to, že sú pomerne obyčajné a chýbajú tu nejaké naozajstné špeciality, pričom neohúria ani počtom. To, že sú obyčajné, nie je priamo chyba. Veď aj spomínaný Doom vám dal do rúk pištoľ, brokovnicu, rotačný guľomet a iné. Avšak po nich prichádzajú na rad aj chuťovky, ako napríklad BFG. Táto hra zbrane takejto kategórie nemá. Zato tu máte míny a bowlingové bomby (ktoré môžete zase zobrať, ak nevybuchnú). V rámci tradičných žánrových prvkov tu nájdete aj isté boosty, no a samozrejme okrem lekárničiek nesmie chýbať zbieranie brnenia, aby ste toho vydržali viac.
V istých situáciách vám nepomôžu žiadne zbrane a musíte siahnuť po špeciálnych oblekoch, aby ste sa dokázali napríklad dostatočne dlho potápať. Keď už sa chce hra porovnávať s velikánmi, ktorí ju inšpirovali, za kratší koniec ťahá aj v ďalšom aspekte a to sú súboje s bossmi. Na takého Emperora na futbalovom ihrisku z Duke Nukem 3D si spomeniete snáď ešte aj dnes, no bossovia v Ion Fury sú taktiež pomerne nezaujímaví. Chýba im originalita a niečo, vďaka čomu by ste si ich zapamätali. Sú to len kópie niečoho, čo ste už videli a stačí do nich nasypať toľko,





koľko sa zmestí. Najväčším sklamaním v tejto oblasti je však záverečný súboj, kde vlastne boss ani nie je, len na vás hra sype strašné množstvo nepriateľov a vy bojujete proti skrytému Heskelovi.

Hra beží na BUILD engine, takže je zrejmé, že je jej technológia zastaraná, no nepovedal by som, že vyzerá zle. Rovnako ako dobrý 2D pixelart vie učarovať vďaka dobrému art štýlu, tak aj v tomto prípade hra dokáže vyzerať fajn. Dokonca by som povedal, že tento štýl zostarol lepšie ako neskoršia 3D grafika. Variabilita prostredí tomu tiež pomáha. Aj napriek tomu, že nepriateľov tvorí len pár pixelov, nemáte tu problém triafať priamo hlavy a dá sa v hre naozaj dobre orientovať. Výhodou tejto technológie navyše je, že si hru viete užiť aj na fakt starších zostavách a to bez trhania. Teda snáď. Kópia na recenziu ešte nebola úplne finálny build a obsahovala nejaké technické chyby, pričom medzi nimi boli aj fakt veľké lagy lokalizované na jednom mieste. Nikde inde hra ale nesekala.

Veľmi ma potešila kvalitne spracovaná retro hudba, ktorá sa presne nesie v duchu toho, čo poznáte z FPS hier dôb dávno minulého. Pri hraní sa to počúva skvele, do žíl vám to ženie adrenalín a skvele to dotvára dynamickú akčnú atmosféru. Žánrovo je navyše hudobná ponuka pomerne pestrá a nájdete tu napríklad aj synthwave. Kvalitnú zvukovú stránku dotvára aj dabing, kde hlavne Shelly vyniká, keďže tu postáv vlastne veľa nie je.

Je badať, že sú Voidpoint fanúšikmi klasických FPS a v podobe Ion Fury sa im podarilo kvalitne oživiť starú školu. Akcia má parádne grády a hra dokáže veľmi dobre zabaviť. Nie je však bez chýb a kým napríklad bludiskový dizajn levelov si budete užívať po celú dobu, čo s hrou strávite, to isté sa už nedá povedať o zbraniach a nepriateľoch, kde vás autori nevedia prekvapiť niečím novým. Nevyhli sa ani technickým chybám, ktoré síce nie sú vážne, ale dojem z hry rozhodne nezlepšujú. Je to jednoznačne kvalitná napodobnenina a ak máte pre takéto hry slabosť, jej kúpou rozhodne nespravíte chybu. Len sa to možno dalo dotiahnuť aj lepšie.

HODNOTENIE

+ dynamická akčná hrateľnosť zo starej školy
+ dizajn levelov
+ slušná dĺžka
+ hudba a dabing hlavnej predstaviteľky

- ešte stále technické chyby
- menej zbraní, sú pomerne obyčajné
- menej druhov nepriateľov a fádnejší bossovia

7.5



7.0



JÁN KORDOŠ



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
GHOST GAMES
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
RACING
VYDANIE:
8. NOVEMBER 2019

NEED FOR SPEED: HEAT

NAJLEPŠIE NFS POSLEDNÝCH ROKOV

Dlhoročný úpadok arkádových pretekov Need for Speed sa skončil. Skôr než si vydýchnete ešte dodatok: nie je dôvod na oslavy, po poslednom Payback snáď séria ani nemohla viac klesnúť do priemerných vôd. Need for Speed: Heat, najnovší počin z dielne vývojárov Ghost, neprináša žiadne novinky, zmeny alebo originálne nápady. Tvrdohlavý prístup v snahe dať hráčom to, po čom roky prahnú (a teda čítaj nejaký ten Underground), sa ukazuje ako slepá ulička. No v Electronic Arts to stále, žiaľ, neúspešne skúšajú.

Nepochopte to zle, Underground mám rád, dvojka patrí k tomu lepšiemu, čo séria zo svojich útrob vyvrhla a vo svojom čase išlo o hit. Nie však nestarnúci, skúste si ho pustiť dnes, ak sa vám to podarí. Heat totiž skutočne nie je horším jazdením ako Underground 2. Arkádový jazdný model s bohatými možnosťami úpravy vozidla v štyroch oblastiach (drift, grip, offroad, race) má jednoduché a chytľavé pravidlá, takže si zajazdí skutočne každý. Výber vozidiel a ich úprav je neskutočne bohatý, otvorený svet nádherne spracovaný, navyše sa tu strieda deň a noc, takže za svetla tu máme klasické preteky a v noci zas nelegálne naháňačky s policajtmi v pätách.

V čom je teda zásadný problém? V neustálej snahe zavďačiť sa hlasným pokrikom nám vlastne tvorcovia dávajú to, po čom cítia dopyt. Avšak časy, kedy bol Underground cool, už dávno pominuli.



Nálepkou „Tuning nie je zločin“ mnohí odborníci vo svojich tátošoch zaspali dobu. Jazdenie v nádherných autách stále nebezpečne dráždi virtuálnych vodičov – stačí sa pozrieť po konkurencii, či už je to séria Forza Horizon, alebo aj The Crew. No údajný drsný príbeh s postavami, ktorým chcete zakrútiť krkom v okamihu ako nastúpia na scénu, je dnes len trápnym divadielkom z produkcie céčkových filmov, ktoré dávajú aj na slovenských staniciach len po polnoci a raz za rok.

Svet nelegálnych pretekov a slobodných šoférov úžasných vozidiel je hnaný do absurdných výšin. To, že vám ide po krku skorumpovaná polícia a, samozrejme, srdiečko vám musí byť za spravodlivosť, je plytkým scenáristickým bahnom. Nehovoriac o drsných hláškach ostatných cool jazdcov, ktorí sú hrdinami svojej doby „lajkov" a mobilných telefónov zaznamenávajúcich každé uprdnutie výfuku. Ešteže sa dajú tieto údajne husté animačky preskočiť, no patetické výlevy ostatných budete musieť počúvať počas jazdy. A to, že nelegálne preteky nie slepo glorifikované ako boj za slobodu, vyznieva pateticky. Navyše hneď na začiatku si vyberiete postavičku, ktorá vás bude prezentovať. Ešte ani raz počas hrania sa mi nestalo, že by ani jedna z prednastavených persón vyslovene odpudzovala a výber sa tak zvrhol na voľbu najmenšieho zla: idiota v ružovom tričku. Z mora potetovaných mladých ľudí v štýlových handrách som si naozaj nevedel vybrať.

Úvod teda nič extra, pozdvihnuté obočie, či to ako fakt. Ale to prejde, teda ak budete ignorovať pomerne jednoduchý príbeh mladých ľudí s rúškami na tvári, fotiacich si vašu nádheru. Pri prestrihových scénach je vtipné, že dynamické počasie nevadí hlavným protagonistom, takže pokojne prší a oni riešia problémy ich prostého života. A keď sme už pri tom: otvorená krajina si za vzor berie akékoľvek preteky, kde nie ste obmedzovaní lineárnymi traťami. Teda tu máme jedno veľké mesto aj s priľahlými satelitmi (Palm City má vzor v Miami) a okolitou krajinou, kde nechýbajú lesy, industriálna časť a kopec toho všetkého, aby toho bolo hlavne veľa pokope. Rozlohou sa Heat nechytá ani na Forzu Horizon či staršie Test Drive Unlimited, tobôž nie na The Crew.

Jazdeniu len tak vám nebude nik brániť, ale zábava sa nekoná, je to na bode mrazu. Všetko je vymodelované a spracované pekne, aj to počasíčko sa mení a raz vám zaprší, inokedy začne zapadať slnko. Je však už otázne, či zmeny počas jedných pretekov, kedy vám jedno kolo prší a v druhom už zrazu svieti slnko (hoci plynule a vyzerá to pekne), má nejaký zmysel. Vplyv na jazdný model to má, takže na lesklej vozovke vám auto prejde skôr do šmyku. Omnoho horšie je, že niektoré križovatky sú navrhnuté stupídne (viacprúdové cesty so stopkou na každej strane) a tie dopravné predpisy aj tak nik nedodržiava. Navyše civilné vozidlá jazdia tak trochu hlúpo, zastavia na križovatke a šoféri mnoho inteligencie nepobrali. Zábava pri spoznávaní krajiny, akú sme pociťovali už v vo vyššie spomínaných tituloch, sa vôbec nedostavila.

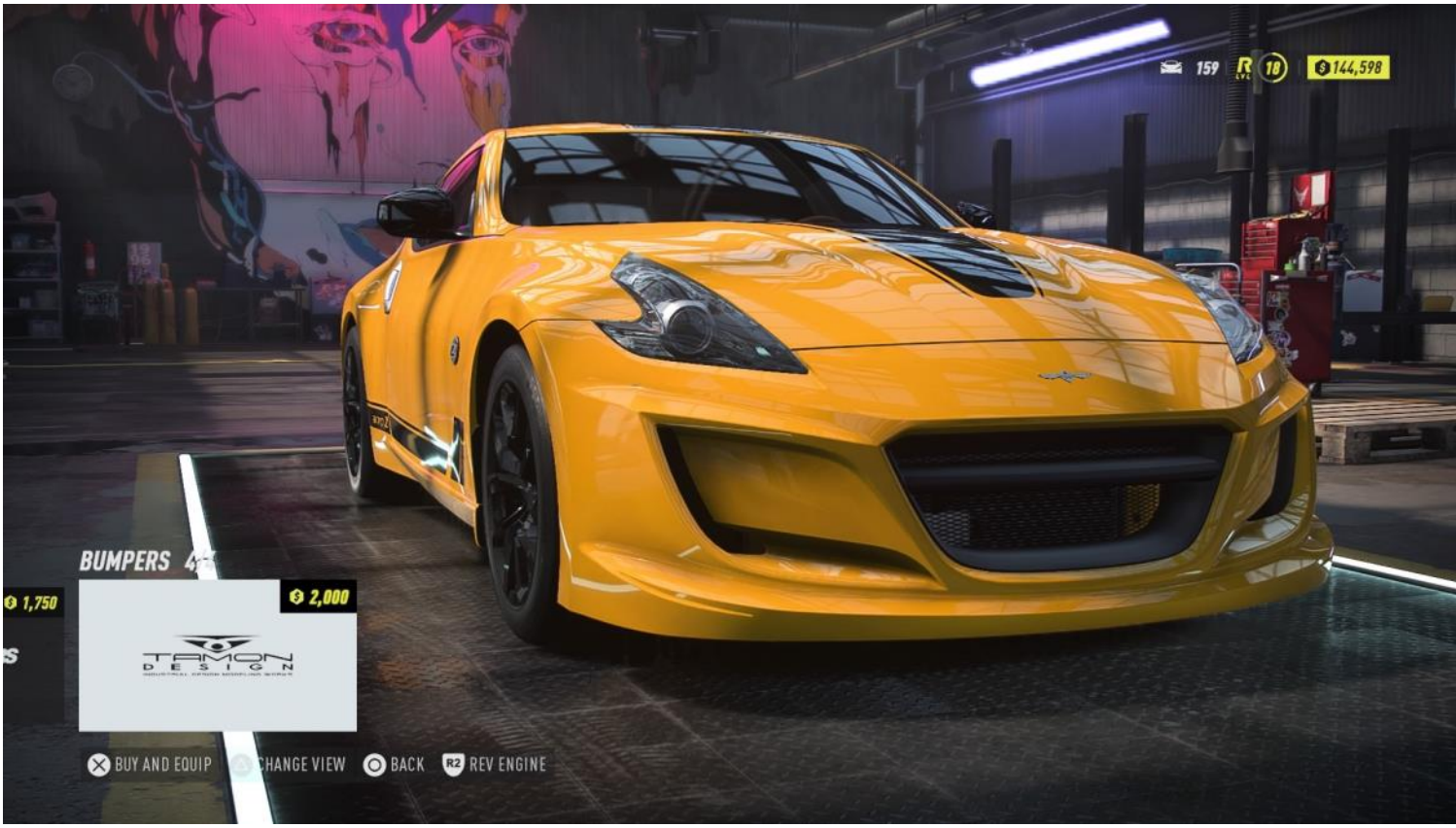


O tom však séria Need for Speed nikdy nebola, respektíve na tom nestavala.

Tým najdôležitejším je jazdný model, tentoraz arkádový v maximálne možnej miere. Teraz je nutné takmer každú zákrutu vyberať dverami napred. Trakčná kontrola sa ozve len v momentoch, kedy zapracujete na tuningu vozidla a šupnete ukazovatele tak, aby aspoň trochu držalo stopu pri zákrutách. Je to divokejšie než v minulých dieloch, avšak neznamená to automaticky negatívne hodnotenie. Len si na to musíte zvyknúť a potom sa jazdenie vo vysokých rýchlostiach, kedy všetko okolo seba ničíte, stane zábavou. Deštrukčný model sa konečne prebral k životu a jediné, čo pred vami ostane v bezpečí, sú budovy a niektoré múry. Inak všade lietajú značky, ploty, stromy či malé múriky, bariéry pri tratiach. Pocit pri rýchlej jazde je náramne zábavný, rýchlo mihajúca sa krajina dodáva atmosfére potrebné grády a navyše cítite každú úpravu vozidla.

V takých vysokých rýchlostiach by sa ani nedalo všetko ustáť, poškodenie je i tak vizuálne. Ukazovateľ celkového poškodenia, ktorý rastie hlavne pri súbojoch s inými vozidlami, vás občas prinúti vyhľadať benzínku, ktorej prejazdom sa opravíte. Inak nečakajte nič sofistikované. Nie je to na škodu, hoci pokročilejšia fyzika pri poškodzovaní vozidiel, kedy by sa plechy viac krčili, by hre pristala viac. Ale to by už Need for Speed pomrkával
po Burnoute či Flatoute a nezabúdajte, nechceme žiadne prehnané inovácie. Svet teda môžete ničiť, ono to je po nočných pretekoch poriadna spúšť, ale nebojte sa, akonáhle odcválate preč, všetko sa dá do pôvodného stavu.

Garáž je bohatá. A to až tak, že je problém si vybrať svojho favorita. Zoznam vozidiel všetkých možných značiek je obrovský a vyberie si úplne každý. Je zbytočné ho uvádzať, po internetoch sa váľa istotne kopec tabuliek všetkých tých japonských žihadiel, európskej uhladenosti, nechýba americká produkcia či špeciály typu Ferrari. Drvivú väčšinu z nich môžete upravovať a práve tu sa začína tá skutočná zábava. Nakupovaním nových súčiastok vo vybraných segmentoch zlepšujete úroveň vozidla a zároveň jeho výkon (sila, akcelerácia, rýchlosť, nitro), ale to všetko je pod kapotou. Vizuálny tuning je úžasný a každé vozidlo si môžete vyšperkovať spojlermi, kapotami, úpravou kolies na nepoznanie. Komu to nestačí, je tu aj zmena zvuku výfuku, podsvietenie, vzduchové pérovanie, výška podvozku a kopec ďalších vecí, ktoré slovu zbytočnosť dávajú nový rozmer. A čo je najlepšie - žiadne mikrotransakcie a lootboxy. V garáži sa dá skutočne vyblázniť a nemusíte mať sklad plný vozidiel, ale si meníte ich správanie podľa jednoduchého štvorcového grafu. Kúpite pneumatiky, ktoré spravia vašu káru lepšiu na driftovanie alebo na klasické preteky. Prípadne má auto viac trhať asfalt v mestských naháňačkách alebo sa viac sústrediť na rýchlosť a silu. Novinkou je off-road zložka, avšak jej zmysel mi uniká. Jazdný model sa na tento druh pretekov nehodí, autá divne poskakujú a mimo asfaltiek to novému Need for Speed pristane omnoho menej ako Forze Horizon či The Crew - opakujem sa, ale Heat sa im snaží čiastočne podobať, tak sa nedá inak. Ale je to tu, na mape sa vám rozžiari hneď niekoľko úloh, ktoré preveria vaše zručnosti mimo cesty a nik vás do nich tvrdohlavo nenúti. Tak je to aj s driftovaním, ktoré vám musí sadnúť v kombinácii s arkádovým jazdným modelom.



Pozitívne je ovládanie: nekladie na hráča veľké nároky, po ručnej nemusíte siahnuť (ak však máte maximálny grip, powerslide už vyžaduje jej súčinnosť), stačí opakovane stlačiť plyn, zatočiť a auto ide ochotne do šmyku. Viete sa naučiť citlivo pracovať s vozidlom, no najprv si ho musíte v garáži nastaviť, aby vyhovovalo presne vašim proporciám. Pri takom akčnom spracovaní jazdenia je to pomaly až zázrak, no každé vozidlo sa správa inak, ak si dáte záležať a investujete do jeho úpravy. V menu sa pohybujete prirodzene, mapa reaguje promptne, rýchle presuny netrvajú dlhé minúty, hoci nahrávanie mohlo byť o kúsok kratšie. Dokonca aj zmena dňa na noc je pomerne svižná... počkajte, čo?





Teraz sa konečne presunieme k tej najmarkantnejšej novinke. Need for Speed: Heat ponúka viac hier v jednej. Šalamúnske riešenie dvoch skupín, kde jedná kričí, že chce Underground, druhá zas Most Wanted (alebo ProStreet). Cez deň na vás čaká jazdenie na klasických tratiach či jazdy z bodu A do bodu B, pričom okolo sú diváci, všetko je oficiálne, polícia na vás len zazerá, no nič vám nerobí.

Počas dňa zbierate prevažne peniaze na nákupy. Taká pretekárska klasika. V noci však ožíva diabol nielen vo vás, ale aj v tých, ktorí majú pomáhať a chrániť. Zrazu sú preteky nelegálne, neónovo vysvietené a zbierate primárne prestíž za prvé umiestnenie. Bez prestíže a postupného levelovania sa vám neotvoria nové súčiastky a úpravy, takže môžete mať peňazí milión, vaša reputácia musí mať level dvadsať, inak si ten nový spojler či prevodovku nenamontujete.

Ktorá časť hrania je lepšia, je pre mňa osobne jednoznačné: denná. V noci je to adrenalín, o tom žiadne pochyby, avšak práve policajti, z ktorých som si uťahoval pre ich neschopnosť v Payback, zrazu v agresivite poriadne pritvrdili a mnohokrát sa úteky skončili nešťastne a vopred som vedel, že nemám šancu im utiecť. Už počas nočných pretekov sa vám nabíja Heat meter a o čo je vyšší, o čo viac búrate do policajtov, tým sú horší, je ich viac a majú silnejšie auta či si zavolajú helikoptéru. Stačí však aj trojica nadržaných Corviet v späťáku a viete, že je vymaľované. Utiecť im je často nemožné a po krku vám idú možno až príliš. Po ukončení neoficiálnej jazdy nenasleduje žiadne blik-blik a všetko je v poriadku, ale naháňačka pokračuje. Môžete teda aj vyhrať, ak vás však chytia a nestihnete sa ukryť v garáži, prídete o väčšinu reputácie a nemalý finančný obnos. Čerešničkou na torte je neférové orientovanie sa na vaše vozidlo, ostatní jazdci sú policajným zložkám ukradnutí.

S tým súvisí aj umelá inteligencia ostatných jazdcov. Policajti sú až zbytočne agresívni, vaši súperi naopak takmer vôbec. Navyše medzi sebou bojujú minimálne, nerobia takmer žiadne chyby, nebúrajú. Niežeby bolo problémom sa pred nich dostať: konečne tu nie je stupídny catch up systém, ale menia svoju rýchlosť počas pretekov a ak sa vám nedarí, znížite obťažnosť a počas prvej polovici pretekov len dobiehate prvých, v druhej ich ľahko predbehnete a necháte za sebou. Ale jazdiť s nimi nie je taká zábava, nie vždy výzva – iba ak ich level prevyšuje ten váš. Rozdiel medzi policajtmi a pretekármi je možno až príliš priepastný. Niečo medzi by bolo najlepšou voľbou.

Grafické spracovanie nemá žiadne výrazné chybičky krásy, všetko vyzerá úžasne: od áut po okolie trate. Trochu zamrzí absencia pohľadu spoza volantu, no to je len také povzdychnutie a spomienky na Shift (čo je najlepší Need for Speed s Porsche Unleashed, žiadne Undergroundy mi sem už neťahajte).





Autá sú ozvučené úžasne, hlavne zvuk motoru, praskanie turba, pískanie gúm – nádhera. A potom je tu hudba. Možno starnem alebo ide mimo mňa, no inak ako odpad tú kakofónia pazvukov nazvať nemôžem. Berte to subjektívne, nemám nič proti elektronike a moderným „cajdákom", ale tu sa až na dve-tri výnimky nedalo nič počúvať. Tobôž nie pri tom jazdiť. Doteraz sa v každom soundtracku našlo zopár trackov, ktoré prekvapili a pokojne si ich pustím aj v skutočnom aute, avšak tento výber staviam v osobnom rebríčku vedľa šlágrov od Jakubca.

Takže resumé. Čo to tu teda máme? Need for Speed, ktoré prináša tu kúsok z Undergroundu, tam zas pridáva klasické preteky za západu slnka, do toho bohatú garáž, (bezplatné) úpravy, peknú grafiku, mapu s bohatými možnosťami (okrem pretekov sú tu klasiky ako rýchlostné kamery, bilboardy či hľadáte graffity alebo ružové plameniaky). A to je všetko. Už ste to videli, už ste to hrali, má to arkádový jazdný model. Ničím neprekvapí, ničím neurazí a nie je to zlá hra. Ale ani dych vyrážajúca, ktorá by vás prinútila povedať, že tento diel má fakt gule. Nemá a ani nemôže mať, pretože žmýka všetko to, čo tu už bolo. Možno by neuškodilo vykročiť trochu odvážnejšie mimo zabehané koľaje. Veď ani ten Run napokon nebol až taký zlý. Need for Speed: Heat ani neprepadne, ani nezažiari. Ak chcete arkádové preteky, chybu s ním zaručene nespravíte.

HODNOTENIE

+ technické spracovanie
+ množstvo vozidiel
+ bohaté možnosti úprav
+ jazdenie cez deň i v noci
+ prístupný arkádový model
+ dynamické počasie
- minimum inovácií a nových nápadov
- hudba
- agresívni policajti a slabá AI jazdcov
- časom repetitívna nuda
- stupídny príbeh

7.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
AIRSHIP SYNDICATE
VYDAVATEĽ:
THQ NORDIC
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
5. DECEMBER 2019

DARKSIDERS GENESIS

JAZDCI APOKALYPSY TROCHU INAK

Séria Darksiders je obľúbená, ale zvykli sme si na to, že sa na jazdcov apokalypsy pozeráme pomerne zblízka z pohľadu tretej osoby. V Genesis sa však vizuál priblížil k Diablo štýlu a prispôsobila sa tomu aj hrateľnosť. Možno trochu riskantný krok vývojárov, najmä s ohľadom na niektorých konzervatívnych fanúšikov, pre ktorých je to zrejme až priveľká zmena. Ale funguje to, dokonca veľmi slušne, len škoda, že nie bez chýb.

Tentoraz ovládate hneď dve postavy, ktoré si v sólo režime môžete prepínať. V kooperácii s priateľom podľa režimu, ktorý si zvolíte pri štarte a môže to byť online, ale aj lokálne, každý ovláda jedného jazdca. War - Vojna sa veľmi dobre oháňa obrovským mečom zvaným Chaoseater, na ktorom sú založené jeho primárne útoky. Ale neskôr môže aj hádzať efektnú vrhaciu zbraň s tromi čepeľami. Tá neslúži len na zabíjanie, ale aj na zatlačenie spínačov a zažínanie ohnísk s možnosťou nastaviť jej pohyb tak, aby súvisle preletela cez niekoľko objektov. Budete to využívať často na otvorenie rôznych prechodov a aktivovanie dôležitých bodov. Neraz sa jedná o menšie hlavolamy, pri ktorých treba prísť na systém, aby ste ich vyriešili. Strife - Spor sa pre zmenu orientuje na útoky z diaľky dvojicou pištolí, ale keď treba, vie nepriateľov aj sťať zblízka.

K jeho schopnostiam pribudnú špeciálne bomby, ktoré po zasiahnutí kameňov so symbolmi otvoria teleporty od jedného prechodu k druhému.

Obidve postavy vedia chvíľu plachtiť, môžu si v základných lokalitách privolávať koňa, ktorý zrýchli pohyb a navyše sa dá bojovať aj priamo zo sedla s pozmenenými útokmi. Výzbroj postáv je čoraz lepšia, nezbierate však iné zbrane, ale získate rôzne druhy munície a podporné efekty, ktoré si môžete prepínať. Čiže napríklad účinnejší ohnivý meč, dávkované strely, ničivý lúč alebo reťazový blesk. Jazdci sa vylepšujú vkladaním esencií monštier do slotov vo vývojovom strome.

Väčšie sú z bossov a prinášajú hlavné bonusy, ostatné z bežných kreatúr s menšími výhodami. V neskoršej fáze sa postavy dokážu dočasne meniť na silné bytosti s ničivou silou.

Nepriateľov môžete pekne zakončiť finálnym úderom, a to vrátane bossov. Zvyčajne treba protivníka najskôr zraniť a oslabiť a potom ho zakolete ako prasa alebo roztočíte a omlátite o zem, či zahodíte do priepasti. Lezú na vás rôzne démonické potvory všetkého druhu a pekelní bossovia majú charakteristické nadrozmerné telá s rohmi. Ak jeden jazdec padne, nič sa nedeje, automaticky pokračujete s druhým, ktorý by už však nemal skonať aspoň dovtedy, kým sa po pár desiatkach sekúnd znovu neoživí jeho spolubojovník. Len ak sú obaja súčasne mimo, je boj prehraný, ale vrátite sa iba na neďaleký checkpoint. Všade naokolo sa povaľujú objekty rôznych farieb, ktoré vypadávajú z padlých nepriateľov, otvorených truhlíc a rozbitých dební a sudov. Neobsahujú však výzbroj. Slúžia na doplnenie munície, okamžité doliečenie, alebo pridajú liečivú fľašku, doplnia kúsok do nejakej zbierky, za ktorej skompletizovanie dostanete odmenu. Zbierate aj vzácne úlomky, ktoré po poskladaní do jednotného celku pridajú jednému z jazdcov permanentný bonus, napríklad v podobe zvýšeného zdravia. A získavate aj svietiace lebky, ktoré predstavujú duše a využijete ich pri obchodovaní s démonickými predavačmi. Utratíte ich spolu s mincami pre prievozníka na úlomky, vylepšenia a jadrá prinášajúce ďalšie bonusy. Kúpite aj nové útoky a špeciálne kľúče, ktoré sa inak nachádzajú na ťažko dostupných miestach v teréne.





Slúžia na odomknutie brán do unikátnych priestorov, kde bývajú strážené plné truhlice a vzácne predmety.

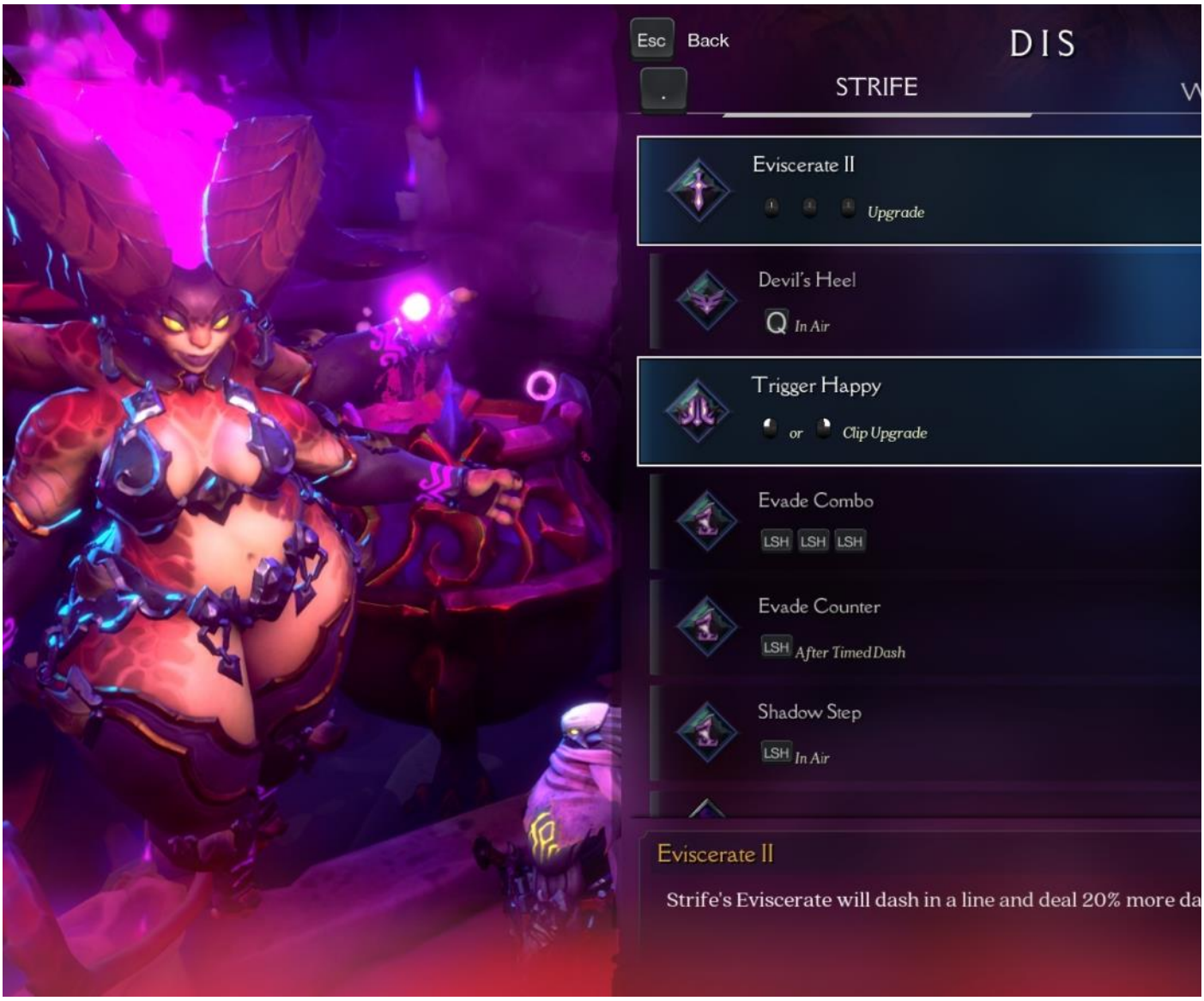
Postup vpred zďaleka neznamená len boj, hoci ten si tu užijete do sýtosti. Okrem už spomínaného aktivovania spínačov, špecifických objektov a ohnísk budete často skákať cez jamy a na vyvýšeniny, zachytávať sa pilierov a držiakov, na ktorých rúčkujete. Sú tu aj záchytné body uprostred rokliny, pomocou ktorých sa treba prehupnúť na druhú stranu. Niekedy sú to doslova parkúrové pasáže, kde treba prejaviť určitú šikovnosť. Budete aj hádzať prenosné ohnivé bomby, ktoré sú položené na určených miestach, a to preto, aby ste ich šmarili na kryštálovú bariéru, kde by mali po chvíľke vybuchnúť. A tam potom, samozrejme, niečo objavíte, či už prechod alebo vzácny nález.

Hra je rozdelené do kapitol, ktoré sú reprezentované jednotlivými úrovňami. Vstupujete do nich cez portál uprostred pekelnej krypty, kde nakúpite a môžete sa aj vracať do predošlých lokalít. Hlavne ak tam chcete vyzbierať zvyšné kľúče, vylepšenia a mince a otvoriť uzamknuté priestory s pokladmi. V jednotlivých oblastiach by vám mala pomáhať mapa, na ktorej síce vidíte polohu dôležitých objektov a predmetov, ale mohla byť aj zrozumiteľnejšia. Prepínajú sa tam jednotlivé časti územia podľa ich výšky, no nie vždy tušíte, kde presne ste.

K tomu si pripočítajte nie práve najkomfortnejšie ovládanie. Tvorcovia odporúčajú gamepad, ale v boji sa lepšie mieri myškou, teda keď práve niečo nehapruje. Čo sa v novinárskej verzii, ktorú nám tvorcovia dodali s určitým predstihom, stávalo pomerne často. V praxi to znamená občas oneskorené reakcie pri ovládaní, príležitostné zasekávanie postáv, ale vyskytol sa aj problém s uloženou pozíciou, ktorá je len jedna a založená výlučne na autosave. Inokedy nebolo možné vyskočiť z menu arén, ktoré dopĺňajú hlavný postup a dajú sa tam vybojovať extra odmeny za ničenie vĺn nepriateľov. V kooperácii na delenej obrazovke nefungovala kombinácia myši a gamepadu. Fatálna chyba nastala vtedy, keď sa neotvoril dialóg s kľúčovou postavou, ktorým bolo podmienené odomknutie ďalšej kapitoly v príbehu. Bohužiaľ, niektoré nedostatky sa preniesli aj do finálnej verzie hry po oficiálnom vydaní, čo môže negatívne ovplyvniť celkový zážitok.

Najväčšie problémy však spôsobuje kamera. Je automatická, sama sa mení, ale niekedy nevhodne, takže chvíľami nevidíte potrebné záchytné body alebo priestor pred sebou. Najhoršie je to pri skákaní, kde v izometrickom prostredí neraz skrátka netrafíte presný smer a zrútite sa. Pády do jám a priepastí v dôsledku zlej kamery ma zraňovali častejšie ako nepriatelia.





Našťastie, na štandardnej obťažnosti pády neuberajú až tak veľa života. Rozhodne by pomohla manuálna kamera, ktorú si hráč sám natočí podľa potreby. Ak už nie pri oficiálnom vydaní, určite aspoň v niektorej z prvých aktualizácií hry.

Vizuál je príjemný a niektoré lokality zaujmú unikátnym dizajnom, hoci sú občas pestrofarebné ako papagáj. Aj na postavy a jazdcov sa dobre pozerá, teda keď vám to dovolí spomínaná kamera. Boje sprevádzajú pekné efekty, najmä pri použití elementárnych útokov. Trochu fádny príbeh dopĺňajú dialógy, pri ktorých sa zobrazujú portréty postáv v komiksovom štýle a k danému spracovaniu sa to hodí. Hudba a ozvučenie sú na dobrej úrovni.

Musím sa priznať, v úvode vo mne hra nevzbudila hlbší záujem, pôsobila totiž ako jednoduchá sekačka, ktorá sa spolieha len na zvučnú značku. Čoskoro som však ocenil snahu o obohatenie postupu jednoduchými puzzle prvkami a rôznymi aktivitami. Tie sa síce časom opakujú, ale celkovo je hrateľnosť pestrejšia ako v treťom Diablovi, ibaže vám bude chýbať bohatá korisť s výbavou pre hrdinov. Tú tu nenájdete, hoci cestou toho pozbierate mnoho, ale zvyčajne sú to len nevyhnutné doplnky. Pre milovníkov hack slash je to fajn, ortodoxným prívržencom série Darksiders táto odbočka až tak sadnúť nemusí. Vyrušovať vás môže zlá kamera a bugy, ktorým sa s trochou šťastia vyhnete, v opačnom prípade vedia znechutiť. To je aj dôvod, prečo si Genesis napokon odnáša o niečo nižšie hodnotenie, aj keď vo chvíľach, keď všetko funguje, ako má, graduje zábava.

HODNOTENIE

+ vcelku pestrá hrateľnosť s rôznymi aktivitami
+ dynamické boje, kde ovládate dve odlišné postavy
+ potenciál v kooperácii
+ zaujímavý dizajn niektorých lokalít
- hrozná automatická kamera
- technické nedostatky a bugy
- fádny príbeh
- chýba poriadna korisť

7.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
BLUESIDE
VYDAVATEĽ:
PHATAGRAM
ŽÁNER:
MMO RPG
VYDANIE:
15. OKTÓBER 2019

KINGDOM UNDER FIRE 2

KONTROVERZNÁ MMO S EPICKÝMI BITKAMI

MMORPG v posledných rokoch akosi začali strácať svoje čaro. Možno preto, že väčšina z nich prešla na free-to-play režim s mikrotransakciami. Ale okrem toho akoby tvorcom dochádzali nápady a neprinášajú nič osobité, čo by neponúkala aj konkurencia. V tomto smere je Kingdom Under Fire II výnimkou s badateľnou snahou odlíšiť sa. Lenže aj keď nepochybne obsahuje unikátne súčasti, nie všetko v hre je zábavné a vydarené. A tak môže rovnako zaujať, ako aj odpudiť. Rozhodne však nie je všedná.

KUF II nie je novinkou a už od počiatku ju sprevádzajú komplikácie. V Ázii sa dlho neudržala a hrozil jej zánik, no jej strastiplná cesta napokon pokračovala. V novembri 2019 prišla na západ s ambíciami osloviť hráčov v nových regiónoch. Ale ani tu nie je situácia ružová, hoci reakcie na Steame sú vcelku pozitívne. Problémov je viac. Mnohí hráči sa do hry nehrnú už preto, že poznajú jej ťažké začiatky a jednoducho jej už nedôverujú ani po určitej reformácii. A nie veľmi optimisticky pôsobí aj pohľad na servery - sú len dva, jeden americký, druhý európsky a sú riedko okupované. Čo môže byť dobré pre bezproblémové nalogovanie, ale súčasne naznačuje, že hráčov je jednoducho málo, a to môže byť predzvesťou rýchleho konca.

Mínusom je aj horší technický stav. Hra má aj vzhľadom na dlhodobý vývoj celom slušnú grafiku, i keď by sa tam kadečo dalo vypilovať. Napríklad niektoré pohyby postáv, ktoré sa priebežne aj zasekávajú, alebo sa prelínajú ich textúry. Hra má aj solídny anglický dabing, hoci občas nie dobre napasovaný do úst osôb v predelových scénach, ktoré pomerne často dopĺňajú progres. Aj hudba sa dá počúvať. Vcelku je to fajn, ibaže hra je chvíľami

nestabilná, občas spadne alebo zamrzne pri nahrávaní scény, čo sa nám stávalo najmä v úvode. Teda po výbere povolania, úprave vzhľadu postavy a spustení tutoriálu, ktorý však má gule. Povolaní je päť - od pištoľníka, cez lukostrelkyňu, až po elementalistku a sú nastavené tak, aby každá postava obstála v boji zblízka, ale popritom aj využila mágiu alebo útoky z diaľky.

Výuka, ktorú môžete aj preskočiť, ale bola by to škoda, ukazuje hneď v úvode epickú scénu a váš hrdina alebo hrdinka sa učia základy priamo uprostred obliehania s masívnym počtom jednotiek. Zvyknite si na to, podobné a ešte veľkolepejšie scény uvidíte a zažijete v hre často. Ibaže sa striedajú s úplne obyčajnými a stereotypnými pasážami, ktoré zas KUF II z výšok ťahajú k zemi. Na to, aby ste pochopili túto disharmóniu, je potrebné rozobrať si jednotlivé zložky hry.

To je ten základ, ktorý nájdete v každej bežnej MMORPG. S vašou postavou beháte po mestách a okolí a plníte banálne úlohy, ktorých cieľom je zabiť určitý počet nepriateľov, niečo pozbierať a priniesť, s niekým hodiť reč. Tu sa to stáva rýchlo monotónnym a časté, no nezáživné a neraz zbytočné debaty s NPC, ktoré vás bežne pošlú len o pár metrov ďalej diskutovať s niekým ďalším, budete čoskoro mechanicky odklikávať. A pri sterilných zadaniach zívať nudou.

Poteší aspoň to, že sa rýchlo dostanete ku koňovi, na ktorom si skrátite cestu a dá sa kedykoľvek privolať. Neskôr si môžete osedlať aj jednorožca a iné zvieratá. V mestách sú obchodníci, smiete si tam odložiť predmety, nakúpiť alebo predať výzbroj, liečivé odvary a rôznu korisť. Za úspechy získavate odmeny, skúsenosti a následne vyššie levely. Je tu aj výroba a očarovanie predmetov, ktoré nezhotovujete priamo vy, ale prinesiete suroviny a predmety remeselníkom. Samozrejme, nechýbajú spoločenstvá hráčov a ďalšie štandardné súčasti MMORPG.

Rozhodne zaujímavejšie sú akčné boje, kde zasadzujete primárny úder ľavým tlačidlom myši a silnejší pravým. Môžete blokovať výpad nepriateľa, rýchlo vykĺznuť a uhnúť do strany, čo sa hodí najmä pri menších a väčších bossoch. Popritom používate efektívne schopnosti, ktorými často zasiahnete aj niekoľko cieľov naraz. A máte pritom naozaj pocit veľkej sily, ktorou disponujete. Dopĺňajú to špeciálne prvky, ako sú runové schopnosti a kombá, keď spojíte viazané útoky. Plus keď je protivník na zemi, môžete použiť extra útok, ktorý ho ale nemusí doraziť.

Sortiment nepriateľov je slušný, spočiatku však disponujú slabou AI, takže si vás neraz vôbec nevšímajú, kým do nich nezabŕdnete. Dokonca nezareagujú ani vtedy, keď sa blízko nich bijete s niekým z ich radov. To sa však mení s levelmi protivníkov v pokročilých oblastiach, kde už vás nenechajú len tak prejsť popri nich a chvíľu vás aj naháňajú, ak sa im snažíte vyhnúť.







Každopádne vás ani potom svojím počínaním neohúria, no už nepôsobia tak staticky a hlúpo.
Tie banálne aktivity, ku ktorým sa, bohužiaľ, priebežne vraciate, vedú k podstatne zábavnejším misiám. V nich sa spravidla portálmi premiestnite do inej oblasti, kde už nebojujete sólo alebo len s prípadným spoluhráčom. Sprevádzate špeciálne postavy a za vami väčšinou stojí mnohopočetné vojsko. Zažijete bitky so stovkami nepriateľov naraz v otvorenom teréne, ale aj pri dobýjaní hradov a pevností. Postavíte sa proti menším aj obrovským bossom, pričom vám bude asistovať armáda. Ale napríklad si aj zalietate na špeciálnej vzducholodi a budete útočiť z výšky. Príbeh sa pekne posúva a prináša zaujímavé momenty aj konfrontácie so silnými protivníkmi. Po splnení hlavnej úlohy nasleduje bilancia, písmenom vyjadrené hodnotenie vašej úspešnosti, prevzatie získanej koristi a potom návrat k tomu sterilnému základu, ktorý vás zas schladí. Ale tam sa aspoň môžete pripraviť na ďalšie príbehové misie alebo si na mape, po ktorej putujete vzducholoďou, zvolíte scenáre s obliehaním.

S misiami priamo súvisí aj RTS zložka hry, pretože proti hordám nepriateľov využijete aj vojsko, ktoré sami ovládate. A nielenže ho ovládate, ale čoskoro získate svoje vlastné, ktoré si môžete upravovať a koordinovať. Po prepnutí do strategického módu viete v krajine pohodlne presúvať oddiely, ktoré vás sprevádzajú v misii jednoduchým kliknutím na miesto, kam majú ísť alebo zaútočiť. Vidíte ich zmenšené pekne z výšky z taktického pohľadu. Pri tomto zobrazení však nemáte plne pod kontrolou vášho hrdinu, no kedykoľvek si môžete prepnúť akčný režim a už bojujete priamo v jeho koži so všetkými dostupnými schopnosťami.

Aj v akčnej forme ale môžete ovládať vojská a ich správanie. Klávesovými skratkami alebo poklikaním na ikony zvolíte jednotlivé oddiely alebo kompletné vojsko a určíte ich počínanie. Na vás pokyn vás nasledujú všade, kam zamierite a chránia. Alebo vyberiete obranný režim a vtedy stoja, kryjú sa a len reagujú na prípadne hrozby v ich blízkosti. Môžete im zvoliť aj agresívny útok a vtedy sa hrnú na nepriateľov a prenasledujú ich. Krásne dokážete koordinovať rôzne oddiely s pechotou, jazdou či lukostrelcami, ktorí vedia zostreliť aj draka alebo eliminovať vzdialený cieľ, a to aj ohnivými šípmi.

Budete ovládať aj obliehacie stroje, čarodejníkov, artilériu a rôzne tradičné aj menej obvyklé druhy armád. Napríklad aj obra či gigantického škorpióna, hoci toho nemôžete nasadiť všade. Niektoré jednotky sú vám dočasne pridelené, ale ako už bolo spomenuté, budete mať aj svoje vlastné. Sortiment zahrňuje desiatky rôznorodých oddielov, ktoré si ale musíte najskôr zaslúžiť alebo odomknúť. Niektoré jednotky kúpite za špeciálne mince na verbovanie.



Oddiely alebo unikátni jednotlivci vás sprevádzajú v príbehových a taktických misiách podľa toho, čo si zvolíte do dostupných slotov. Získavajú skúsenosti a levely, dajú sa povyšovať a trénovať u manažéra kasární.

Môžete im zadovážiť až po štyri aktívne schopnosti (posilnenie útoku či obrany, liečenie, zoslanie meteoritu alebo veternej smršte, záplavu šípov atď.) a tie tiež zdokonaľovať. Na potuženie a zdokonalenie jednotiek ale potrebujete aj doplnkové vojenské materiály podľa druhu vojska a jeho pôvodu. Po nasadení jednotiek za patričný finančný obnos doplníte straty a povzbudíte ich. Získavanie nových oddielov a manažment armády vás dokáže veľmi motivovať, najmä keď potom vidíte výsledok pri nasadení.

A tak sme sa dopracovali k tomu, prečo sa Kingdom Under Fire II oplatí hrať. Áno, po technickej stránke žiadna sláva a keď práve ovládate len postavu hrdinu v tradičnom MMORPG štýle, fakt je to stereotypné a nudné, plné bezduchých úloh. No pri hre vás dokážu udržať vydarené akčné boje, kde s vervou likvidujete aj značnú presilu. A to najlepšie poskytuje manažment armád a ich nasadenie s možnosťou všetko spojiť s RTS režimom. Sú to skutočne epické bitky v štýle Dynasty Warriors, aké inak nezažijete ani v mnohých klasických stratégiách či iných hrách a už vôbec nie v MMO. A dokážu vás upútať nielen pri spolupráci s inými hráčmi, hoci je to bez pomoci občas peklo. Kingdom Under Fire II môžete hrať aj sólo a minimálne tie vojenské misie a obliehanie si parádne užijete. Ide už len o to, či sa dokážete zmieriť s tým, že popritom vás čakajú aj zakopnutia a sterilné súčasti hry, ku ktorým sa priebežne musíte vracať a nejako ich pretrpieť. Ale verte tomu, že aj tak to stojí za to.

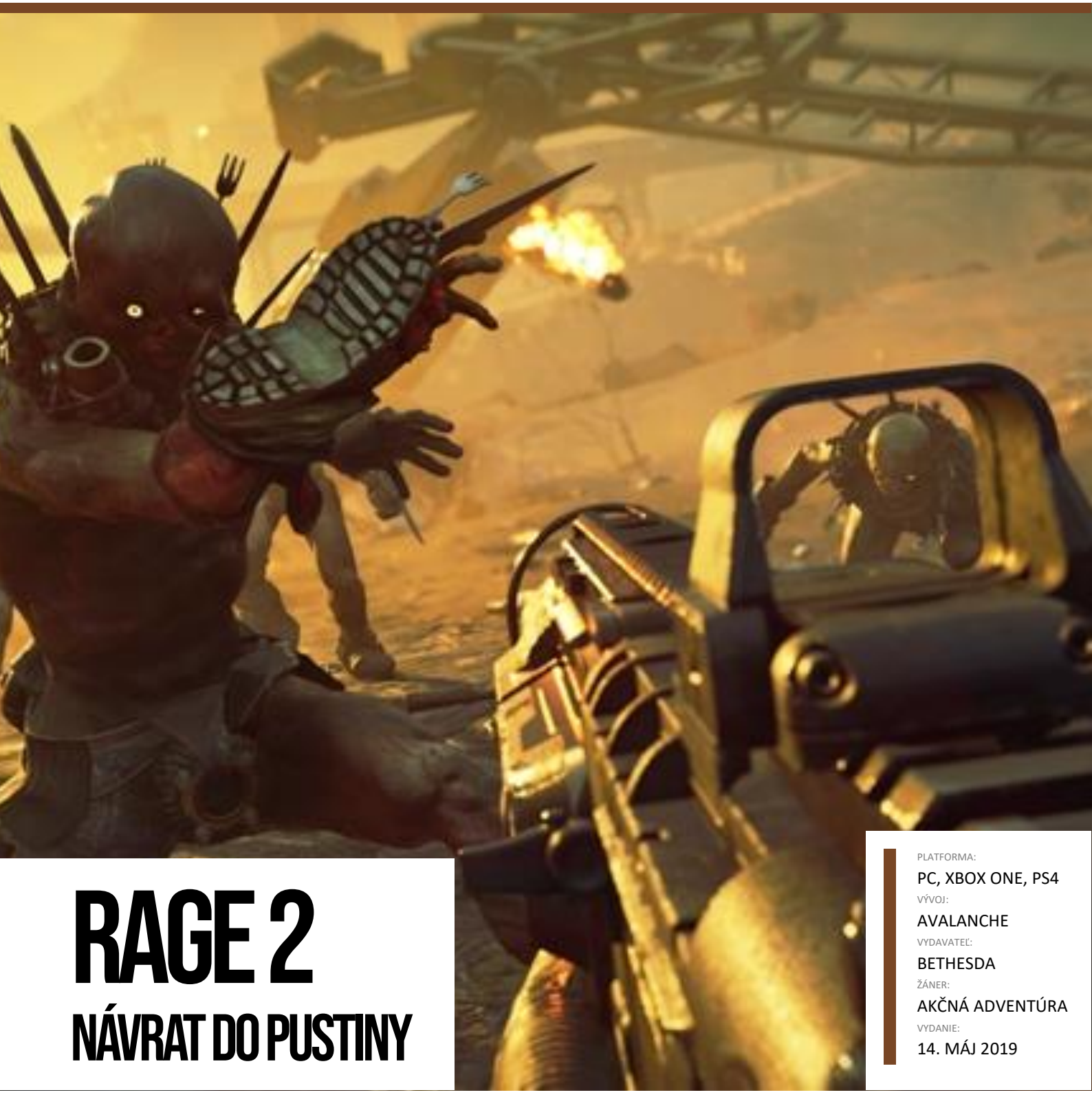
HODNOTENIE

+ boje a hlavne masívne epické bitky s vojskami
+ manažment a RTS režim jednotiek
+ príbehové misie

- nezážívné MMORPG pasáže, v ktorých ovládate len hrdinu
- sterilné a nudné štandardné úlohy a rozhovory
- neuspokojivý technický stav

7.0

PETER DRAGULA



RAGE 2

NÁVRAT DO PUSTINY

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
AVALANCHE
VYDAVATEĽ:
BETHESDA
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
14. MÁJ 2019

Bethesdu zrejme pred pár rokmi zaujalo herné stvárnenie Mad Maxa, a tak ponúkla Avalanche vytvoriť pokračovanie Rage, ktoré je rovnako post-apokalyptický titul s púštnym prostredím a zameraním na autá a explozívnu akciu.

To, čo Bethesda chcela, aj dostala. Avalanche naservírovalo stále pôsobivý Rage svet, ale vo svojom spracovaní. Už to nie je na príbeh a na drsné boje zameraná akcia, ale je to akčná sandboxovka presne v štýle Just Cause hier. Čakajte tak rozsiahly svet a zameranie na čistenie prostredí. Zároveň však aj novinku v hrách od Avalanche, a to zameranie na fps akciu s detailnejšími prostrediami. Rovno si však povedzme, že príbeh a prestrihové animácie týmto autorom stále nejdú. Vráťme sa však najskôr k samotnému Rage svetu. Ak ste hrali prvý Rage, viete, že sa dostanete do post-apokalyptického sveta zničeného asteroidom.

AVALANCHE POŇALO RAGE ZNAČKU EXPLOZÍVNE



Po jeho dopade sa zo Zeme stala pustina a mutagény, ktoré priniesol asteroid, zmenili ľudí. Teraz vo svete vládnu gangy, mutanti a hlavne The Authority, technologicky najvyspelejšia frakcia, ktorá chce znovu nastoliť poriadok. Problém je, že ho chce nastoliť svojím diktátorským režimom. Ale sú tu ľudia, ktorí sa tomu môžu postaviť, sú to ľudia z Archy.

Boli pochovaní pod zemou v kryogenickom spánku, nadopovaní nanotridmi pridávajúcim im schopnosti, ktoré z nich robia najsilnejších ľudí na planéte. V jednotke sme hrali za jedného z nich a snažili sme sa zničiť Authority. Teraz v dvojke v tom budeme pokračovať, ale s iným hrdinom - obyčajným vojakom.

Pôvodná hra bola viac priamočiara, nemala veľkú voľnosť ani rozlohu, ale ponúkne nový a zaujímavý svet, ktorý doplnila kvalitne zachytenými postavami, ako aj dobre navrhnutou akciou a atmosférou. Teraz to bude iné. Svet sa otvára a bude to práve o jeho rozsiahlosti. Dostaneme sa do prostredia približne s veľkosťou 6x6 km, teda výrazne menšieho, ako sme zvyknutí pri Just Cause hrách, ale stále je dostatočne veľké. Jeho menšia veľkosť má aj dôvod - prostredie je prevažne pustina, ktorá, povedzme si rovno, je prevažne pustá a nudná (aj keď vizuálne pôsobivá). Dôležité bude vozidlami sa presúvať medzi kempmi, mestami a inými miestami, ktoré môžete objaviť. Tie sú náležite dostatočne blízko seba, aby ste nemuseli polhodinu jazdiť krížom cez mapu. Bude tu znovu niekoľko veľkých miest a desiatky, možno aj stovka menších stanovíšť, ktoré budete môcť vyčistiť. Na vyčistení lokalít od nepriateľov bude založená celá hrateľnosť. Síce zo začiatku dostanete niekoľko príbehových misií, v ktorých spoznáte niekoľko dôležitých postáv, ale následne bude vašou úlohou oslobodzovať prostredie pre každú z troch kontaktných postáv, hoci čisto bez misii, sandboxovo, kde si sami vyberiete, čo budete likvidovať. Či nejaký kemp, konvoj, palivo, alebo pôjdete len získať zásoby. Na konci po takých pätnástich hodinách hry sa to znovu celé uzavrie sériou misií, aby ste mohli pokračovať ďalej v sandboxovom hraní a užili si ďalšie hodiny pri čistení prostredia. Prípadne ďalších aktivitách a výzvach, ktoré budú postupne do prostredia pribúdať updatmi.

Stále aj okrem vyvražďovania nepriateľov budete mať možnosť preberať zákazky na hľadanie ľudí, alebo sa zúčastniť arénovej TV show Mutant Bash, prípadne pretekov na autách.

Samotná akcia je koncipovaná zábavne, autori sa zamerali na explózie, rozhadzovanie nepriateľov po okolí, ale aj ich zábavné kúsky, ako je odpaľovanie granátov baseballovými pálkami. Nudiť sa pri tom určite nebudete. Zároveň to tvorcovia nepreháňali s RPG prvkami, a teda žiadne vyskakovanie čísiel nad hlavami nepriateľov ani levelovanie nepriateľov. Nič, čím by vás autori nútili donekonečna zbierať korisť ako v „looter shooter" hrách. Má to síce blízko hrám ako Borderlands alebo Bulletstorm, ale hrateľnosťou je to na polceste medzi Rage a týmto štýlom hier. Jednoducho Just Cause v post-apokalyptickej krajine.







Na druhej strane vo vybavení sú RPG prvky dosť hlboko zapracované. Je tu niekoľko stromov na vylepšovanie vlastnej postavy a jej schopností, môžete si vylepšovať aj každé vozidlo, ktoré získate, nechýba odomkýnanie nových doplnkov a ani skinovanie. Všetko robíte za veci získané pri útokoch, kde každá oblasť má niekoľko debien s rôznym obsahom, či už kryštálmi, alebo peniazmi, prípadne boostermi na zbrane. Možno jediná škoda, že základných zbraní je málo, môžete ich vylepšovať, ale ponuka je obmedzená. Nechýbajú obchodníci, či už pocestní, alebo v mestách, kde viete dokupovať ďalšie vybavenie a možnosti.

Vylepšovanie je tu hlboké, je ho množstvo a je to dobre nastavené. Stále cítite, ako zlepšujete a dostávate nové schopnosti. Totiž ste obyčajný vojak, ale ako sa dostávate do centra bojov a ste priam oporným bodom celého odporu proti Authority, postupne budete získavať schopnosti ľudí z Archy a budete sa dostávať stále hlbšie do útrob základní nepriateľov. Je to presne štýl Avalanche hier, je to odklon od pôvodného Rage, ale Bethesda zjavne chcela skúsiť hru, ktorá sa dá ďalej rozširovať a hráči v nej strávia desiatky hodín. Koho baví explozívna akcia v sandboxe, ten sa tu nájde. Možno je však veľká chyba hry absencia kooperácie. Je to hra, ktorá si ho priam pýta, aby ste si mohli užiť zábavnú hrateľnosť aj s priateľmi. Aspoň s jedným. Uvidíme, či to do hry niekedy pribudne. Vizuálne je hra veľmi pôsobivá, možno nie až taká rozmanitá, ako by ste čakali, keď autori povedali, že budú mať aj džungľu a iné podnebné pásma. Stále je to však pustina a prostredia mimo kempov sú väčšinou prázdne, až na občasné autíčka a prestrelky. V každom prípade je vizuál pôsobivý. Od výhľadov, cez nasvietenie, až po explózie, animácie nepriateľov. Samotný výkon je veľmi dobrý a aj na GTX970 ide na ultra okolo 40 fps v 1080p, na konzolách čakajte 30 fps na slabších verziách Xbox One a PS4, 60 fps na výkonnejších Xbox One X a PS4 Pro, aj keď žiaľ všade len 1080p.



Prekvapí aj dizajn a detaily jednotlivých kempov a mestečiek, kde sa Avalanche pohrali a priam posunuli svoj strohý štýl o dve kategórie vyššie. Možno aj preto, že celá mapa je menšia ako sme u Avalanche zvyknutí a náležite tomu sa venovali detailom. Na druhej strane je mapa aj obmedzenejšia, už to nie je otvorené ako v Just Casue, ale priam vás núti jazdiť po cestách, kde útesy, priepasti sú na každom kroku a pokus o každú skratku je väčšinou márny. Zároveň chodenie pešo je takmer vylúčené a úplne zbytočné.

To, v čom sa ešte musí Avalanche zlepšovať, sú animácie, ktoré stále nie sú dobré a hlavne v úvode mi pokazili dojem z hry, ktorý musela následne samotná hrateľnosť naprávať. Našťastie, animácii nie je veľa. Aj keď prekvapivo sa Avalanche zameralo na rozhovory, kde vám v mestách ľudia stále majú čo povedať a dotvárajú obraz o post-apokalyptickom svete. Stretnete aj známych ľudí z prvého Rage, uvidíte, čo robia a ako pokračujú vo svojom boji.

Celkovo je Rage 2 zaujímavou zmenou štýlu hrateľnosti tejto post-apokalypticky ladenej značky. Niekomu môže sadnúť, inému nie. Ak hrávate Avalanche hry, ako je Just Cause alebo Mad Max, už tušíte ten smer. Je to otvorená sandboxová akcia plná explózii, ale s repetitívnymi úlohami a minimom príbehu. Teraz už vo fps štýle s kvalitným spracovaním prestreliek, ako aj hĺbkou upgradov a vylepšení. Je to niečo medzi Far Cry: New Dawn a Borderlands okorenené príchuťou Bullestormu. Nesnaží sa byť „looter shooter" hrou, ale zároveň je priam vytvorená na oddychové vystrieľavanie nepriateľov. Čo však tejto prestrelke chýba, je kooperácia, ktorá by hru spravila zaujímavejšou.

HODNOTENIE

+ vizuálne pekne zachytený svet
+ explozívne prestrelky
+ množstvo upgradov v každej oblasti
+ dostatok obsahu
- príbeh je len v pozadí
- nedotiahnuté prestrihové scény
- úlohy sú jednotvárne, svet nevýrazný
- v prostredí chýba výraznejšia voľnosť (hra sa vás snaží držať na cestách)
- chýba kooperácia

7.0

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
ARKÁDA
VYDANIE:
11. APRÍL 2019

NINTENDO LABO VR

VIRTUÁLNA REALITA PRIŠLA NA SWITCH KONZOLU

Virtuálna realita prišla aj na Switch konzolu, a to v kartónovej podobe v Labo sérii. Znamená to, že si z kartónu môžete postaviť okuliare a vžiť sa do inej reality. Samozrejme, ako sme zvyknutí v Labo sériách, nepôjde len o okuliare, ale aj ďalšie kartónové doplnky, ktoré rozšíria možnosti hier.

Pritom Labo VR je rozdelená na niekoľko balení. Môžete si kúpiť jedno kompletné, v ktorom sú všetky doplnky. Alebo čisto okuliare so základom a ďalšie veci si v prípade potreby dokúpiť. My sme mali kompletné balenie a môžeme povedať, že je to najväčšie balenie kartónov doteraz. Na jednej strane je to pozitívne na druhej extra náročné na skladanie. Čakajte okolo 9 hodín, kde ku koncu to už môže ako rodičom, tak aj deťom liezť hore krkom. V každom prípade je to ideálne rozdeliť na viac dní alebo aj týždňov.

Nintendo pritom odporúča VR okuliare deťom, ktoré majú aspoň 7 rokov alebo viac, keďže ešte nemajú plne vyvinuté oči a mohli by si ich pokaziť. V každom prípade, ak len na chvíľu, nebude to problém, Labo VR nie je práve virtuálka, ktorá vás úplne pohltí, je to taký základ na vyskúšanie VR. Ale, samozrejme, ak by sa mladšie dieťa chcelo hrať dlhšie, je tu aj možnosť úplne okuliare odstrániť a do pripravených kartónov dať len Switch bez VR módu. Budete hrať rovnako, len s tým, že nebudete mať dané zariadenia priamo na tvári, ale pred sebou. Dá sa rýchlo zvyknúť aj na takéto ovládanie, je to však už iný pocit z daných hier.

VR kity sú dokopy štyri, jeden je hlavný, ktorý má v sebe všetko, a teda okuliare, fotoaparát, granátomet, slona a vtáka, vrtuľu plus ďalšie drobnosti. Potom je druhá možnosť, kúpiť VR okuliare s granátometom a neskôr k nemu dokúpiť ďalšie doplnky rozdelené v Expansion 1 a 2 kitoch.

Ako každé Labo aj toto má rozsiahlu časť samotného stavania, kde vám Switch postupne krok za krokom ukazuje, ako máte jednotlivé hračky spraviť. Ďalšia časť sú samotné hry a tretia časť je vysvetľovanie jednotlivých vecí v až neuveriteľne nudnom spracovaní. Musíte totiž preklikávať textové rozhovory doplnené videami. Nakoniec je tu aj časť, ktorú málokto využíva, a to vytváranie vlastných hier. Nintendo sa to snaží tlačiť v každom Labo kite, ale samotné vytváranie hier je spravené nezaujímavo a hlavne deti nemajú dôvod ani to skúšať. Predpripravené hry sú tak základom.



VR okuliare

Základ virtuálnej reality je tu veľmi podobný Google Cardboard virtuálke, ktorá rovnako za pár eur predávala kartónový obal na mobil s VR. Tu si tiež postavíte z kartónu obal na optiku a následne do neho zasuniete Switch. Ten následne používate aj vo všetkých ďalších kartónových doplnkoch. Využiť sa dá aj samostatne, keďže má svoje malé hry, ako ovládanie autíčka, UFA, alebo malé skákanie v priestore, pridané sú aj videá a a eventuálne ním môžete pozerať aj videá na Youtube. Nie všetky úplne okuliarom sadnú.



Dôležité je pri tejto VR vedieť, že VR okuliare sa len prikladajú na tvár a musíte si ich držať, nie sú nijako pripevnené. Zároveň na nich nie je žiadna vypchávka, aby vás netlačili a aby obmedzili prenikanie svetla z okrajov headsetu. Môže vám tak na optiku svietiť svetlo. Rovnako treba rátať s nízkym rozlíšením, kde Switch má len 720p rozlíšenie a hry často bežia v ešte nižšom rozlíšení, alebo sú veľmi ale veľmi vizuálne jednoduché. Nakoniec Switch má len 60 Hz displej, pričom ideálne je mať aspoň 90 Hz, aby ste cítili úplnú plynulosť. Rovnako VR má len detekciu otáčania sa, ale nemá detekciu pohybu a preto je určená na sedenie. Nintendo to rovno odporúča, aby ste náhodou nespadli, alebo do niečoho nenabúrali, keď budete hrať.

Tieto obmedzenia však výrazne neprekážajú, keďže ide tu o jednoduchú „detskú" virtuálnu realitu. Nečakajte od toho pravú virtuálku, akú ponúkajú samostatné headsety.

Raketomet

Jedna z najlepších zábaviek vo VR je raketomet. Ten poteší akčných hráčov. Máte hlavnú hru, v ktorej treba zastaviť útok mimozemšťanov na mesto a hneď v niekoľkých leveloch. Pekne spravené a akčné, aj keď to prejdete dosť rýchlo. Musíte s raketometom zameriavať, má nabíjaciu mechaniku, takže musíte aj nabíjať a následne strieľať. Veľmi dobre vymyslené a funguje to prekvapivo dobre. Plus je tu aj druhá súťažná hra pre dvoch hráčov, kde kŕmite hrochy, ako aj niekoľko menších fyzikálnych hier.

Fotoaparát

Zaujímavý je aj fotoaparát, ktorý má dve hlavné hry. V jednej fotíte pod vodou ako potápač, v druhej fotíte v izbe. Je to oddychovka, v ktorej si vychutnávate prostredie vo virtuálnej realite. Nie je detailné, ale pre tých, ktorí majú práve prvé stretnutie s virtuálnou realitou, to môže byť zaujímavé zoznámenie s iným priestorom. V hrách môžete záber fotoaparátu približovať objektívnom a snažiť sa odfotografovať rôzne objekty, respektíve ryby.





Slon

Ďalším zariadením je slon. Viac-menej slonia tvár s chobotom. Je to zvláštny systém, ktorým sa Nintendo snažilo presnejšie určiť pohyb a vzdialenosť ovládača od tváre. Celý systém je totiž určený na kreslenie, pričom chobotom uchopujete ceruzky, vyberáte farby, gumu a snažíte sa kresliť v priestore 3D objekty. Samotné kreslenie má len základné možnosti. Je to celé veľmi labilné a zdvíhanie predmetov nie je presné a niekedy akoby boli až mimo dosahu chobota, ktorý naťahujete.

Vzdušný pedál

Zaujímavým doplnkom je vzdušný pedál, ktorý je obdobou pedála, ktorý sme tu už mali v autíčkovom VR kite, ale tu pedál rozširuje aj veľký vejár. Pedál v hlavnej hre využijete na zábavné skákanie do výšky so žabou, kde si musíte dávať pozor na čo najpresnejšie vyskakovanie. Je to zábavka, ktorá vydrží relatívne dlho, aj keď samotné zariadenie je pre ten vejár príliš veľké, čo neskôr vytvorí problémy s uskladnením.

Vrtuľa

Vrtuľa je menším doplnkom, ktorý nie je ani na krabici zobrazený. Tú si priložíte k tvári a fúkate do nej. Následne sa toto fúkanie môže pretaviť do hry, napríklad vystreľovaním guľôčok. Je to skôr určené na minihry, ale môžete to použiť aj so skladačkou vtáka.

Vták

Zaujímavým doplnkom je vták, čo je vlastne ovládanie vtáka vo vzduchu s tým, že v manuálne ovládate jeho krídla a natáčaním headsetu ho smerujete.

Popri raketomete je to druhá väčšia hra, kde máte veľkú mapu, rozmanité možnosti a interakcie na nej. Plus k vtákovi môžete pripojiť aj vrtuľu, kde budete môcť ovládať veci pred vtákom fúkaním, alebo pridať môžete aj pedál pre vyššiu rýchlosť. Možnosťami ovládania je to tak najširší titul.

Všetky zariadenia majú jednu alebo dve vlastné veľké hry, pričom sú tam ešte desiatky minihier vo VR Plaza, ktoré sú v jednoduchom prázdnom prostredí s jednouchými objektmi, ale so zapracovanou fyzikou, vďaka čomu môžu rovnako zabaviť. Každé zariadenie ich má okolo 4-5, plus veľa je samostatných čisto s headsetom. Na začiatku však máte odomknutú len polovicu z nich, ďalšiu polovicu otvoríte pozretím si tutorialu v Discover časti hry. Konkrétne musíte odsledovať vytváranie hier v Secret Lab. Odomknú sa minihry, ako Tetris, pinball, labyrint, mini futbal pre dvoch hráčov, stavba veže. Všetko malé párminútové veci, ktoré pekne rozšíria možnosti hry.

Možno rozmýšľate, či zobrať celé balenie, kde je všetko, ale drahšie, alebo radšej len menšie na vyskúšanie. Osobne by som zobral menšie, kde je lacnejší základný Labo Toy-Con 04: VR Kit - Starter Set + Blaster, ktorý ponúka VR okuliare a raketomet za nižšiu cenu. Hlavne chlapci sa tu s raketometom zabavia. Ak by sa vám páčilo, máte na výber Labo VR Kit - Expansion Set 2 s vtákom a pedálom, ktorý poteší aj dievčatá. Expansion Set 1 má v sebe fotenie a maľovanie, to je asi najmenej zaujímavá časť. Dokúpite, ak sa vám páčili aj ostatné a deťom chcete ešte rozšíriť zážitok.

Ale pozor, veľká kolekcia skladačiek priam výrazne ukazuje aj problém Labo kitov, kde po určitom čase hrania jednoducho musíte niekam tie krabice odložiť.

Nedajú sa len tak spätne zložiť ako Lego a musíte to odložiť jedine niekde v celku, možno do skrine, ak máte toľko miesta alebo na povalu, odkiaľ to už možno nikdy nezložíte. Na jednej strane je to škoda zahodiť, na druhej neviete, či sa k tomu dieťa ešte vráti, alebo či Nintendo nespraví niečo s podporou VR. Určite sa však oplatí nechať si poruke základné VR okuliare. Tam je napríklad podpora Super Mario hry, alebo sa vo VR dá prejsť celá Zelda, aj keď v nižšej kvalite.

Celkovo je Labo VR pekná zábavka na vyskúšanie virtuálnej reality. No nie je pohlcujúca a neponúkne taký zážitok ako skutočné virtuálne reality, ale zabaví. Deti chvíľu zamestná pri stavaní, potom už skladanie môže liezť na nervy, podobne najskôr zabaví pri hrách, ale neskôr zistíte, že sú len veľmi jednoduché a krátke.

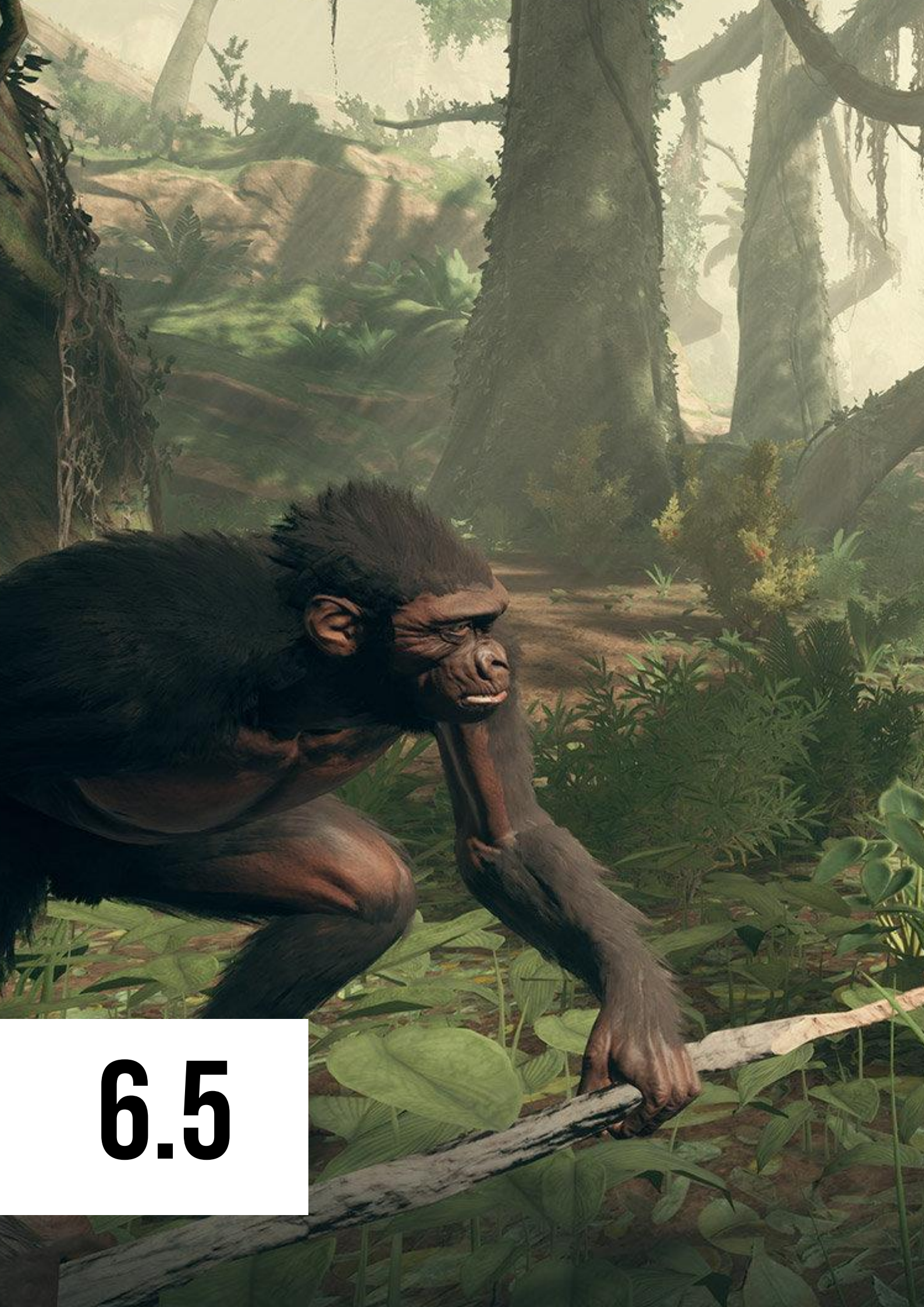


HODNOTENIE

+ lacná virtuálna realita pre Switch
+ množstvo kartónových doplnkov
+ desiatky minihier, plus dve+tri väčšie hry
+ možnosť hrať aj bez VR
+ granátomet

- hry sú len jednoduché ako hrateľnosťou, tak aj vizuálom
- skladania kartónov je tu až priveľa
- kvalita VR je slabšia

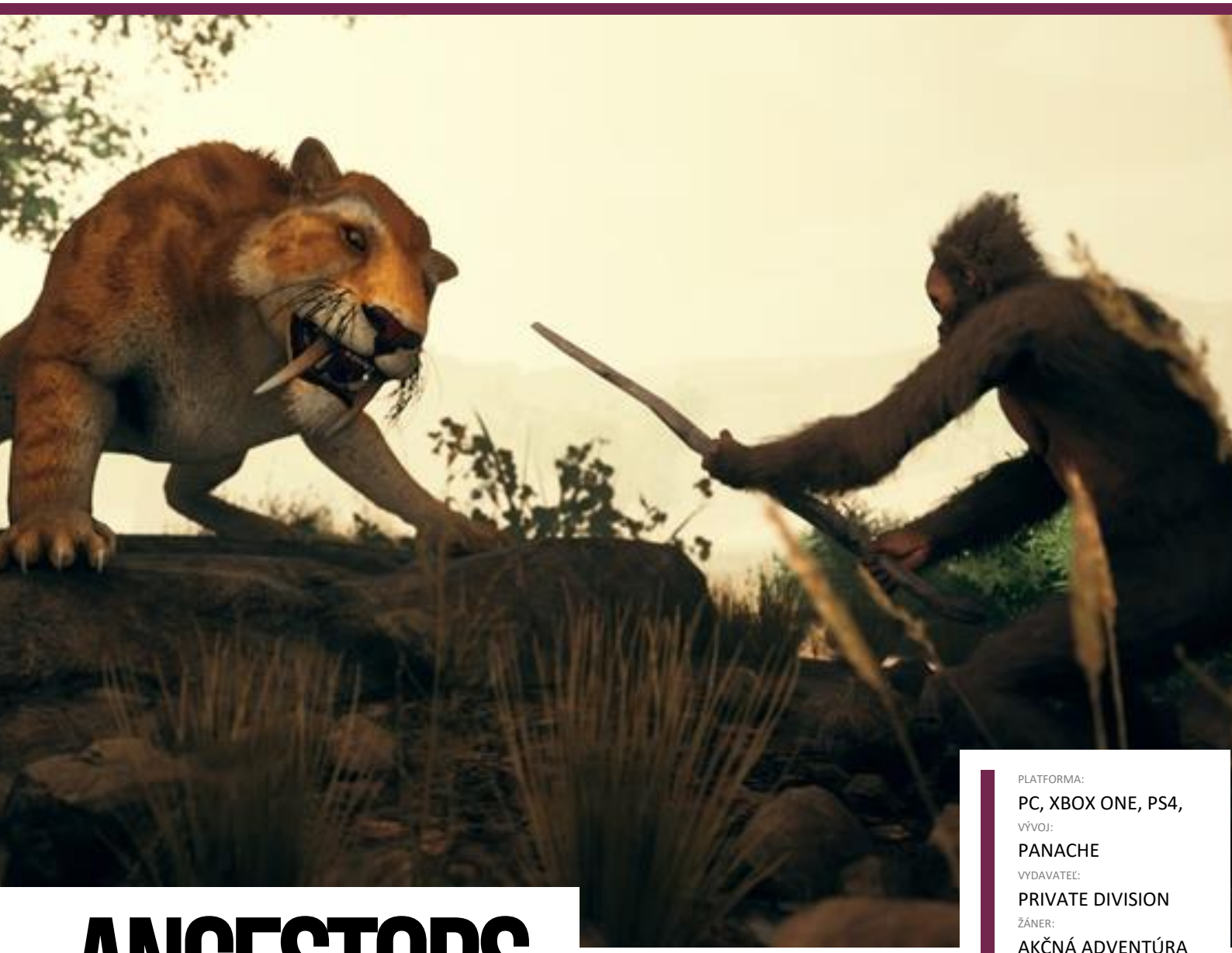
7.0



6.5



BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4,
VÝVOJ:
PANACHE
VYDAVATEĽ:
PRIVATE DIVISION
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
27. AUGUSTA 2019

ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY

EVOLÚCIA ĽUDSTVA ZAČALA

Vznik a vývoj človeka je atraktívnym námetom na hru. Aj keď je v súčasnosti Darwinova teória evolúcie druhov do istej miery spochybňovaná, čo je akýmsi trendom modernej doby, stále ponúka najprijateľnejšie vysvetlenie, ako sme sa dopracovali až k Homo Sapiens. A mohlo byť zaujímavé na vlastnej koži si vyskúšať, ako to asi prebiehalo. Mohlo, ale...

Ancestors bola ambiciózna hra. Jedna z tých, ktoré dobre vyzerajú na papieri, ale nedokázali využiť svoj potenciál v praxi. Stále je to titul, ktorý môže osloviť hráčov, ale nie masovo a ani zďaleka nie všetkých. A nie bez výhrad a ostrejšej kritiky. Tvorcovia totiž urobili množstvo prešľapov a ich výtvor je napriek určitej dávke originality v konečnom dôsledku veľmi neohrabaný a chvíľami viac frustrujúci ako zábavný.

Pripravte sa na návrat do veľmi hlbokej potenciálnej minulosti - o rovných 10 miliónov rokov späť. Stanete sa členom klanu našich predkov, ktorí majú oveľa viac spoločného s opicami ako s ľuďmi. A nevedia vôbec nič.

Dokonca ani piť vodu z rieky, ktorá preteká džungľou, kde sa to všetko odohráva. Preberiete úlohu ľubovoľného jedinca a keď ste v blízkosti ostatných, môžete si ich prepínať a meniť.

A komunikovať s nimi, čo je jeden z predpokladov rozvoja a postupnej evolúcie. Samozrejme, spočiatku sa dorozumievate hlavne pazvukmi a gestami, ktoré ostatní napodobňujú, neskôr sa vaše možnosti rozšíria, ale bude to veľmi dlhá cesta.



Väčšinu času strávite objavovaním a spoznávaním okolia, ale aj seba...a ovládania, ktoré je skutočne veľmi nepodarené a môže vám už v úvode znechutiť hru. Nedajte sa, ono sa to podá, ty si predsa voda...hop, to sme odbočili. Ale ako je to teda s tou vodou? Spočiatku sa skutočne nedokážete ani napiť - naberiete do dlaní čiru tekutinu a čo s ňou? Treba ju preskúmať pomocou príslušného príkazu. Potom už môžete ochutnať a vášho chlpáča kedykoľvek napojiť. Podobne to funguje so všetkým. Až na to, že je to väčšinou realizované komplikovanejším spôsobom.



Všade okolo vás sú objekty, ktoré pri použití inteligencie vidíte zvýraznené značkami. Musíte sa na ne zamerať, priblížiť si ich, analyzovať, poobzerať. Neraz pritom využívate čuch, sluch, zmyslové spoznávanie. Zistíte, že niečo z toho sa dá jesť, ale môže to mať aj pozitívne alebo negatívne účinky. Význam kameňov a konárov spoznáte až neskôr. Takýmto spôsobom aj nájdete úkryty, ktoré využijete napríklad pri schovávaní mláďat a zoznámite sa aj s novými lokalitami, ktoré potom pôsobia bezpečnejšie. Aj keď nie vždy také sú. V húštinách sa totiž ukrývajú hady, pobehujú diviaky, občas vyskočí šabľozubý tiger alebo z rieky krokodíl. No stále je to menej stresujúce ako úplne neznáma oblasť, ktorú vnímate v šere a s preludmi okolo vás. Bežný jedinec sa začína báť a ak včas neopustí takúto zónu, podľahne hystérii. Pomôcť môže dopamín. Staršie a skúsenejšie jedince alebo skupinky ale vedia strach z neznáma prekonať.



Stretnutie s predátorom nemusí byť osudným. Spočiatku síce dokážete len uskakovať, ale väčšinou to stačí na útek po zemi, ale radšej po stromoch, kde sa cítite viac doma a môžete pohodlne šplhať aj skákať z konára na konár. No málokedy zdrhnete bez zranení. Polámané kosti sa pomaly zahoja a vyprchá aj jed, ale otrava spôsobí veľmi rozostrené videnie. Hojenie často urýchli pitie vody alebo spánok. Pritom rýchlejšie ubieha čas, ktorý počíta vaše prežité dni a plynulo prechádza z dennej do nočnej doby. Ale stávajú sa aj ťažké úrazy, ktoré už nerozchodíte, hoci neumriete hneď, ale až po niekoľkých (herných) hodinách. V takom prípade jednoducho pokračujete v hre s iným jedincom, kým vo vašom klane nejakí sú.

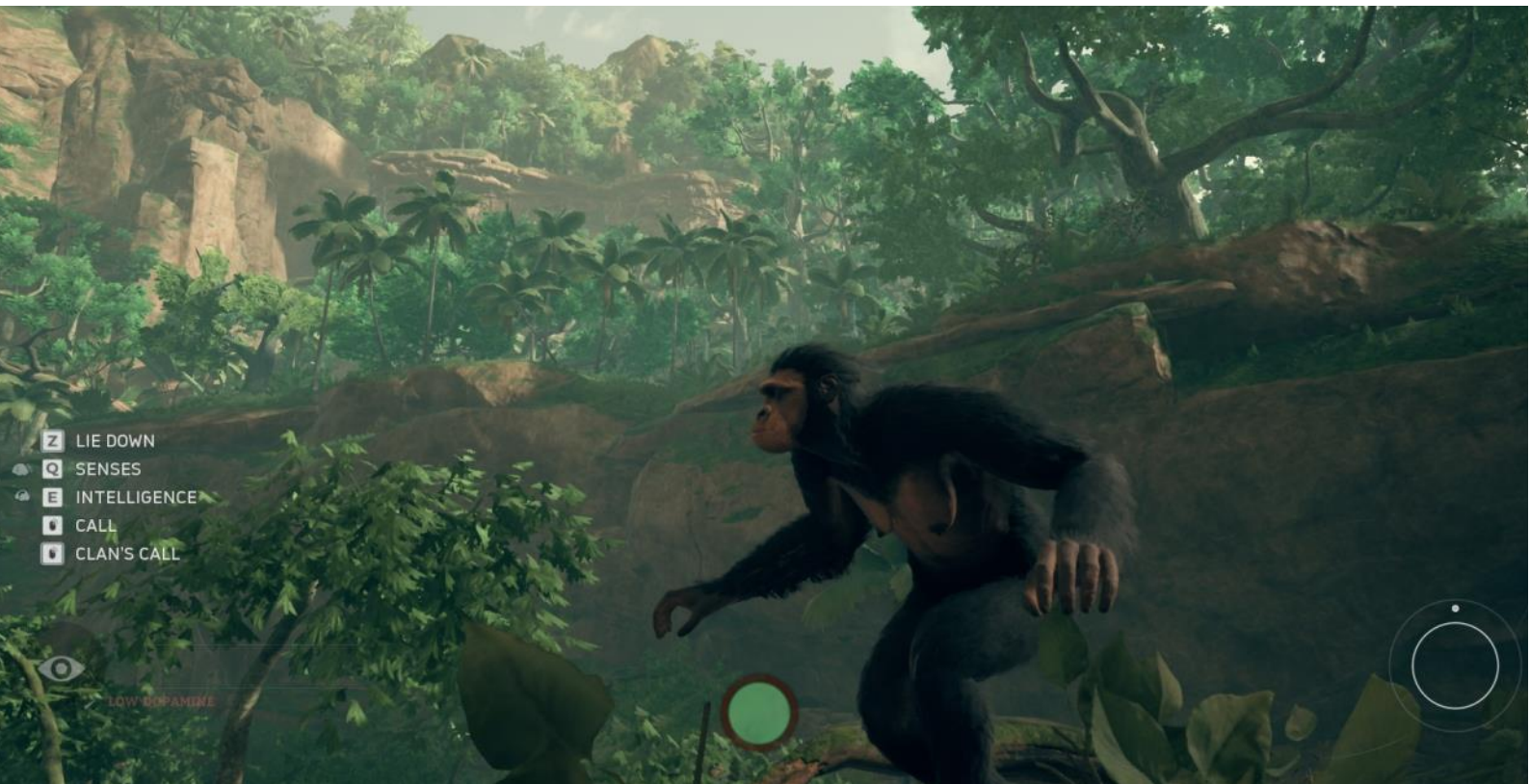
A tu sa dostávame k dôležitému, vlastne tomu najdôležitejšiemu prvku hry. Množenie je kľúčové nielen na zachovanie rodu. Bez mláďat nie je možný žiadny progres. Preto je jednou z primárnych úloh naučiť sa plodiť deti. Možno to znie trochu komicky, no v hre to prebieha skôr tragicky. Neviete totiž ako na to, je to - tak ako ostatné veci v hre - dosť komplikované a nepodarená výuka vám to zrozumiteľne nevysvetlí. Tak ako vám poriadne neobjasní ani iné súčasti. Takže ako na to? Vyberiete si osamelého samca a samicu, ktorá musí byť plodná. Následne si opakovaním škrabkaním jej kožúška s vyberaním blšiek vybudujete puto. Niektoré pokusy pritom môžu byť neúspešné a treba sa ďalej snažiť. Potom sa presuniete k ležovisku. Spať sa dá prakticky všade, ale na určité úkony je skrátka nevyhnutné použiť primárny pelech, hoci sa zásadne nelíši od okolia, len je trochu vystlaný listami. Potom už len použijete príkaz na párenie a rovno sa dá zadať aj pôrod. Hra sa posunie v čase o 15 mesiacov a „bejby" je na svete a už aj pekne čulé.

Chlpatými deťmi teda udržujete pri živote svoj rod. A pomocou nich prenášate aj genetický materiál aj s nadobudnutými schopnosťami a mutáciami. Nedeje sa to automaticky, na progres v evolúcii a čase sa musíte najskôr pripraviť. Všetko čo zažijete a čo sa naučíte, sa zaznamenáva. Dokonca aj to, keď uvidíte súboj predátorov medzi sebou. Je dôležité, aby ste pri vykonávaní činností a skúmaní mali pri sebe svojich drobcov - dajú sa pohodlne prenášať na chrbte. Iba deti totiž kumulujú neurónovú energiu potrebnú na vývoj klanu.

Evolučné procesy potom nastavíte v primárnom pelechu. Objavia sa tri sekcie - evolúcia, generácia a neurónová. Nadobudnutú energiu použijete na osvojenie odomknutých schopností, medzi ktorými je napríklad motorika a možnosť používať a prepínať si obidve ruky. To vám umožní kombinovať predmety a získať tak nové poznatky aj veci. Ak ste pripravení na väčší pokrok vo vývoji, schválite prechod na ďalšiu generáciu, čím sa posuniete v čase o 15 rokov. A môžete aj potvrdiť evolučný skok, ktorý vo forme započítaných rokov vyhodnotí vaše doterajšie počínanie, splnené ciele a znalosti a posunie vás ďalej do budúcnosti. Kalkuluje sa aj s počtom narodených detí, no aj uhynutých kusov, ktoré sťahujú do mínusu. A ak ste šikovní, dostanete aj bonus za rýchlejší progres ako bola vedecká prognóza.

Keď to tak čítate, možno to neznie zle, lenže skutočne väčšina vecí je prevedená do praxe veľmi ťažkopádne. Mnohé súčasti by sa dali urobiť pohodlnejšie a praktickejšie, ale tvorcovia z nich urobili frustrujúce úkony, ktoré zabíjajú zábavu.

Akoby si povedali, že načo majú veci robiť jednoducho, keď sa to dá aj zložito. Spoznávanie podnetov v okolí je o viacstupňovom preklikávaní a stláčaní tlačidiel, pri ktorých záleží aj na tom, či ich podržíte alebo len ťuknete. Konfrontácia s predátormi vyzerá ťarbavo. Jednak ich väčšinou ani nespozorujete, len keď vás už seknú, no a potom uhýbanie pred nimi vyzerá prinajmenšom čudne. Skokové zábery a kŕčovité pohyby v týchto momentoch pôsobia veľmi neprirodzene.





V tábore vás ide trafiť šľak, keď sa pokúšate zachrániť napadnutého jedinca a odlákate dravca, no váš druh namiesto úteku len tupo civie a čaká, kým sa šelma nevráti, aby ho dorazila. Správanie vašich súkmeňovcov je strojové, umelá inteligencia biedna a vôbec nezohľadňuje pud sebazáchovy, ktorý je prirodzenou súčasťou živých organizmov. To pokus o simuláciu ľudskej evolúcie značne degraduje. K tomu si pridajte chudobnú náplň obmedzenú na nekonečné opakovanie niekoľkých procesov a bez zmysluplnejšieho cieľa. Nečudo, že sa hra stane monotónnou a záujem hráča postupne opadne.

Graficky je to solídne, ale nič výnimočné, väčšinou sa pohybujete v džungli, ktorá mohla byť spracovaná ešte o niečo lepšie. Ale občas sa naskytnú zaujímavé pohľady, najmä pri výhľade z výšky na brale a v korune stromu, v spojení s oblohou v optimálnej fáze dňa. Ako už bolo spomenuté, pohyby postáv neraz pôsobia kŕčovito, obzvlášť pri konfrontácii s predátormi a uhýbaní pred nimi, alebo pri kolízii s určitými objektmi. Zvuky džungle sú poskromné, čakali by ste viac škrekotu a prejavov života. Väčšinou počujete vaše pazvuky alebo vrčanie dravcov, ale spravidla až vtedy, keď po vás tvrdo idú. Hudba s píšťalami a tlmeným bubnovaním v štýle domorodých kmeňov je priliehavá, ale časom sa vám zunuje a zrejme ju vypnete.

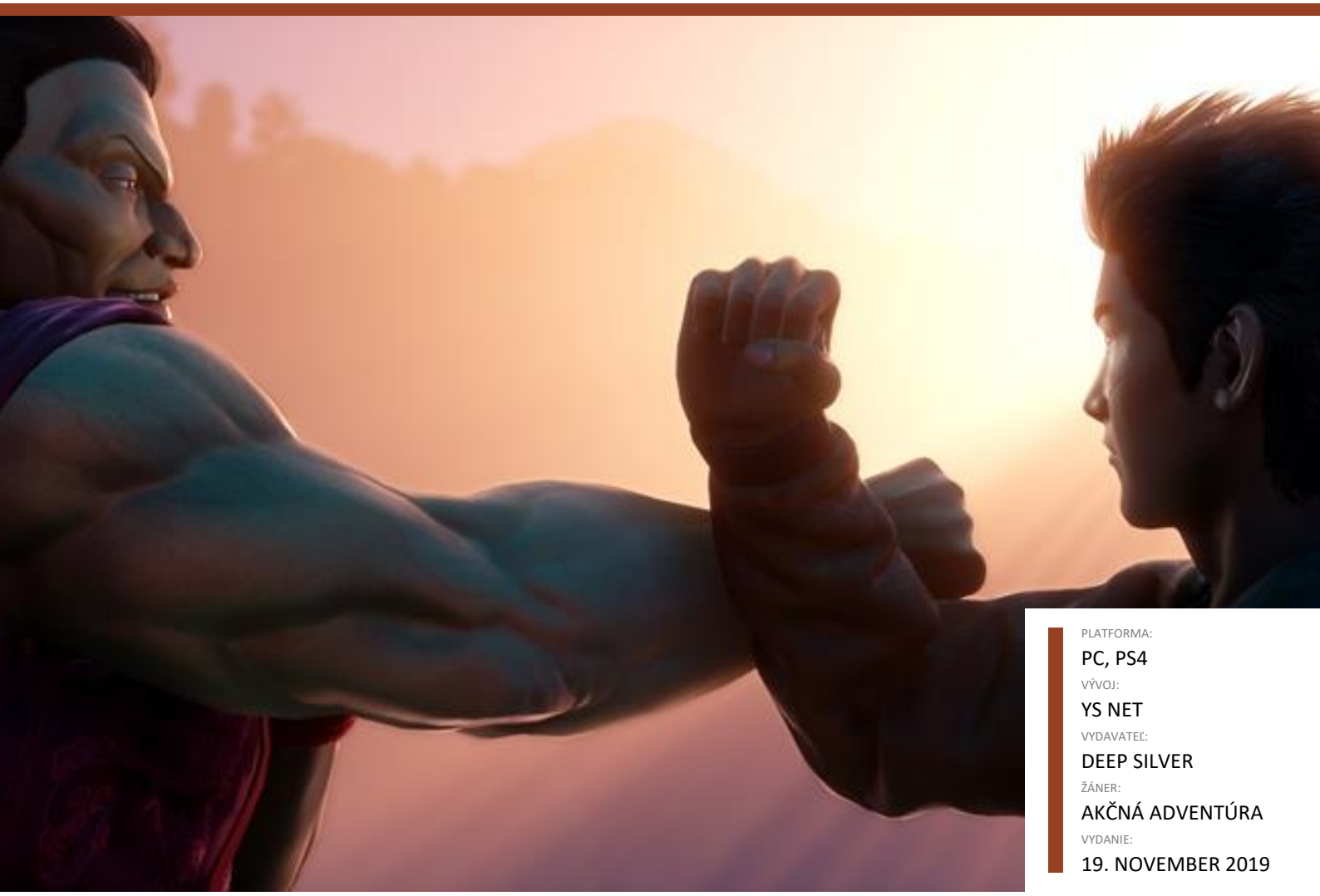
Ancestors si vzala na svoje bedrá ľudskú evolúciu trvajúcu milióny rokov... a nezvládla ju. Nie tak, ako by sme si predstavovali, nie tak, aby to bola zábava. Pričom potenciál by tu aj bol, ale keď sa hráč musí pasovať s príšerným ovládaním a ťažkopádne riešenými úkonmi, vyrovnať s rôznymi neduhmi a rýchlo narastajúcim stereotypom, v konečnom dôsledku sa pri hre cíti vyčerpaný a bez adekvátnej odmeny za svoje úsilie. Nečudo, že si mnohí povedia: „Kašľať na takú evolúciu."

HODNOTENIE

+ niektoré aktivity a procesy sú vcelku zaujímavé
+ spravovanie klanu vás spočiatku ženie vpred
+ hra je napriek všetkému osobitá
- veľmi ťažkopádne ovládanie a vykonávanie činností
- zbytočne zložité, viac frustrujúce ako zábavné
- nedostatočne objasnené a najmä spočiatku nezrozumiteľné
- čoskoro stereotypné, bez hlbšieho cieľa a motivácie

6.5

JÁN KORDOŠ



PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
YS NET
VYDAVATEĽ:
DEEP SILVER
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
19. NOVEMBER 2019

SHENMUE 3

NÁVRAT DO MINULOSTI

Chceli by ste pomerne rýchlou cestou zistiť, ktorým smerom sa uberali videohry a ako veľmi sa za tých pár rokov zmenili? Či hrateľnosť a atmosféra naberala na intenzite, alebo platí otrepané „kedysi to bolo lepšie“? Ak momentálne nechcete siahnuť po žiadnom z početného zástupu remakeov, remasterov a rečohokoľvek, je tu Shenmue 3. Hra, ktorú môžete v jednej chvíli milovať a v druhej kontrolovať kalendár, ktorýže rok nám to práve dosluhuje. Až sa človeku derie na jazyk otázka, či to takmer nekonečné čakanie na vytúžené pokračovanie Shenmue stálo naozaj za to.

Verte, nostalgia je zradná mrška. V našich končinách, kde sa sérii Shenmue nedostalo tak kultového statusu ako na západe, je navyše ovplyvnená názormi iných. Zo všetkých kútov sa ozývajú priaznivci prvých dvoch dielov, poukazujú na prínos, bohaté možnosti, niekedy až romantický, no stráviteľný príbeh o pomste. Všetko super. Pred dvadsiatimi rokmi. Priznám sa, že som prvé dve hry nehral, básnenie o dokonalej hre ma nechávali chladným, no na disku mi zhodou náhod pre týždňom pristála remasterovaná edícia a čaká na pohodové, vianočné hranie. Nostalgickým spomínaním nepobozkaný som oprášil teoretické znalosti o príbehu, prehral si video s pripomenutím predchádzajúcich udalostí priamo v hre a zistil, že sa trojka s vami vôbec nemazná a vhodí vás len tak do deja ukončeného predchodcom. Akoby sa nechumelilo. Prešlo síce bezmála 17 rokov, ale tu máš, dej pokračuje ďalej. A hra žiaľ ostala v časoch takmer zabudnutých.



Tento prístup si zaslúži obdiv i pozdvihnuté obočie. Obdiv nad starostlivosťou Yu Suzukiho, tvorcu Shenmue, ktorý sa rozhodol tvrdohlavo prerozprávať príbeh o hlavnom hrdinovi Ryo Hazukim. O ceste za pomstou zavraždeného otca, o učení sa skutočne dôležitých súčastí života, o boji a úcte, rešpekte i karme. Napriek tomu, že to vlastne celkom dobre funguje a užívate si inak nie príliš komplikovanú, zamotanú alebo ľahko neodhaliteľnú, no stráviteľnú zápletku. Ono vás tá béčkovosť akčných filmov vlastne aj baví. Závan pohodového nasávania klasického príbehu o chlapcovi, ktorý putuje z miesta na miesto (z Japonska cez Hong Kong v predchádzajúcich dieloch, v trojke z čínskej dedinky Bailou do mesta Niaowu) má svojské čaro. Dej, kde musí dobro znovu zvíťaziť nad zlom však má aj svoje trhliny. Výrazné, ale o nich neskôr. A to pozdvihnuté obočie? Za naivitu, ktorá začne liezť po desiatkach hodín krkom aj tomu nostalgiou najviac zasiahnutému fanatikovi.

Shenmue 3 je skôr adventúra ako akčná hra. Znamená to, že sa nebudete na každom rohu mlátiť s príslušníkmi gangu, ktorí vydierajú miestnych kamenárov a nie je to teda trochu iná Yakuza, aj keď vlastne trochu áno. Len s minimom bitiek. Spraviť zo seba kung fu majstra si žiada nemalú investíciu času. Jeho väčšinu strávite behaním medzi postavami, pre ktoré musíte niečo spraviť. Priniesť správu, dozvedieť sa niečo viac o príbehu, pomôcť, kúpiť, presvedčiť, nájsť. Okrem toho sa cvičíte v samotnom kung fu, dostanete k dispozícii rôzne herné automaty či možnosť gamblingu. Alebo zbierate bylinky, neskôr ich predávate, rúbete drevo, aby ste si zarobili na jedlo. Ak je toho málo, tamto sa dajú chytať ryby. Možností je neskutočne mnoho a stará pravda, ktorá vraví o tom že v Shenmue nenájdete jeden zásuvku, ktorú by ste nevedeli otvoriť, sa opakuje. Lenže ich otváranie už taká zábava nie je. Hlavne ak musíte.

Práve v tom je zásadný problém Shenmue. Dnes už málokoho ohromí fakt, čo všetko môžete v hre robiť. Áno, je tu skriňa a hneď vedľa druhá, takže takmer 30 zásuviek, poličiek a dvierok, ktoré preskúmate a otvárate. Fajn, spravíte to, desať minút sa zabávate sledovaním opakujúcich sa animácií a nájdete jedno veľké nič. V každej skrinke je síce predmet, ale len mizerná časť z nich je interaktívna a Ryo k nej niečo povie. Takmer vždy v štýle „Hmm, predmet xy“, „Zaujímavé“ alebo „Čo to je?“ a ide sa ďalej.

Žiadna väčšia interakcia, tisícky zásuviek a vy ich môžete otvoriť a zatvoriť. Nuda, príšerné zúfalstvo s opakovaním toho istého dokola, kde výsledkom nie je absolútne nič. Aký zmysel potom má vykonávanie činností, ktoré vám nič nedajú. Len preto, aby sa tým mohla pochváliť v propagačných materiáloch? To fungovalo kedysi. Dnes už akosi automaticky vyžadujeme aj to, aby daná činnosť mala zmysel. Oponovať tým, že hrateľnosť Shenmue je pomalá a pokojná? Dobre, to je, nie je to zápor a vítam to s otvorenou náručou, ale zároveň to v prípade Shenmue nudí.

V Shenmue sa často zdá, že zmysel nemá nič. Dialógy sú neskutočne naivné, často hlúpe, odpovede a otázky nedávajú zmysel, čo je spôsobené podpriemerným prekladom. Stráž na moste vám presvedčivo hovorí, že keď dostane pod ruku tých darebákov, zakrúti im krkom a vy od nich dostávate nakladačku, lebo nemáte dostatočnú zručnosť a otravujú ľudí na konci dediny. Dabing v štýle japonského prednesu má všetko, len nie charizmu. Rapkajúce repliky pripomínajú skôr Dankove príhovory, často aj s obdobnými myšlienkovými pochodmi a myšlienkou ukrytou hlboko, nesmierne hlboko v záplave slov. Niekedy sú to až logické hádanky. Ale aspoň sa dozviete smer, ktorým sa máte vydať. Žiadny žiariaci bod na mape, šípka ukazujúca smer, ale sa pekne spýtate, kde sa nachádza postava alebo miesto. NPC vám poradí alebo nie, vy sa orientujete podľa smerových tabúľ a hľadáte. Tento archaický prístup na začiatku prekvapí, neskôr som si ho obľúbil a mapu sa skutočne naučil a nie len behal za šípkou.

Lenže presúvanie sa z miesta na miesto sa začne časom opakovať. Je jedno, že odhaľujete stále nové miesta a občas vás hra umelo drží v danej lokácii a nepustí vás preč, až pokým nesplníte úlohu. Musíte si to odkráčať alebo odbehať po svojich, pričom čas stále plynie a za jeden deň nestihnete všetko, čo by ste chceli. Chvalabohu. Takto si môžete plánovať, čomu sa budete venovať a nie ste umelo tlačení do striktného zoznamu činností. Chcete dnes doobeda cvičiť alebo sa chcete prejsť? Obchodovať, hrať sa? Je to len na vás, čas letí a niekedy nesmierne rýchlo. Tak ako v skutočnom živote. A niekedy sa príšerne šuchce. Instantné cestovanie na miesto určenia je prítomné len raz za čas, pri špeciálnej príležitosti príbehové posunu alebo ak sa zotmie, sa môžete presunúť domov.

Možností, čo robiť, je teda dostatok. Ak chcete premôcť silného protivníka, ktorý spoločne s kumpánmi terorizuje miestnu dedinku, musíte mať dostatočnú silu, ovládať bojové umenie na omnoho vyššej úrovni, než si myslíte. Inak dostanete riadne po papuli. Takže ideme trénovať a majster nás naučí zopár trikov. Lenže to nebude zadarmo: najprv musíte poraziť jeho žiakov. Zvyšujúca obtiažnosť vás napokon vhodí do náruče samotného majstra. A ten vás zopár kopancami do zadku pošle trénovať.





Tak trénujete formou minihier, ktoré sú prvýkrát zaujímavé. Desiatykrát sa usmejete, že fajn, ale to, čo nasleduje potom je skúškou trpezlivosti a pevnej vôle nezaspať. Dávno sa mi nestalo, aby mi zrazu hlava nepadla a ja som sa zdesene prebral, čo sa deje a kde to som. Ryo trénoval.

A to nie je všetko, nájdete majstra, alkoholika, ktorý vie špeciálny chmat, ktorým v QTE pošlete hlavného banditu k zemi. Musíte mu priniesť alkohol za dve tisícky, čo je nemalý obnos, hlavne na začiatku. Akonáhle to spravíte, pošle vás naháňať sliepky. Alebo si zahráte jednu z minihier, v ktorej už máte dávno vysokú zdatnosť. Zvládnete to za pár minút a pošle vás preč, na dnes stačilo. Samotné cestovanie na určené miesto bolo niekoľkonásobne dlhšie ako výcvik. Takto to pokračuje trikrát, až sa niečo naučíte, niekomu natlčiete, potom zopár QTE, ktoré sa na prvýkrát nedajú stihnúť, zopár hľadaní v skrinke, hlavolam s otáčacím mechanizmom – áno, toto je Shenmue. Skôr adventúra ako akcia v štýle Yakuzy. Tempo je však niekedy kvôli presunom zbytočne slimačie.

Najhoršie na princípoch trénovania (alebo rúbania dreva, čím si zarábate), je celkovo monotónnosť a časové obmedzenie. Trieskaním do dreva (v správny čas stlač tlačidlo) zvyšujete svoju úroveň výdrže, celkový kung fu level a narastie vám počet životov. Žiadne sofistikované RPG prvky, ale v podstate primitívne navýšenie číselka, ktorého prínos ani nespozorujete. Teda až na to, že vydržíte dlhšie. Nové pohyby a manévre sa učíte postupne, ale ani ich trénovanie nie je postrehnuteľné a netuším, aký je rozdiel medzi kopancom z otočky na prvej a maximálne, majstrovskej úrovni. Potrebujete hlavne viac zdravia.

Ale dobre, trieskam do dreva, lebo ma majster ponížil: spustím minihru, čakám na animáciu, Ryo dačo múdre povie, hra sa ma spýta, či chcem fakt trieskať do dreva. Fakt chcem, lebo veď čo môže byť väčšia zábava? Znovu sa načíta rovnaká animácia, už chýba len to, aby si Ryo napľul do dlaní a povedal niečo drsné. Chvalabohu len zaujme drsnú pózu, oči mu horia Seagalovským „kukám do diaľky a rozmýšľam aké vianočné pečivo dnes upečiem“. Tresk. Tresk. A teraz megasupertresk, lebo som si to správne načasoval. Cink-cink, rank-rank, minúta prešla. Minihra sa ukončí, znovu animácie. Ryo sa spýta, či chcem ešte trieskať do dreva. No jasné, veď to je zábava. Znovu animácia. Trieskam. Ale tentoraz gamepadom o stôl a pýtam sa, prečo tú minihru nemôžem ukončiť ja sám kedy chcem, ak naberiem dostatočnú zručnosť alebo ma to prestane baviť?

Bojový systém sa tvári nesmierne precízne, avšak trpí ovládaním. Pohybové animácie samotných útokov vyzerajú dobre, postupne sa učíte nové. Po ich vykonaní sa postava vráti do drevenej polohy, akoby postavy mali miesto chrbtice dosku.







Pády sú taktiež úsmevné. Útoky musia dokončiť svoju animáciu, hoci dostávate do tela, postava sa zbytočne zasekáva o neviditeľné hrany – čo oceníte hlavne v otvorenom svete, keď máte prejsť napríklad medzi stoličkami. Alebo udierate do miest, kde nik nie je či zásahové zóny akoby nereagovali. Ale vráťme sa k boju: žiaľ prevedenie zaspalo dobu, celé to vyzerá ako súboj robotov, v ktorom je najlepším riešením opakovať zopár známych kombinácii útokov, stiahnuť sa, počkať, kým sa protivník vybúri a opakovať. Pri boji proti viacerým nepriateľom je to neprehľadné až hrôza. Animácie sú strnulé – nie samotný útok či špeciálny úder, ale po vrátení sa do statickej polohy to vyzerá zle.

Polovicu hrania sledujete opakujúce sa animácie, rovnaké pózy, rovnaké vety. Rozhovory idú preskočiť len v minimálnej miere a ani to som nepostrehol, kedy to môžem odklepnúť a kedy nie.
U miestneho obchodníka to vyzerá tak, že si vyberiem, či chcem obchodovať alebo rúbať drevo. Ak sa „šopinguje", či chcem predávať alebo nakupovať. Chcem miesto nákupu predávať? Znovu všetko ešte raz. Trvá to. Alebo v rozhovoroch: už neviete, kam máte ísť, lebo denník je tak neprehľadný, neponúka žiadne indexovanie, netušíte čo ste spravili, tak obchádzate všetkých nanovo. A znovu, dokola a ešte raz počúvate tie isté frázy, čakáte na dokončenie animácie, zívate a hlava vám začne padať. Autosave ja náhodný, manuálne uloženie je možné len v posteli. A tak sa v prvej časti Ryo s krehkou Shenhue (dievča rozprávajúce sa so zvieratami z dvojky) postupne prediera z malej dedinky a Bailu vystrieda diametrálne odlišné prostredie. Hoci to Bailu má romantické čaro a vyhovovalo mi viac.

Technické spracovanie zaspalo dobu – tak ako hrateľnosť. Ale na hru sa dá pozerať. Už len pre estetiku prostredia, ktoré pre čínske motívy jednoducho nemožno nemilovať. Postavy sú vymodelované vcelku dobre, ale len tak z diaľky a ako zamrznuté figuríny.



Prostredie je krásne, svet však nepôsobí pre strnulosť naozaj živo. Ak sa však rozhýbe, je o čo stáť. Ono Unreal Engine štvrtej generácie predsa len nie je slabým nástrojom. Bežné animácie pohybov sú až príliš toporné a celé to pôsobí ako v kulisách amatérskeho divadla. Ale zdiaľky, bez zameranie sa na detaily, to hrá všetkými farbami, má atmosféru. Hovorené slovo sme si už rozobrali, je to naozaj hrôza, pri ktorej aj slovenský dabing akčných filmov znie vynikajúco. Hudba pozostávajúca zo zopár opakujúcich sa motívov neznie stále, ale navodiť atmosféru dokáže. Väčšinu času som ju ale takmer vôbec nevnímal – či je to dobre alebo zle, posúďte sami. Je nenápadná, nelezie na nervy, ale ani sa príliš neprejavuje.

Shenmue 3 je pre mňa zaujímavý pokus o návrat do minulosti. So všetkým čo k tomu patrí. A taktiež dôkaz, že nie vždy je to cesta zaujímavá a oplatí sa ju absolvovať. V prípade remasterov prvých dvoch dielov to beriem. Pokračovanie však mohlo ponúknuť aj čosi viac. Fanúšikovia série ma môžu pokojne kameňovať, k hodnoteniu si pridajte aj tri body, pretože je to bomba. Pre mňa do zubov a dôkaz, že minulosť je niekedy lepšie nechať minulosťou. Ak máte nutkanie predsa len sa pozrieť do podobného sveta, nasmerujte svoj pohľad radšej na sériu Yakuza. Robí to lepšie, hoci je omnoho akčnejšia a Shenmue je skôr adventúrou. Shenmue 3 je veľkolepý projekt, ktorý ponúka desiatky hodín hrania. Avšak nie pre

HODNOTENIE

+ žánrová pestrosť
+ kung fu tematika
+ bohaté možnosti hrania
+ spracovanie prostredia

- plytký príbeh a dialógy
- dabing a preklad
- monotónne opakovanie tých istých činností
- nemotorné ovládanie

6.5

BRANISLAV KOHÚT



JURASSIC PARK EVOLUTION
RETURN TO JURASSIC PARK

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
FRONTIER
VYDAVATEĽ:
FRONTIER
ŽÁNER:
MANAŽMENT
VYDANIE:
10. DECEMBER 2019

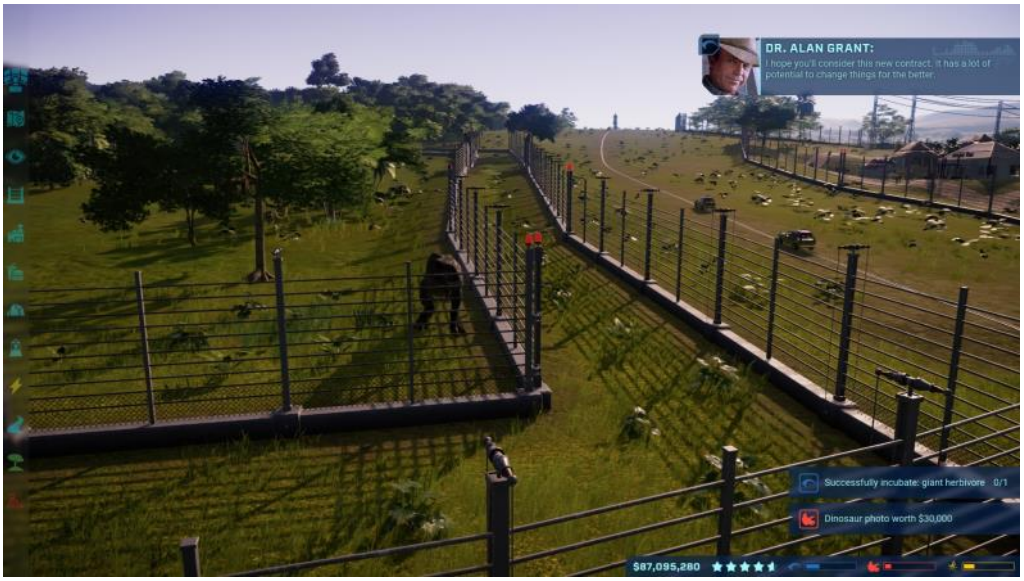
Vitajte v obnovenom Jurskom parku. Respektíve tam, kde by čoskoro mohol byť funkčný raj dinosaurov, ktoré môžu obdivovať návštevníci bez toho, aby sa stali potravou týchto prehistorických tvorov. Aby sa to stalo realitou a nezopakovala katastrofa, ktorá sa odohrala v prvom filme, musíte starostlivo pripraviť všetko potrebné. A potom sa môžu otvoriť brány pre verejnosť a vy budete s hrdosťou sledovať, čo ste vytvorili s pomocou svojich mentorov.

Hlavným mentorom nie je nik iný ako staručký John Hammond. Prídavok sa totiž vracia pred éru futuristického Jurského sveta a vy musíte dozrieť na jeho fungovanie. To znamená, že musíte pochytať rozutekané dinosaury, obnoviť prevádzku budov a pristavať nové, posielať expedície, aby vyhľadali fosílie, na základe ktorých vzkriesite ďalšie druhy zvierat. To je načrtnutá náplň novej kampane, ktorú tvorí sedem misií. Priestor dostane aj výskum, šľachtenie dinosaurov na ostrove Isla Sorna a ich transport na hlavný ostrov Isla Nublar, kam potom treba prilákať návštevníkov.

Kampaň zaberie niekoľko hodín a dopĺňajú ju nepovinné úlohy, ktoré zadáva John Hammond, ale aj Dr.Alan Grant a Dr. Ellie Sattlerová. Svoje si k tomu povie aj večný kritik a vyznávač teórie chaosu Dr. Ian Malcolm. Tím inštruktorov a poradcov dopĺňa mladý Cabot Finch, ktorého môžete poznať z pôvodnej hry Jurassic World Evolution, kde už má bradu, šediny a zastáva významnú funkciu. Tu však spoznáte jeho začiatky.

Zatiaľ čo Malcolmov skepticizmus je v súlade s tým, ako poznáte, spolupráca archeológov je možno trochu prekvapivá a občas nie celkom sedí k povahe týchto postáv. Každopádne ich sprievodné slová aj úlohy, za ktoré získate finančné bonusy alebo si odomknete nové súčasti, príjemne dopĺňajú hrateľnosť.

Tá ani veľmi neprekvapí, nesie sa v rovnakom duchu ako celá hra a nečakajte žiadne výrazné novinky alebo obohatenie herných princípov. Nepovinné zadania môžete pokojne plniť aj po zavŕšení kampane a k tomu máte prístup k novým mapám v režimoch so sandboxom a výzvami z obdobia Jurského parku.



Okrem vítanej náhrady v podobe starých dobrých mentorov sa zmenil aj vzhľad budov, ktoré sa prispôsobili začiatkom parku. Nájdete tu teda pristávaciu plochu aj halu pre návštevníkov presne v takej podobe ako v prvom filme. A pre návštevníkov pripravíte dráhu s naprogramovanými autíčkami, ktoré sa pohybujú na vami zostavenom okruhu, čo je na niektorých miestach trochu ťažkopádne. Na obdiv, výskum a genetické modifikovanie sú k dispozícii dinosaury z Jurassic Park trilógie aj s ich pôvodným vzhľadom, no stále máte možnosti zmeniť ich vlastnosti aj zafarbenie.

Väčšina dinosaurov už v hre bola, takže sa len znovuobjavili v prídavku, ale nájdete tu aj pár nových druhov. Vo vašich výbehoch sa objaví Triceratops, Brachiosaurus, Stegosaurus či Gallimimus. Medzi mäsožravcami Velociraptor, Diplophosaurus, no aj Spinosaurus a, samozrejme, Tyrannosaurus rex. Sortiment Jurského parku obohatil malý, ale nebezpečný Compsognathus a poletujúci Pteranodon, ktorého si vytvoríte priamo v kupolovitej klietke, odkiaľ by ste ho nemali nechať uniknúť. Môže sa to však stať, ak nemáte zabezpečenú oblasť pred búrkami a hurikánom, ktorý neraz poškodí vaše budovy a elektrickú sieť.

Na opravy sú tu opäť rangeri, ktorí aj strelami liečia choré dinosaury a uspávajú jedince, čo ušli z ohrady alebo ich treba niekam letecky transportovať. Teraz si však musí posádka dávať pozor na agresívne dinosaury, ktoré môžu poškodiť alebo aj úplne zničiť vozidlo. Opäť priamo ovládate autá alebo rangerom zadávate úlohy, ktoré poslušne vykonajú, čo je síce praktickejšie, ibaže umelá inteligencia šoférov je zúfalo zlá. Často sa niekde zasekávajú, najmä o dinosaury alebo pri oplotení, robia nezmyselné obchádzky a nedá sa na nich stopercentne spoľahnúť. To je v manažmentovej hre, ktorá je navyše už pekných pár mesiacov vonku, takže času na doladenie bolo habadej, dosť zásadná chyba. Jednak vám komplikuje váš postup, pretože vás zdržuje a odvádza vás od iných problémov a navyše narušuje komfort hráča.

Audiovizuálna stránka okrem nových modelov budov nedoznala zmeny. Plus sú tu, samozrejme, ikony a dabing postáv z Jurského sveta, hoci nie vždy od pôvodných hercov. Pri vypúšťaní viacerých DLC tvorcovia vykonali len kozmetické úpravy, takže teraz tu už napríklad funguje denný a nočný cyklus. A užijete si príjemný pohľad priamo zo sedadiel turistických áut na naprogramovanej dráhe s možnosťou prepínania vozidla aj kamery. A celé to pekne zaobaľuje ústredná filmová melódie plus ďalšie príslušné hudobné motívy. Ovládanie je stále trochu kostrbaté a ak sa do hry vrátite po dlhšej dobe, chvíľu sa s ním budete pasovať, no čoskoro si zvyknete.

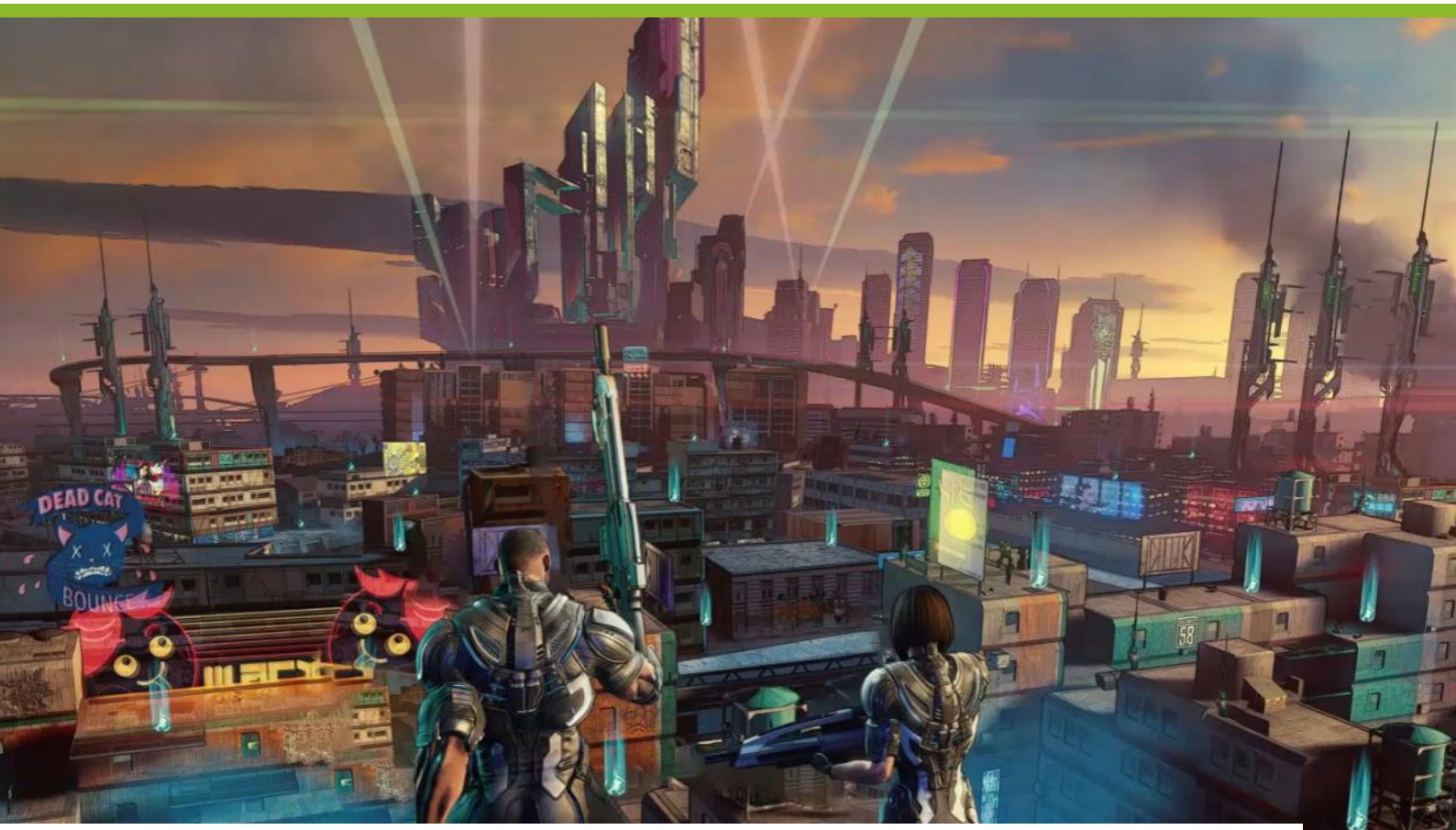
Výsledný dojem je pozitívny, ale nedá sa hovoriť o nevšednom prídavku, ktorý by priniesol do hry niečo unikátne. Prítomnosť pôvodných filmových postáv je vítaná, upravený dizajn budov poteší, aj nejaké menšie doplnky, ale inak sa to nijako výrazne nelíši od toho, čo hra priniesla už predtým. Navyše sa tu opakujú staré chyby. V DLC nenájdete žiadne výnimočné momenty ani dramatické scény, vďaka ktorým by ste sa viac zžili s tým jedinečným Jurským parkom, ktorý fascinoval na filmovom plátne v roku 1993. Je to však príjemná nostalgická modifikácia, ktorá vám umožní splniť sen Johna Hammonda, keby Jurský park fungoval podľa jeho predstáv.

HODNOTENIE

+ mentori z prvého filmu Jurský park
+ dizajn budov z pôvodnej trilógie
+ kampaň síce nie je osobitá, ale neurazí

- nijako zásadne neobohacuje hru
- hlúpe správanie a AI rangerov
- úlohy nie vždy korešpondujú so zmýšľaním postáv

6.5



CRACKDOWN 3

BUM BADA BUM!

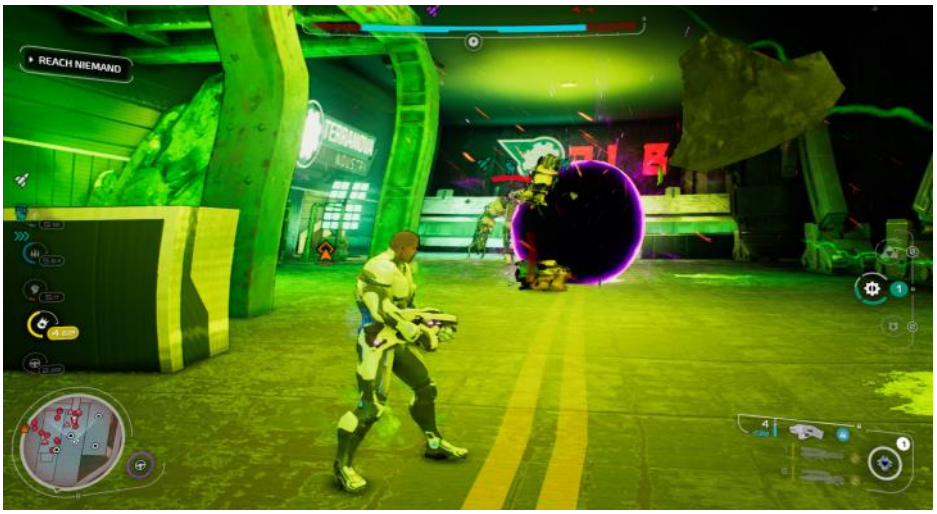
PC, XBOX ONE
MICROSOFT
AKČNÁ KOOPERÁCIA

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

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

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





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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



HODNOTENIE

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

6.5

MATÚŠ ŠTRBA



GRID

POTREBOVAL UŽ GRID REBOOT?

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
CODEMASTERS
VYDAVATEĽ:
CODEMASTERS
ŽÁNER:
RACING
VYDANIE:
17. SEPTEMBER 2019

Fanúšikom série GRID som bol vlastne ešte pred jej vznikom. Vychádza z klasickej série TOCA, ktorá si hráčov získala ešte koncom 90. rokov a úspešne prešla premenou na sériu Race Driver, v ktorej začal práve aj GRID. Prvú hru som hral v dobe vydania v roku 2008, no už si na ňu príliš nespomínam. Dvojku z roku 2013 som pravdepodobne dosť ignoroval a GRID Autosport z roku 2014 som recenzoval. Aj preto som sa potešil tomu, keď Codemasters predstavili novú časť, no situácia s ňou je trošku komplikovanejšia.

GRID nie je nová časť, ale skôr reboot, ktorý sa vracia k niečomu z prvej hry, no veľa vecí robí aj inak a po novom. Výsledok je rozporuplný, za niektorými očakávaniami možno zaostáva, no je to hra, ktorá si zaslúži pozornosť.

Tak trochu aj tým, ako zastarane hra dnes pôsobí. V mnohých ohľadoch to berte ako negatívum, no zároveň to nie je výhradne zlá vlastnosť. Dokážete zobrať do rúk ovládač (hra naozaj nie je robená až tak pre volanty) a hneď si dobre zahrať. Nie sú tu žiadne zložitejšie mechanizmy, ktoré by sa vám snažili niečo skomplikovať. Zoberte si napríklad Forzu Motorsport, ktorá sa vo svojej poslednej časti síce hrá výborne, no chvíľku trvá, kým sa dostanete cez všetky jej možnosti. V Horizone sa zas musíte dostávať cez jednotlivé fázy festivalu, jeho rôzne režimy a možnosti. Nový GRID je naozaj v prvom aj poslednom rade len o jazdení.

A to je samo o sebe naozaj dobrý krok, lebo hráča priamo spája s tým, o čo mu ide primárne – s hraním. Zároveň sa dnes ale tento žáner posunul už trošku ďalej a kým jednoduchosť a prístupnosť sa dá pochváliť, v prípade hernej ponuky už dnes očakávame o dosť viac. Nájdete tu kariéru, online multiplayer a rýchle preteky. Nič viac. To už považujem naozaj za možnosti ohlodané na kosť. Pozrime sa ale hlbšie a zistíme, že sa tu jazdí len v dvoch režimoch: okruh a časovka. Naozaj naberiete dojem, že si Codemasters s hrou nastavili menšie ciele a aj menší rozpočet. Akurát škoda, že to neodrazili na nižšej cene, lebo to by hre prospelo najviac.

Vyššie opísaný priamočiary postup hrania je tu aplikovaný aj na kariéru. Tiež sme si už zvykli na to, že sú kariérne režimy v podobných hrách dnes bohatšie, variabilnejšie a pestrejšie. Tu je kariéra síce bohatá a rozhodne s ňou môžete stráviť peknych pár hodín, no je až trošku hanba, že je veľmi priamočiara a obmedzená.



Máte tu 6 rôznych sérií: Touring, Stock, Tuner, GT, Fernando Alsonso a Invitational. Prvých 5 sa skladá z 13 eventov, tá posledná ich má raz toľko. Každá séria je navyše zakončená špeciálnym Showdown eventom, no ten vlastne až taký špeciálny nie je. Jeho prejdením získavate pečiatku a ak nazbierate 4, otvorí sa vám finálna GRID World Series séria. Tá si pre vás pripravila 7 záverečných eventov.

Osobne s tým mám taký problém, že to celé pôsobí dosť fádne a jednotvárne. O to viac, ak stále jazdíte len okruhy alebo časovky a nič zaujímavejšie tu nie je. To je tá zastaranosť, o ktorej som už písal. Starší hráči sú na to zvyknutí a prinajlepšom im na tom nebude záležať. Ale ostatným môže zaujímavejšia ponuka chýbať. Kvitujem však aspoň to, že poradie nie je určené a sami môžete jazdiť série, ktorá vám vyhovujú. Ak sa vám nechce jazdiť s americkými muscle nemusíte. Dokonca aj poradie môžete občas preskakovať. Len Invitational eventy si musíte zaslúžiť hraním iných.

Autori by kariéru mohli spestriť napríklad manažmentom tímu, ktorý sa tu v určitej obmedzenej podobe aj dostal. Máte tu kolegu, spolu zarábate na základe vašich pozícií, kupujete si autá, upravujete ich vizuály a ak s tímovým kolegom nie ste spokojní, môžete si najať iného. Jazdci sa líšia rovnako ako autá svojimi vlastnosťami. Navyše s nimi majú spoločné aj to, že sa k niektorým dostanete aj progresom v kariére a levelovaním. Čím vyšší level, tým výkonnejšie autá dostanete a odomknú sa vám zároveň aj lepší (a drahší) pretekári.

Bohužiaľ sa tu však nedá hovoriť o plnohodnotnom manažmente. Toto všetko si odbijete pár klikmi za pár sekúnd a vlastne to nemá až taký veľký vplyv na hru ako takú. Čo sa týka samotných pretekov, tam je vplyv vášho tímového kolegu na zárobok síce slušný (samozrejme sa to odvíja od jeho umiestnenia), no nejakú tímovú stratégiu tu nečakajte. Akurát môžete počas jazdenia zahlásiť do boxov, že žiadate od kolegu, aby útočil, či si podržal nadobudnutú pozíciu. A on sa rozhodne, či vám vyhovie, alebo vás pošle niekam. Počas hrania som mal niekoľkých a je fajn, že sa líšia. Dokonca aj tým, ako zvládajú jednotlivé série. Kvitujem aj to, že ak ste vo vysielačke už otravní a nebodaj ste do svojho tímového kolegu ešte aj narazili, vypne si vysielačku a nekomunikuje. To je veľmi pekný detail.

Ako som už uviedol, okrem tejto relatívne plytkej kariéry sú tu ešte rýchle preteky a multiplayer. Ten je tu však len v online podobe, takže musíte zabudnúť na splitscreen, čo je obrovská škoda. Takéto pretekárske hry jednoducho musia mať splitscreen. Ten v Autosport bol a tu je tak jeho absencia neospravedlniteľná. Online multiplayer funguje a funguje dobre. To je však to jediné, čo o ňom môžem napísať. Nejaké detailnejšie nastavenia, browsery, hodnotené preteky a podobné veci tu nenájdete. Je tu len rýchla hra a privátna hra (podľa vašich nastavení). Potom už len čakáte, kým sa pripoja ostatní.

Možno vám s týmto všetkým nesedí známka hore, ktorá by mohla byť aj nižšia, no je tu jedna vec, ktorú GRID robí veľmi dobre a hre to zachraňuje kožu. To je samozrejme jazdenie. Ak od hry očakávate niečo ladené skôr simulačne, ste na zlej adrese.



Na tieto veci už zjavne Codemasters so sériou rezignovali. Zato ale priniesli parádu arkádu, pri ktorej si budete hovoriť, že bodaj by sa aspoň takto dobre jazdilo v novom Need for Speed a niektorých ďalších arkádach. Autá sa nesprávajú ako mydlo na mokrej podlahe. Síce sa správajú arkádovo, no stále uveriteľne. Z toho veľmi profituje hrateľnosť, ktorá je zábavná. Možno Codemasters mohli z ostatných svojich hier zachovať viac nastavení a to ako hry, tak aj áut, keďže ich nastavením viete správanie na cestách upraviť.

A kým jazdný model je aj napriek arkádovosti zábavný, rovnaké slová chvály nemôžem sypať na model poškodenia. Ten je tu snáď najjednoduchší v sérii a to sa mi už v Autosport až tak nepozdával. Je veľmi benevolentný, stále pôsobí len skôr kozmetickým dojmom a aj tam zaostáva za predchodcami. Za jednotkou dokonca výrazne. Môžete mať zapnutý vplyv poškodenia na jazdné vlastnosti, no akosi ho stále nebadáte, aj keď by ste to už čakali. Toto jednoznačne musia autori opraviť čo najskôr nejakým patchom.

Z noviniek musím pochváliť Nemesis systém, no nepleťte si ho s rovnako nazvaným systémom v Mordor hrách. Ten ťaží z množstvo unikátnych AI pretekárov a dá sa krásne zhrnúť tradičným slovenským „aký požičaj, taký vráť“. Takže inými slovami, ak sa rozhodnete jazdiť ako hovädo, ostatní vám to ochotne vrátia. V pretekoch síce môžete mať nejakého rivala, ale ten na vás nejaký výraznejší vplyv nemá.

Ak si ale spravíte nepriateľa, už je to nebezpečnejšie. Nemesis totiž jazdí agresívnejšie, v zákrutách vám ide priamo po krku a snaží sa vás vytlačiť z trate. Čo to môže spustiť? To je rôzne. U niekoho je to už škrabanec, u iného vám prejdú aj dva nárazy. Takýchto nepriateľov môžete mať hneď niekoľko naraz, takže sa pripravte. No a pripraviť sa musíte tiež na to, že GRID prichádza so zaujímavou AI. Nejazdí úplne strojovo, takže sa nedrží ideálnej stopy za každú cenu a dokáže aj chybovať. To je super. Ale už štandardne je dosť agresívna. A to už nie je super. Takže ten Nemesis systém je v hre v akcii dosť často, keďže kolíziám sa nevyhnete. Občas dokonca ani s vlastným tímovým kolegom, kedy si pripadáte, že jazdíte v Haase. Celkovo mám dojem, že ako podklady pre AI použili v Codemasters napríklad Maldonada a ďalších.

Už som sa skôr dotkol porovnaní nielen s konkurenciou, ale hlavne s predchodcami a v porovnaní s Autosportom nový GRID neobstojí ani v oblasti jednoduchých čísiel.



Áut je tu ešte menej, necelých 70. Ponuka je však pestrá a nájdete hojné zastúpenie z Európy v rôznych triedach, nechýba Amerika, Austrália a Japonsko. Len by ich teda mohlo byť aj viac. To isté platí o tratiach, ktorých je 13 a každá má ešte svoje variácie. Tých je našťastie dosť a pridávajú na hernej ponuke. Nájdete tu klasické okruhy aj mestské trate, pričom nechýbajú Brands Hatch alebo Silverstone, no fanúšikovia motoršportu by určite ocenili aj viac ikonických tratí z Európy a zo sveta.

Aj z technického hľadiska to je pomerne rozporuplné. Hra nevyzerá zle, no ani vám z nej nepadne sánka. Je to taký štandard, ktorý sa oproti ostatným Codemasters hrám vlastne asi ani nikam neposunul. Nasvietenie je ale veľmi dobré, pomáha celkovej atmosfére. To isté platí aj o spracovaná dažďa, na ktorom sa dobre jazdí a dobre sa tiež naň pozerá. Taktiež je potešujúce, že hra aj na základnom Xboxe beží dobre a hladko. Zvuk je tiež spracovaný obstojne, pričom sa hra sústredí hlavne na spracovanie zvuku áut a hudbu dáva do pozadia, pričom v rámci prezentácie počujete aj nejakých komentátorov, no to len mimo pretekov.

Jadro hrateľnosti v GRID funguje veľmi dobre a vlastne to je vec, ktorá hru drží v kvalitných vodách. Možno by som vám neodporučil ísť do nej hneď teraz, ale keď cena klesne aspoň o tretinu, hneď bude z hry lepšia voľba. Dopláca hlavne na to, že dnes už od podobných racingoviek očakávame oveľa viac. Na dnešné pomery je kariéra plytká a fádna, ponuka málo rôznorodá a aj toho obsahu by tu celkovo mohlo byť viac. Absenciu splitscreenu navyše v takýchto okruhových pretekoch už neodpúšťam.

HODNOTENIE

+ zábavný arkádovo ladený jazdný model
+ Nemesis systém prináša do pretekov viac vzrušenia
+ obrovské množstvo variácií základných tratí
+ pekne spracované nasvietenie a aj efekty dažďa
- plytká kariéra
- žiaden splitscreen
- biedny model poškodenia
- obsahu mohlo a malo byť viac

6.5

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
PIRANHA GAMES
VYDAVATEĽ:
PIRANHA GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
10. DECEMBER 2019

MECHWARRIOR 5

NÁVRAT MASÍVNYCH MECHOV

Séria MechWarrior bola kedysi veľmi populárna. Dnes už len prežíva a nezmení to ani najnovší diel, ktorý prišiel po dlhej odmlke. Päťka je prvý singleplayerový prírastok od roku 2002, čo je naozaj poriadne dlhý čas, ktorý čiastočne vyplnil aspoň multiplayerový MechWarrior Online. Ten však neukojil chúťky hráčov bažiacich po plnohodnotnom príbehu a zážitku v sólo režime. A obávame sa, že ani aktuálny decembrový prírastok ich plne neuspokojí.

Dej a kampaň by teda mali byť v MechWarrior 5 prvoradé. Ale hneď po naskočení do hry je jasné, že od príbehu netreba čakať priveľa a po niekoľkých hodinách sa ukáže aj nevalná kvalita ťaženia. Story je klišé bez nápadov, chýba komplexnosť a hĺbka, nie sú tu žiadne pamätné postavy ani momenty, nič čo by vzbudilo väčšiu pozornosť. A nečakajte ani predelové scény, na ktoré by sa aspoň dobre pozeralo. Kampaň je síce rozsiahla, ale je to vlastne tak trochu podvod, pretože progres je podmienený úrovňou vašej reputácie, ktorú zvyšujete plnením kontraktov. Nemáte síce pevne dané, ktoré to musia byť, čiže teoreticky sú dobrovoľné, lenže plniť ich musíte, aby sa vám otvorili príbehové misie.

Spočiatku to vôbec neprekáža, máte pocit voľnosti a slobody rozhodovania, poletujete si po rozľahlej vesmírnej mape, kamkoľvek chcete. Robíte, čo na čo máte chuť, získavate nové bojové stroje a vybavenie, najímate pilotov, vyberáte z rôznych druhov kontraktov na rozličných miestach. Znie to dobre, ale je v tom háčik a vlastne nielen jeden, ale hneď niekoľko. V prvom rade počítajte s dlhodobo veľmi obmedzeným výberom mechov a výzbroje, ktorý sa len veľmi pomaly rozširuje. Celé hodiny si budete musieť vystačiť len s ľahkými strojmi s kapacitou 30 - 40 ton a vo vašom hangári, kde uskladníte také 3-4 kúsky týchto kolosov. Niežeby ste ich nemohli mať viac, ale nemôžete si ich viac dovoliť.

Značnú časť zárobkov z kontraktov zožerú opravy mechov a vyplatenie gáže, ktorú pravidelne dávate pilotom. Takže sa nedá veľmi rozhadzovať. Trochu pomôže, keď aktuálne nevyužívané stroje „dáte k ľadu" a uskladníte, vtedy zbytočne nežerú peniaze. No aj tak sa treba uskromňovať. Situácia sa pozmení po zlepšení vzťahov s jednotlivými frakciami, pre ktoré plníte kontrakty. Vtedy môžete využiť veľmi užitočné body vyjednávania. Ich investovaním pred misiou viete dosiahnuť podstatne vyšší honorár za odvedenú prácu aj väčší podiel pri delení koristi. To znamená, že si po boji môžete vybrať viac kúskov výbavy zo šrotu, ktorý zostal po nepriateľoch. A dá sa aj vyjednať slušné pokrytie nákladov na opravu zo strany zamestnávateľa. Každopádne výška vašich financií nerastie závratne rýchlo a plnenie kontraktov je permanentne nevyhnutné. A skutočne to spočiatku neprekáža, lebo sa cítite svojím vlastným pánom a zdanlivo nemáte zviazané ruky.

Problém je v tom, že kontrakty a aj hlavné misie kampane, ktoré vyzerajú podobne, začnú byť čoskoro stereotypné, pretože majú takmer identický priebeh a náplň. V zásade sa jedná o päť rôznych typov misií - demolácia, objednaná vražda, obrana, nájazd a bojová zóna. Postup je v podstate rovnaký - z leteckého modulu vysadia vás a optimálne aj váš tím mechov v teréne. Následne musíte prejsť na určené body, kde treba splniť úlohu. Môže to byť zlikvidovanie určených objektov či celých základní, vyčistenie oblasti od všetkých nepriateľov alebo eliminovanie konkrétnych, elitných protivníkov. Pri obrane spacifikujete útočníkov atakujúcich spriatelenú bázu a následne musíte odraziť niekoľko vĺn ďalších nepriateľov.

Po splnení úlohy sa treba presunúť na miesto určenia, kde vás opäť vyzdvihne letecký modul. Niekedy sa oplatí zotrvať dlhšie, pretože získate bonusové financie za zlikvidovanie nepriateľov navyše, ktorí priebežne stále prichádzajú. Ak sú však vaše stroje priveľmi poškodené, je lepšie odletieť a predísť ďalším škodám. Vážne poškodenie mechov v boji má viaceré dôsledky. Postihnuté stroje v teréne majú zníženú odolnosť a spravidla aj bojaschopnosť, keďže často prídu o ramená so zbraňou alebo majú poškodené systémy. A, samozrejme, platí, že čím viac je poškodený mech a jeho výbava, tým väčšie náklady na opravu po boji. Navyše o niektoré, úplne zdemolované zbrane nadobro prídete.

Prísť môžete aj o pilotov. V lepšom prípade sú len zranení a po istom čase znovu pripravení do akcie. Občas však zahynú a môže to byť nepríjemná strata najmä v prípade veteránov. Najatí žoldnieri sa totiž rozvíjajú podobne ako vaša postava, čiže im pribúdajú skúsenosti a zlepšujú sa v šiestich odvetviach. Takže ostrieľaní piloti lepšie manévrujú v boji, efektívnejšie využívajú rôzne zbraňové systémy a rýchlejšie spacifikujú nepriateľov.









Problém je aj s najatím nových pilotov. Nie sú síce až takí drahí, ale vyskytujú sa len v barakoch vybraných planét a prelety po hviezdnej mape pri ich hľadaní tiež niečo stoja.

Všetky aktivity mimo boja vykonávate v hangári. Je to vaša základňa, ktorá najskôr zaujme malou výstavou obrovských mechov čakajúcich na použitie. Bohužiaľ, to je to jediné, čím osloví. Inak je to veľmi nedbalo spracovaný priestor, kde sa pripravujete na akciu. Nájdete tam niekoľko stráží a dve „významnejšie" osoby, s ktorými ojedinele hodíte reč alebo vám niečo povedia o misii. Všetko sú to statické postavy, ktoré počas celej hry stoja na jednom mieste a vôbec sa nehýbu, maximálne sa pootočia vaším smerom a otvárajú ústa. Niekedy ani to nie. Pôsobia veľmi neprirodzene, rovnako ako zbytočné prechádzanie po schodisku hangáru z haly k riadiacemu stolu, čo sa opakuje pred každou ďalšou misiou. Keď už autori neboli schopní vytvoriť aspoň čiastočne interaktívne prostredie s posádkou, ktorá by pôsobila živo, prípadne by ste si s ňou budovali vzťahy, tak ako v Mass Effecte či mnohých iných hrách, mali radšej použi len základnú obrazovku s obrázkom hangáru a ponechať len menu. Takto to pôsobí veľmi amatérsky a ako päsť na oko.

Samotné možnosti hangáru sú prijateľné, i keď celkový dizajn so záložkami zastaraný. Ale aspoň ich pohodlne prepínate, i keď vykonávanie jednotlivých aktivít mohlo byť aj praktickejšie a pohodlnejšie. Je tu hlavná stránka, zoznam mechov, kde môžete zadať príkaz na opravu alebo ich editovať. Pri editovaní sa dá meniť zafarbenie, ale hlavne vymieňať zbrane v jednotlivých častiach stroja a upraviť hodnota brnenia tak, aby to všetko neprekročilo maximálny stanovený limit. Používate zbrane, chladiče, muníciu a ďalšie súčasti, ktoré ste získali ako korisť alebo kúpili na tržnici. Väčšina obchodov na planétach pritom ponúka len niekoľko kusov základnej výbavy a sortiment je nedostačujúci. Často tam chýbajú základné veci, napríklad náboje, ktoré musíte hľadať inde. Vítané sú planéty s čiernym trhom, kde je veľmi komplexná ponuka výbavy, ale takých miest veľa nie je.

Prelety uskutočníte označením planét alebo celej siete na hviezdnej mape v ďalšej sekcii. Potom je tu záložka s kontraktmi dostupnými na danej planéte, z ktorých si vyberáte a po potvrdení a príprave sa presúvate do terénu.

A samostatná obrazovka s mechmi na predaj. Ich cena je pomerne vysoká a kupujete spravidla poškodené kusy, ktoré treba aj opraviť. V barakoch niektorých planét si môžete vybrať nových pilotov. A je tu ešte zoznam frakcií s vašou hodnosťou, reputáciou a výdavkami.

Misie a kontrakty potvrdíte na obrazovke s výberom mechov, ku ktorým priradíte pilotov. Zranení AI piloti nemôžu nastúpiť a taktiež stroje musia byť v prijateľnom stave. V prípade potreby sa čaká so štartom misie na doliečenie a dokončenie úprav. Tím tvoríte vy a maximálne traja AI piloti, no je tu aj možnosť prizvať si živých hráčov do kooperácie zo zoznamu priateľov, čo je potom, samozrejme, väčšia zábava. Je však škoda, že v hre nie je aj jednoduché pridávanie sa k rôznym hráčom zo sveta v ľahko prístupnom lobby. Plusom tejto obrazovky je, že aj počas nastavovaní sa nahrávajú dáta, takže nemusíte len nečinne čakať, ale môžete dokončovať prípravy.





Mecha ovládate z pohľadu prvej osoby, kedy všetko vnímate z kokpitu, ale môžete si prepínať aj pohľad tretej osoby. Vtedy pekne vidíte celú konštrukciu vášho stroja a máte lepší prehľad o okolí aj leteckých nepriateľských jednotkách. Ovládate pohyb celého tela, ale pritom môžete osobitne vytáčať jeho hornú časť. Takže sa dá pekne kráčať jedným smerom a zamerať pritom počas pohybu ciele na inej strane. Výzbroj sa dá pred bojom nastaviť do skupín a tvoria ju lasery s krátkym, stredným a veľkým dosahom, ktoré nepotrebujú muníciu, ale spôsobujú zahrievanie. Takže treba páliť s rozumnou intenzitou, aby sa kolos stíhal ochladzovať, inak sa môže v kritickom stave aj sám krátkodobo vypnúť.



Sú tu aj rôzne guľomety a autokanóny, plus rakety s rôznym doletom a tieto zbrane už majú určitú kapacitu munície. Rakety sú skvelé na ciele vo väčšej vzdialenosti a vrtuľníky, pretože po krátkom zameraní automaticky vyhľadajú požadovaný objekt a väčšinou ho zasiahnu. Problém je však v tom, že nie je stanovený len ich maximálny, ale aj minimálny dostrel. Používanie rakiet bude veľmi často nemožné, keď budete v malej až strednej vzdialenosti od nepriateľov aj budov. Vtedy ich jednoducho nedokážete vystreliť. Je to veľmi mrzuté obmedzenie, ktoré nie je optimálne navrhnuté a zbytočne obmedzuje hráča v boji.

Okrem toho sme neboli celkom spokojní s riešením zásahových bodov bojových strojov. Áno, dá sa odstreliť rameno a presne mierenou streľbou do kokpitu najistejšie zlikvidujete protivníka, keď takto zabijete pilota. To je v poriadku. V starších častiach spred viac ako pätnástich rokov však platilo aj to, že keď stroju protivníka odstrelíte jednu nohu, kolos sa zrúti a je vyradený z boja. Bol to výborný taktický prvok, ktorý však v päťke nenájdete. Tu kolos protivníka vyradíte až po úplnom zdemolovaní oboch nôh a navyše sme nepostrehli, že by pri ich poškodzovaní stroj nejako spomalil či kríval, čo bolo v minulých častiach taktiež samozrejmosťou. A k boju ešte jedna výčitka - MechWarrior 5 vám síce v začiatkoch predvedie opravné zariadenie v teréne, ale v kontraktoch ani misiách ho už prakticky vôbec neponúka, čím opäť ochudobňuje hrateľnosť a možnosti v boji.

Okrem mechov, s ktorými je, samozrejme, viac práce, proti vám stoja, či skôr letia vrtuľníky a po zemi sa pohybujú malé ozbrojené vozidlá. Tu je celkom fajn, že hoci týchto „drobcov" pomerne ľahko a rýchlo zničíte, vedia aj oni spôsobiť slušné škody. Podobne ako obranné vežičky. Vaši piloti nie sú veľmi bystrí, ale s nárastom schopností sa to zlepšuje. Môžete ich koordinovať niekoľkými príkazmi, na ktoré obstojne reagujú. Naproti tomu je AI nepriateľov dosť slabá. Pri boji zblízka to ešte nie je také zlé a napríklad ľahké stroje krúžia okolo vás, aby ste mali problém so zameraním. No ak útočíte z diaľky a optimálne s krytím vášho tímu pred vami, dokážete vyhrať bez väčšieho odporu. Nepriatelia totiž veľmi často zostávajú na svojich stanovištiach a nevyrazia oproti vám, takže navádzanými raketami bežne zničíte aj silného mecha skôr, ako sa vôbec zapojí do aktívneho boja. Táto taktika veľmi spoľahlivo funguje.

Okrem kampane, ktorá má slabý rozbeh, potom chvíľu baví pri vyberaní kontraktov a upravovaní mechov a následne upadá do stereotypu, sú v hre ešte samostatné boje. Buď s pripravenými scenármi, alebo generované podľa nastavení hráča. Rovnaké režimy ako v ťažení, ale tu máte hneď od začiatku na výber najsilnejšie stroje a výbavu. Výber je bohatý, ale chýbali nám tam niektoré konkrétne druhy, napríklad obľúbený MadCat. Nečudovali by sme sa, keby ho vývojári ponúkli v platenom DLC. K tomu volíte AI pilotov s rôznou vyspelosťou a ani tu nechýba možnosť kooperácie so živými hráčmi. V zásade dobrý režim na príležitostné zahranie a zábavu s priateľmi.

Grafika je prijateľná, ale nie oslnivá. Takže ani po vizuálnej stránke vás hra neočarí. Bojové kolosy nepôsobia veľmi kolosálne, statický hangár so zastaraným menu a topornými postavami je vyslovene škaredý, objekty na poloprázdnom povrchu neoplývajú detailmi. Jediný zaujímavejší pohľad poskytujú rôzne druhy terénu, od zasneženého, cez celkom pekný lesnatý, po vyprahnutý a vizuálne už menej pôsobivý vulkanický.





Dabing pri brífingoch a štarte misií nezakryje sterilitu postáv, hudba je vcelku dobrá. Okrem toho sme narazili na bugy a technické chyby, a to už vo výukovej misii, kde sa zaseklo a nedalo ovládať torzo mecha a na určenom mieste sa neobjavil potrebný mentor. Až po reštarte. K tomu hra viackrát spadla pri nahrávaní. No a Epic launcher mal problémy už pri samotnej inštalácii.

Tak si to zhrnieme. Po takmer dvoch desaťročiach tu máme novú singleplayerovú MechWarrior akciu, ktorá ponúka nudný a úboho podaný príbeh. No možno sa niektorí hráči uspokoja s voľným pohybom po galaxii a výberom kontraktov či samostatnými bojmi. Otázne je ako dlho, keďže misie a boje ponúkajú hŕstku podobných režimov, ktoré sa čoskoro zunujú. Samotné boje sú obstojné, ale orezané o niektoré taktické prvky, ktoré sa v sérii osvedčili ešte pred rokom 2000, ale Piranha Games (nepliesť si s Piranha Bytes) ich nevyužili. Ak je MechWarrior 5 najlepšou aktuálnou akciou s bojovými mechmi, je to len preto, že v posledných rokoch žiadna takáto hra nebola, s výnimkou multiplayerového MechWarriora Online z roku 2013. Rozhodne však neoplýva kvalitou, ktorú by sme očakávali. Ak nový titul nedosahuje ani len úroveň svojich predchodcov spred bezmála dvadsiatich rokov, pričom odvtedy pokročila nielen doba, ale aj možnosti hier, nedá sa hovoriť o úspechu. Pri MechWarrior 5 síce niekoľko hodín vydržíte, ale na zadok z hry nepadnete a na pochvalu to určite nie je. Ak vám neprekáža zmena žánru, lepšou voľbou z rovnakého univerza je ťahová stratégia Battletech.

HODNOTENIE

+ ovládať bojový kolos je stále fajn pocit
+ kooperácia s priateľmi
+ voľný pohyb a výber kontraktov v kampani
+ ťaženie je rozsiahle, ale...
- čoskoro nezáživné so stereotypnými misiami
- príbeh je zle podané a nudné klišé
- chýbajú taktické prvky z minulých častí
- hrozne spracovaný hangár
- bez štipky originality a nápadov
- nemá charizmu ani kvality predošlých častí

6.0

BRANISLAV KOHÚT



DAYMARE: 1998

INDIE VERZIA RESIDENT EVILA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
INVADER STUDIOS
VYDAVATEĽ:
DESTRUCTIVE CREAT.
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
17. SEPTEMBER 2019

Dvadsiate storočie malo svoje čaro - nezabudnuteľné a veľmi špecifické filmy aj hry, ktoré rezonujú dodnes. Daymare otvorene priznáva príklon k hororom z deväťdesiatych rokov. A úplne jednoznačná je inšpirácia sériou Resident Evil. Tvorcovia z Invader Studios dokonca pôvodne plánovali remake dvojky, ktorú však napokon veľmi úspešne zreparoval samotný Capcom. Indie vývojári nakoniec pripravili svoj vlastný titul s podobou vôbec nie čisto náhodnou, ktorý sa teraz dočkal vydania.

Príbeh je vyslovene napáchnutý RE sériou, ale snaha tvorcov odlíšiť ho aspoň trochu od zdroja inšpirácie nedopadla práve najlepšie. Hrateľné postavy nie sú veľmi sympatické. A dlhé prestrihové scény, ktoré sa nešikovne pokúšajú priblížiť dej aj pohnútky hlavných protagonistov, sú skôr na škodu ako na úžitok. Dialógy aj scény totiž pôsobia trochu prihlúplo a vyslovene amatérsky. Niežeby hrateľnosť excelovala, ale rozhodne je vydarenejšia ako dej a jeho prezentácia.

Začínate v koži agenta z divízie H.A.D.E.S., ktorá poslala dva tímy, aby zistili, čo sa stalo s vedcami v laboratóriu a zaistila dôležité materiály. A je vám určite jasné, že sa tam odohráva katastrofický scenár. Cesta je lemovaná zombíkmi, musíte sa spoliehať len sami na seba, šetriť muníciu, pretože jej nemáte nazvyš, hľadať odkazy, indície a riešiť nečakané problémy. Priebežne zbierate predmety, ktoré potrebujete na splnenie úloh a doplnky, ktoré vás nabudia, doliečia a pomôžu pri hackovaní. S tým je spojená minihra pri otváraní zabezpečených dverí, kde musíte v správnej chvíli stopnúť dve pohyblivé telieska.

Všetko potrebné máte na prístroji umiestnenom na ruke. Prepínate si tam inventár, mapu, status postavy, nájdené súbory a správy, ktoré sa uložili do pamäte. Manipulácia s touto výbavou je však veľmi ťažkopádna a ovládanie vyslovene príšerné. S výnimkou mierenia strelnou zbraňou a základného pohybu, ktorý umožňuje len chôdzu a beh, bez skrčenia, preliezania či plazenia, sú jednotlivé činnosti zbytočne komplikované a nemotorné.

Zvoliť si zbraň, prípadne baterku užitočnú v temných priestoroch, dokážete okamžite cez rýchle menu, ale príprava munície je hotová veda. V rovnakom menu si musíte prepínať zásobníky, inak postava nedokáže nabíjať.

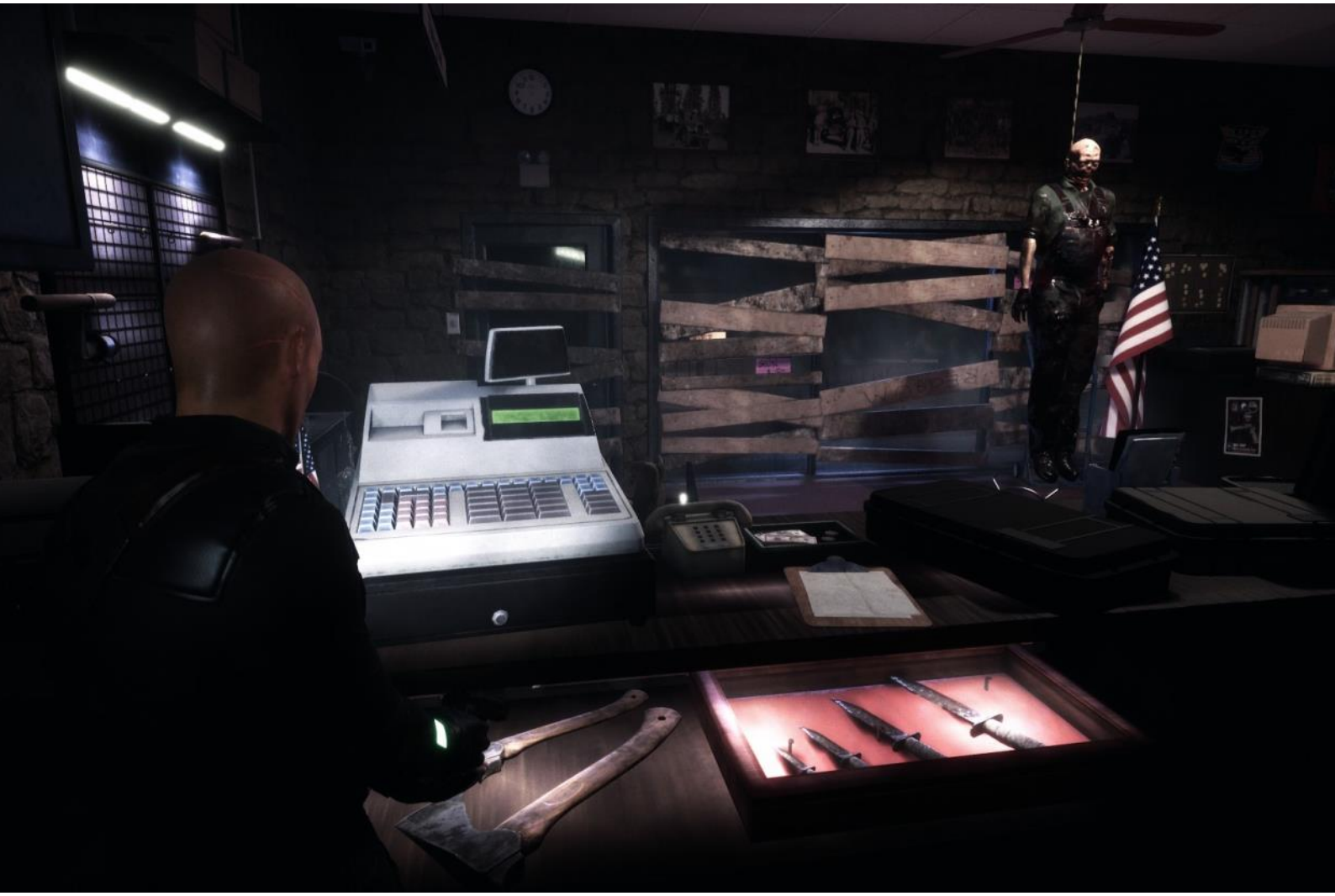


A keď sa vám vyprázdnia, čakajú vás úkony v hlavnom inventári. Tam musíte označiť prázdny zásobník, prepnúť pokyn na kombinovanie a následne vyberiete požadované náboje. Takto si opakovane pripravujete muníciu do základných zbraní (pištoľ, samopal), ktorú inak nedokážete použiť. Spočiatku sa to môže zdať nápadité, ale veľmi rýchlo zistíte, že je to otravné a neskutočne zdržuje. Keď sa proti vám znenazdajky vyrúti zombík alebo nebodaj viacerí a vy máte prázdne zásobníky, jednoducho si nestihnete pripraviť muníciu. Obzvlášť kritické je to pri inak stereotypných a neoriginálnych súbojoch s bossmi.

Samozrejme, môžete prepnúť inú zbraň, ak tiež nie je prázdna, ale každá z trojice hrateľných postáv sa dostane len k trom kúskom, čo je veľmi málo. A nie sú tu žiadne iné použiteľné prostriedky na obranu či útok. Hodil by sa aspoň nejaký granát a nablízko napríklad baseballová pálka, nôž alebo sekera. Zabudnite. Môžete skúsiť aj utiecť. No neraz kým to stihnete, už vám visí na krku zombík, ktorý vás zachytí už zo strednej vzdialenosti a pokúšate sa ho zo seba strhnúť. Je tu ešte možnosť udrieť nepriateľov pažbou či baterkou, čo sa však podarí len niekedy a po dvoch pokusoch musíte čakať na doplnenie staminy. Zaujímavosťou pri strelných zbraniach je však voľba rýchleho alebo pomalého nabíjania. Rozdiel je v tom, že v prvom prípade je zbraň pripravená okamžite, ale prázdny zásobník spadne na zem a mali by ste ho zobrať, inak oň prídete. A to je v prípade tejto hry závažná strata.

Podobne kŕčovito ako nabíjanie a príprava munície je riešené aj kombinovanie iných predmetov a manipulácia s externým úložiskom. K tomu sa dostanete až neskôr a len ojedinele, dajú sa tam odkladať prebytky, skladať určité predmety a manuálne uložiť postup. Väčšinou ste ale odkázaní len na niekedy dosť vzdialené checkpointy a pri úmrtí alebo vyskočení z hry sa vrátite o slušný kus cesty späť, lebo hra vám inú možnosť nedá.

Akčná zložka teda pokrivkáva a keď preberiete úlohu druhej postavy, ktorá má spočiatku ráz nenápadného objavovania a spoznávania okolia, zistíte, že ani tento postup v štýle walking adventúr nie je veľmi efektívny. Interakcia s okolím je veľmi limitovaná a presuny z jedného miesta na druhé nemajú hlbší zmysel, len naťahujú čas.



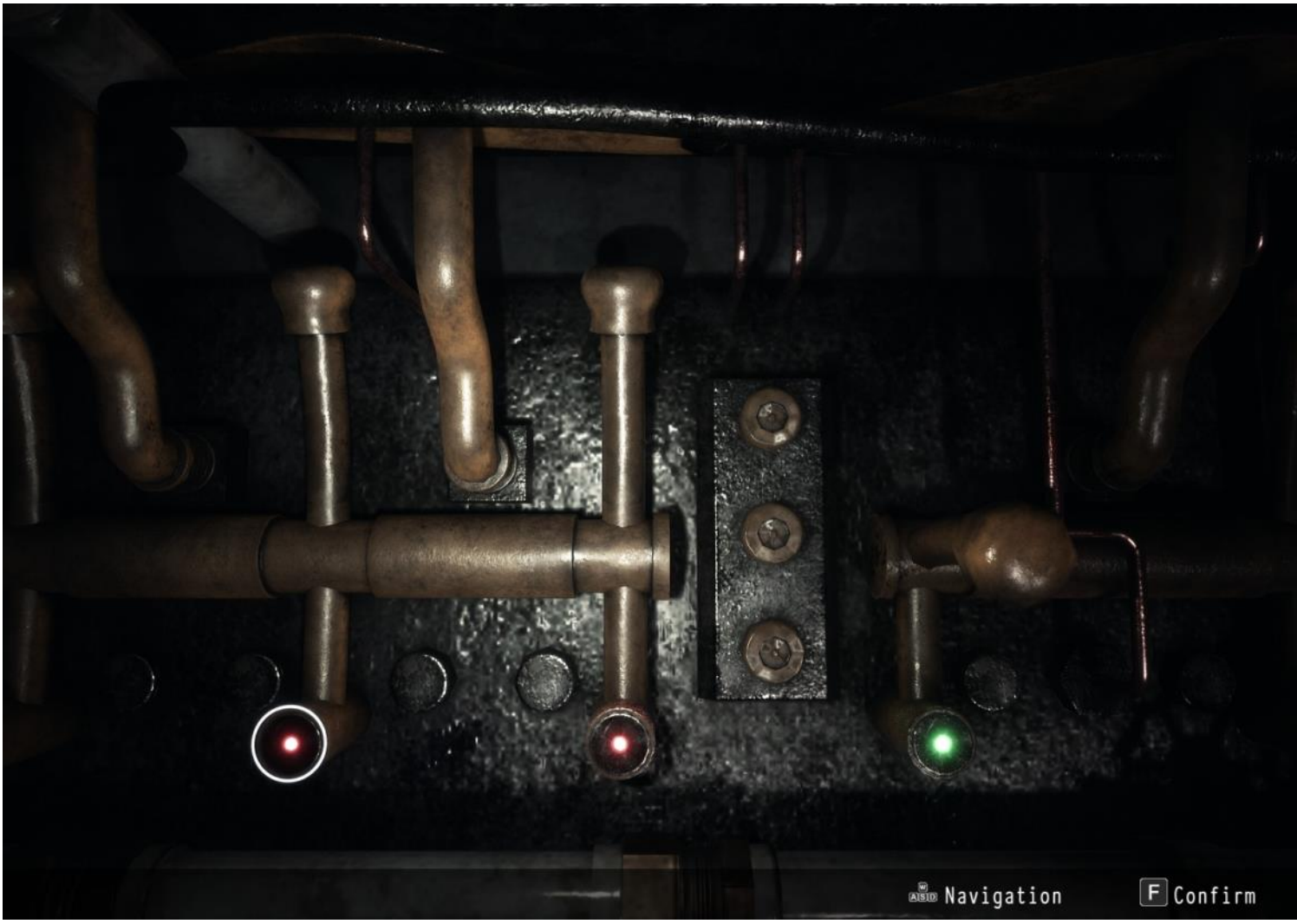




Návrat k akčnému postupu je preto predsa len lepšou a vítanou voľbou. I keď tie psychedelické vízie si tvorcovia tiež mohli odpustiť.

Celé by to pôsobilo veľmi fádne a tuctovo nebyť puzzle elementov, ktoré hru obstojne zachraňujú pred neprekonateľnou nudou a stereotypom. Hlavolamov je pomerne veľa, väčšinou riešenie nájdete rýchlo, ale občas vás trochu potrápia a zamestnajú. A sú pomerne pestré. Raz musíte správne poprepínať napájanie jednotlivých sekcií laboratória, aby fungovali elektrické rozvody. Inokedy treba nastaviť chladenie alebo použiť správne heslá v počítači s nápovedou ukrytou v obrazoch. Hráte sa s páčkami alebo kohútikmi na potrubí, hľadáte pomôcky na získanie číselného kódu, aktivujete mechanizmus fontány.

Ďalším malým spestrením je odhaľovanie tajných dverí, ktoré sú dobre zamaskované v stenách a ich polohu vytušíte podľa zvuku vášho prístroja na ruke. Jedna vec je, keď sa titul snaží priblížiť hrateľnosti klasických hororov, druhá je však vzhľad, ktorý preto nemusí byť zastaraný. Daymare je na tom graficky poslabšie, hoci si občas všimnete nejaké odlesky alebo zaujímavý efekt.



Teda keď nie ste v totálnej tme, kde nič nevidíte ani s baterkou. Všetko vnímate z pohľadu tretej osoby, ktorá v hre stojí na ľavej strane obrazovky podobne ako napríklad v Dead Space. Pohyby sú prijateľné, spracovanie postáv raz lepšie, raz horšie, najslabšie sú tváre. Ešte biednejšie vyzerajú prestrihové scény, ktoré nezaujmú ani obsahom, ani vizuálnou kvalitou. No aspoň ten dabing a hudba si držia prijateľnú úroveň. Tvorcovia nám vo veľkom predstihu dodali novinársku verziu hry, kde postava viackrát prestala reagovať na ovládanie, čo si vyžiadalo reštart. Vyskytli sa aj ďalšie chyby, ale snáď na ne po oficiálnom vydaní narazíte len ojedinele.

Daymare: 1998 nie je úplne na zahodenie, ale je to skrátka viditeľne amatérsky pokus o hru inšpirovanú sériou Resident Evil. Tá sa síce vyznačuje zložitejším ovládaním, ale dá sa naň zvyknúť a nie je také krkolomné ako v Daymare. A aj iné veci sú tu o pár levelov pozadu - toporný inventár, hŕstka zbraní, s ktorými sa veľmi ťažkopádne manipuluje a úplne nezvládnutá obrana zblízka - keby sa aspoň potvory na zemi dali doraziť šliapnutím na hlavu... Dej a jeho podanie pôsobia sterilne a umelo a tvorcovia akoby sa chvíľami nevedeli rozhodnúť, či to má byť hororová akcia, walking simulátor alebo psychedelická vízia. Interakcia s objektmi v okolí je veľmi obmedzená, ukladanie hry neuspokojivé, súboje s bossmi fádne a bez nápadov. Ešteže to zachraňujú slušné, i keď niekedy okukané hlavolamy a pomerne pestré prostredia. A áno, hra pôsobí ako z minulého storočia, bohužiaľ, skôr v tom negatívnom zmysle a je len pre veľmi tolerantných, trpezlivých a zároveň nostalgických hráčov.

HODNOTENIE

+ pomerne pestré a rôznorodé prostredia
+ rozmanité hlavolamy oživujú postup
+ miestami dobrá, strašidelná atmosféra
+ má určité nostalgické čaro
- veľmi obmedzená interakcia s okolím
- málo zbraní a príšerné nabíjanie
- komplikované a ťažkopádne ovládanie
- prihlúply dej a prestrihové scény
- zle riešené ukladanie hry
- bugy

6.0



5.5



PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4,
VÝVOJ:
UBISOFT
VYDAVATEĽ:
UBISOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
4. OKTÓBER 2019

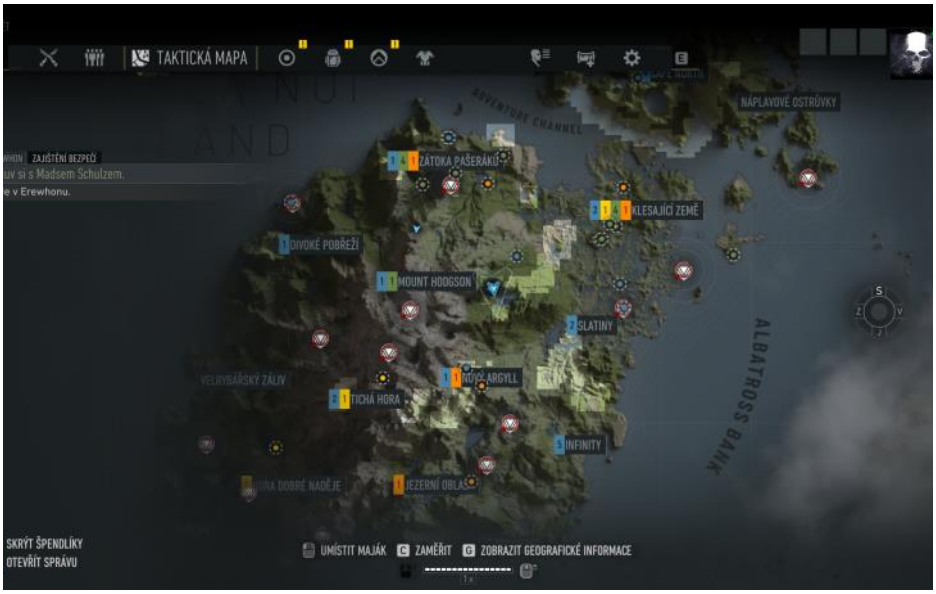
GHOST RECON: BREAKPOINT

ZLOMENÝ GHOST RECON

Ubisoft pokračuje vo svojej Ghost Recon sérii, ktorú začal už takmer pred dvadsiatimi rokmi. Počas generácii mala séria rôzne prepracovania, rôzne taktické alebo viac akčné zamerania, pričom v poslednej Widlands časti Ubisoft hru otvoril a spravil z nej veľmi zaujímavú sandboxovú kooperačnú akciu. Neskôr pridal aj multiplayer a zábavné eventy, ako napríklad misiu s predátorom. Teraz po štyroch rokoch vydáva Ghost recon Breakpoint, ktorý stavia na rovnakom základe, ale už viac tlačí na online hranie.

Žiaľ, ak ste očakávali od pokračovania viac realistickejšiu hru ako minule, to tu nenájdete. Autori nabrali zvláštny kurz a hoci sa snažia zostať v taktickej hrateľnosti, v určitých prvkoch sa prikláňajú viac k online prepojeniam a prekvapivo „looter shooter" hrám. Hra totiž pridáva levely postavy, loot dropy a nechýbajú aj raidy. Nápad by to eventuálne nemusel byť zlý, ale problémom je jeho realizácia. Tá zastala niekde v polovici a celé to dopadlo zvláštne. Veľmi to pripomína situáciu Just Cause 4, ktoré rovnako pre nedotiahnutosť skončilo slabšie ako Just Cause 3. Toto je však ešte horšie, keďže Ubisoft sa pustil do mnohých veľkých zmien, veľa z nich nedotiahol a je otázne, koho vlastne hrou chcel osloviť.

V hre nás teraz tvorcovia pritiahnu na priam futuristický ostrov Auroa, ktorý si obsadil miliardár a nalákal tam ľudí za pokojným a vyrovnaným životom v súlade s prírodou a technológiami. Vyskytol sa však problém. Z jeho dronov sa stali zbrane, ktoré zničili loď v blízkosti ostrova. Nikto nevie prečo a čo bude ďalšie. Práve preto sú tam vyslané Ghost Recon jednotky, ktoré majú situáciu vyriešiť. Tie sú však hneď po príchode zničené. Duchovia, ktorí sa zachránili, nachádzajú miestny odboj a začínajú svoj boj proti presile.



Príbeh je tu prekvapivo slušne prepracovaný. Už to nie je len naháňanie kartelu ako vo Wildlands, ale rieši sa problém vo vnútri Ghost jednotky, keďže jeden z vašich radov teraz vedie bojové jednotky nepriateľov a zobral so sebou veľa „ghostov". Hlavného nepriateľa tu stvárnil Jon Bernthal, herec známy z Punishera, a prakticky na svojich pleciach nesie celý príbeh aj atmosféru titulu. Je však na to sám. Ostatné postavy sú nevýrazné a skôr len do počtu. Je to škoda, ale príbeh stále dokáže ukázať zaujímavý svet megakorporácie, ktorá má silu, peniaze, nápady, ale niekedy sa spojí so zlými ľuďmi a následne to už nevie zvrátiť.



Vy sa do tohto sveta dostávate ako jeden zo zostrelených „duchov" a ocitáte sa v centre miestneho odboja skrytom v kopcoch. Tu nájdete postavy, od ktorých budete dostávať prvé misie, tu viete vstupovať do multiplayeru a aj obchodovať. Nie je to však len vaše súkromné miesto. Autori z toho teraz spravili prakticky online lobby, kde vidíte pohybovať sa ostatných hráčov. Dôvod na niečo také je otázny, zrejme sa snažili kopírovať MMO hry. Je to zvláštny a reálne zbytočný prídavok. Na druhej strane je to jediná spoločná online oblasť. Akonáhle miesto opustíte a vystúpite späť do sveta, už budete sólo, respektíve s tromi kooperačnými priateľmi, s ktorými môžete začať čistiť ostrov od nepriateľov.



Základ je tu prakticky podobný ako pri Wildlands, teda rozsiahle prostredie, kooperačný tím, misie, likvidovanie cieľov, používanie rozmanitých vozidiel. Ale ďalej sa to začína postupne rozchádzať. Prvý rozdiel je absencia AI tímu pre singleplayer hráča. AI síce v minulej hre bola tupá, strácala sa v prostredí a potom teleportovala k vám, ale napriek tomu v boji pomohla. Musíte sa tak spoliehať sami na seba, čo je v tomto svete dosť drsné. Dostávate sa totiž do prostredia preplneného nepriateľmi, ktorí nielenže sú ostrostrelci, ale majú aj štipku taktiky. Pritom to, čo nemajú v hlave, nahrádzajú svojim počtom. Akoby to nestačilo, používajú ozbrojené drony, ktoré keď vás zamerajú, veľmi ťažko sa likvidujú. Na prežitie v tomto svete budete potrebovať taktiku a eventuálne stealth.

SECTORVIDEO68215.

V singleplayeri čakajte drsnú hrateľnosť s tým, že bude najlepšie vystrieľavať nepriateľov z diaľky alebo sa zakrádať a postupovať stealth systémom. Autori sa snažili naznačiť, že sa sústredili aj na túto možnosť a survival prvky, ale mimo vyváľania sa v blate alebo skrytia sa v tráve tu toho veľa nie je. Samotný stealth postup funguje len minimálne, nepriatelia vás často zbadajú aj keď to nečakáte, pošlú na vás drony a už sa ich zbavíte len ťažko. Drona síce máte aj vy ale je veľmi slabý a pokiaľ si neodomknete ďalšie možnosti, veľmi zle zachytáva nepriateľov a musíte sa s ním poriadne nalietať, aby ste si ich označili.

Nevyhnutne to celé nie je zlé, keďže headshoty tu fungujú spoľahlivo a sú základom prestreliek. Viete si to pekne užiť, ak sa sústredíte na čisté zabíjanie a eventuálne pomalé vyvražďovanie celého kempu, zbieranie informácii a prípadne vypočúvanie svedkov. Akonáhle vás však odhalia, často sa boj zmení na nekontrolovaný chaos. Nepriatelia vás neustále zasahujú, drony lietajú okolo a šijú to do vás, nestíhate sa liečiť, nemôžete utiecť, lebo máte zranenie a len pomaly krívate. Citeľne je to dizajnované na kooperáciu, kedy si budete so svojím tímom pomáhať, môžete mať rôzne triedy - snajper bude podporovať zo zadu, ďalší môžu útočiť zblízka.

Zbrane sú základom akčnej hry a Ubisoft to zrejme zobral doslova. V hre sú ich tony a nie ani preto, že by boli rôzne, ale preto, že sú levelované. Tu sa zrejme tvorcovia snažili zapracovať systém, ktorý veľmi dobre fungoval v posledných Assassinoch, alebo náznak bol aj v novom Far Cry, ale je otázne, čo si presne predstavovali pod zapracovaním levelov v tejto hre. Totiž zapracovali levely len na vybavenie postavy, teda zbrane a oblečenie, ale nie na nepriateľov. Tí sú stále rovnakí a stále ich dáte dole jednou strelou. Dôvod levelov je otázny a zdá sa, akoby to ostalo spracované niekde na polceste. Je to ďalšie z otáznych rozhodnutí v dizajne hry. Cieľová skupina looter shooter hráčov je iná ako cieľová skupina taktických hráčov.

V každom prípade to znamená aj to, že neustále meníte zbrane za lepšie, ktoré získate z dropov padnutých nepriateľov alebo truhlíc rozmiestnených v prostredí. Pre fanúšikov zbierania je to zaujímavé, zároveň je to oživenie, keď sa vám neustále menia zbrane a aj postava, keďže aj každá časť oblečenia je levelovaná a neustále sa prezliekate. Raz tak máte na hlave level 50 prilbu, následne level 51 čiapku alebo niekedy neskôr bojové rukavice 120 a následne ich vymeníte za gumené rukavice 121 alebo za hocičo, čo sa náhodne vygeneruje v ďalšej truhlici s vyšším levelom. Ak ste chceli od pokračovania väčšiu realitu, tu ju nenájdete. Rovnako ak máte obľúbené zbrane, zabudnite na ne. Budete ich neustále meniť. Pritom si ich vždy musíte poupravovať, aby vám sedeli - optiku, tlmiče, nafarbiť si ich. Zbrane môžete aj mierne vylepšovať zo súčiastok, ktoré získate zo starých zbraní.





Levely dopĺňajú schopnosti a perky, ktoré si postupne odomkýnate za zozbierané XP pointy. Schopnosti budú aktívne stále, ale je tu množstvo perkov, z ktorých si môžete vybrať na použitie len tri. Množstvo odomknutí tak končí ako zbytočných. Pridávajú silu, presnosť, výdrž, rýchlejšie nabíjanie a rôzne kombinácie vylepšení. Schopnosťami zase vylepšujete svoj dohľad na nepriateľov, možnosti drona. Väčšinou však len nevýrazné prvky, akoby sa autori báli pridať niečo poriadne a viac-menej ich vylepšenia cítite len minimálne.

Popri nových zbraniach si postupne odomkýnate aj vozidlá, konkrétne oboje si môžete kupovať za získané peniaze v prostredí. Vozidlá viete nájsť v teréne, no určite budete chcieť mať vlastné, ktoré budete môcť vyvolať na požiadanie. Tie si musíte kúpiť a určite sa najviac oplatí kúpiť ozbrojená helikoptéra. Totiž vzhľadom na to, že prostredie ostrova je extrémne hornaté a priam nevhodné na presun vozidlami, helikoptéra tu je základ. Pritom ozbrojená helikoptéra vám zaistí akčný vstup na bojiská. Možno nie je taká účinná ako headshoty z vašej zbrane, ale stále lepšie ako nič a viete dobre zlikvidovať množstvo nepriateľov predtým, ako niekam vstúpite (hlavne rotačným guľometom, rakety sú extrémne neúčinné, ak nimi nepriateľov netrafíte priamo do hlavy). Samozrejme, v prípade ak nechcete skúsiť tichý taktický vstup na bojisko.

Zároveň pre čo najrýchlejšie dosiahnutie svojich cieľov je dobré odomkýnať si ohniská po celom ostrove. Hneď ako si v nich založíte oheň, sú vaše a môžete sa tam kedykoľvek teleportovať (ak teda nie ste v boji). Môžete si k nim môžete privolať ľubovolné vozidlo, hlavne helikoptéru a vydať sa na ďalšiu misiu. Viete tu však aj vyrábať lekárničky, upravovať si zbrane, zapínať si časové bonusy, ako napríklad rýchlejší dron na hodinu.

Je toho prekvapivo veľa a prekvapivo veľa vecí je priam zbytočných. Pritom ďalšia kopa vecí, ktoré zrejme nikdy nepoužijete, je zamotaná v extra neprehľadnom menu hry. Ingame menu je ukážkou toho, ako nemá také menu hry vyzerať. Prvé hodiny sa v tom ako-tak snažíte vyznať a po desiatich hodinách vám stále niekde bude svietiť návod na používanie ďalších menu, v ktorých ste ešte neboli. Špeciálne výber misii a zobrazenie postupu sú extra zle riešené a aby ste si nemysleli, že hráte nejakú jednoduchú prestrelku, autori pridali aj nejaký pseudodetektívny systémom odhaľovania dôkazov. Často musíte v menu hľadať informácie, ktoré si máte prečítať, aby vám hra vôbec otvorila ďalšiu misiu. Vytvára to len chaos, ktorého je už v hre viac ako dosť aj bez toho. Toto mohlo fungovať v Assassinovi, ale tu je to úplne zbytočné.

O samotných misiách si nemusíte robiť ilúzie, podobne ako vo Wildlands sú jednoduché, málokedy nájdete špeciálne naskriptovanú misiu.



Väčšinou musíte len vyvraždiť nejaký kemp, dostať sa k nejakému človeku alebo informácii, aby ste sa s ňou vrátili späť k predchádzajúcemu človeku a ten vás pošle zas za niekým iným. Niekedy sa zdá, že keby v hre dali týmto ľuďom mobily, ušetrili by ste 20 hodín hrateľnosti. Vedľajšie misie pre frakcie sú podobné, ani likvidovanie boss nepriateľov nie je odlišné. Tiež ich musíte vypátrať cez niekoľko ľudí, aby ste ich nakoniec lokalizovali, dali im headshot a išli ďalej.

Mikrotransakcie tu nechýbajú, Ubisoft umožňuje kúpiť si kredity na kúpenie ďalších zbraní alebo vozidiel, tie však viete ľahko získavať aj v hre, ale sú tu aj balíky zbraní a vozidiel a skinov, ktoré si môžete kúpiť za prémiovú menu, zastupiteľnú za peniaze. Alebo sú tu aj Time saver mechaniky, kde plánuje Ubisoft predávať skill pointy, XP balíky na rýchlejšie levelovanie (na chvíľu tam pri spustení boli, ale prídu do hry až neskôr). Zatiaľ sú tam len vylepšenia na zbrane.

Povedal by som, že tieto veci nevyhnutne nepotrebujete používať. Hra to nevyžaduje a všetko získavate popri hraní.

Výrazne to neovplyvňuje ani multiplayer, kde znovu bojujú 4 vs 4 tímy Ghostov v rôznych módoch a na rôznych mapách. Ponúkajú drsné pomalé a viac stealth boje, kde rovnako headshoty sú základ. Je to oddych od otvoreného prostredia hry plného AI nepriateľov. Pustíte sa do ničenia a obraňovania kontrolných bodov alebo čistej deathmatch likvidácie. Zatiaľ na šiestich mapách s rozmanitou ponukou nastavení, či už počasia, obdobia dňa alebo iných podmienok. Môžete si zapnúť aj zmenšovanie bojového poľa.

Vizuálne je hra parádna, zatiaľ čo beta bola extrémne nedotiahnutá a pomalá, plná hra funguje veľmi dobre a rýchlo. Aj na slabších kartách idete bez problémov na 1080p na vyšších detailoch (GTX 970 nemala problém).

Na druhej strane, ak prepnete na ulltimate, má čo robiť aj hi-endová karta, aby to rozbehla v 4K nad 30 fps. Procesory tu k tomu dostávajú viac zabrať, ako by mali (i5 je vyťažený takmer stále na 100%). K tomu je to ideálne hrať z SSD disku, lebo čítanie tam je takmer neustále. Napriek tomu sú však prostredia pôsobivé, výhľady z helikoptér jedinečné a aj pri pohybe po zemi to pôsobí veľmi príjemne. Parádne animácie, príroda, tráva, ale aj efekty či už počasia, ako je dážď, ale aj dynamické blato alebo sneh a celková interakcia s prostredím. Nezaostáva ani fyzikálny model vozidiel, s ktorým sa teraz autori viac pohrali a helikoptéry sa ovládajú jednoducho a intuitívne.

Napriek tomu, že hra vyzerá veľmi dobre, problémov je asi rovnako veľa ako obdivuhodných prvkov. Totiž niekedy sú až príliš viditeľné popupy nových objektov, niektoré veci sa občas nezobrazia.



Niekedy mi hra na pár sekúnd zasekla a úplne zastala napriek tomu, že nič nečítala z disku a kamerou sa dalo hýbať. Len celý svet zastal. K tomu nahrávania po zabití sú až príliš dlhé, a to hra nerobí nič iné, len vás hodí pár desiatok metrov od boja. Je tu ešte veľa detailov, ktoré nefungujú alebo občas „zblbnú", často sa veľmi ťažko preskakuje cez prekážky, v hornatom teréne sa ľahko zaseknete a nedostanete tam, kam chcete. Niekedy rakety z helikoptéry vystrelia o pár sekúnd, niekedy aj desiatky sekúnd neskôr ako majú, alebo niektoré parametre v štatistikách sa nehýbu a príbeh mám stále na 0%. K tomu je celá hra online a systém niekedy Ubisoftu spadne, alebo je preťažená a menu sa načítavajú zvláštne pomaly. Občas mi pre istotu spadla uPlay aplikácia. Zdá sa, že hra by potrebovala ešte polroka alebo aj rok práce, aby to autori celé dotiahli, a to len v technickej oblasti, nehovoriac o herných prvkoch.

Celkovo je Ghost Recon Breakpoint rozporuplný. Niektoré veci sú veľmi dobré, iné sa tam vyslovene nehodia alebo nie sú dotiahnuté. Miestami sa zdá, akoby autori niektoré prvky začali pridávať v polovici vývoja a nakoniec sa nevedeli rozhodnúť, čo z hry má byť. Spája sa tu tak taktická hrateľnosť, levelovanie a zbieranie vecí na štýl „looter shooter "hier, pritom prekvapivo nepriatelia nemajú levely a online lobby tiež nemá hlbší zmysel. Pritom sú to veci dizajnované na rôzne cieľové skupiny a nakoniec si to odnáša samotná hrateľnosť.

Ale nie všetko je úplne zlé, príbeh má hĺbku, Jon Bernthal ho ťahá a rovnako samotná akcia a taktika je dobrá, náročná a zábavná. Ak nebudete riešiť ostatné prvky a bavilo vás strieľanie v otvorenom svete vo Wildlands, a to hlavne v kooperácii, tu sa to dá rovnako dobre užiť.

HODNOTENIE

+ rozsiahly, detailne prepracovaný svet
+ tony misií a možností aj na stovku hodín hry
+ samotné prestrelky zabavia, hlavne v kooperácii
+ rozmanitá ponuka vozidiel a zbraní
- neprehľadné menu a aj výber misií
- zle vyriešené levelovanie
- stealth a survival možnosti sú len povrchné
- zatiaľ chýba AI tím
- dizajn mapy nie je optimálny na presun vozidlami
- misie sú jednotvárne

5.5

PETER DRAGULA



GENERATION ZERO

SURVIVAL SANDBOX S ROBOTMI

PC, XBOX ONE, PS4
AVALANCHE
AKČNÁ CO-OP



Avalanche Studios, autori explozívnej Just Cause série a aj decentného Mad Maxa, teraz skúsili niečo iné. Spravili vlastný menší projekt Generation Zero, survival titul v zničenej krajine. Žiaľ, tak ako posledný Just Cause 4 ani toto plne nedotiahli. Potenciál v tom srší z každej oblasti, ale málokde je aj naplnený.

Generation Zero je kombinácia survivalu a kooperácie, pričom môžete hrať sólo alebo s tromi ďalšími priateľmi, alebo inými hráčmi. V oboch prípadoch bude vašou úlohou prežiť na švédskom ostrove v osemdesiatych rokoch, ktorý sa dostal pod útok mechanických robotov. Vy sa sem vraciate z výletu a snažíte sa zistiť, čo sa stalo. Musíte postupovať vpred, sledovať odkazy ľudí, ktorí utiekli a pokúsiť sa dostať za nimi do bezpečia. Bude to množstvo úloh a prevedie vás to masívnym prostredím zaplneným robotmi.

Hlavne od hry nečakajte hlboké možnosti výroby predmetov, je tu len zbieranie zbraní, doplnkov a hlavne nábojov, ktorých nebude nikdy dosť. Nebude to survival ako Forest alebo Ark, ale skôr ako State of Decay len bez výroby a základne, kde zombíkov vystriedajú roboti. Malý príbeh a questy v pozadí sú pekným doplnkom.

Zo začiatku je to celé pôsobivé. Dostávate sa na ostrov, nachádzate prvé stopy niečoho zvláštneho, sledujete prvé odkazy, nachádzate zbrane a aj prvých nepriateľov. Úvodné boje sú drsné, atmosféra sa bude dať krájať a vizuál vás oslní. Rovnako aj následné prehľadávanie prvých domov a zúfalé hľadanie nábojov alebo lepších zbraní je parádne. Priam vás to ťahá postupovať ďalej, oslobodiť ďalšiu farmu, dedinku, získať ďalšiu stopu. Necháte sa viesť do vojenských bunkrov a základní, kde budete dúfať, že konečne niekoho stretnete, niekoho živého, kto vám porozpráva, čo sa tu vlastne deje a kedy sa začne celý príbeh. Ale to sa nikdy nestane.

Osobne som dúfal prvú hodinu, druhú hodinu, piatu hodinu hrania, ale potom som už zistil, že hra takto bude pokračovať aj ďalej. Je to len mix veľmi neprehľadných úloh vedúcich hráča z jedného miesta na druhé. Raz k rádiu, k odkazu na papieriku, inokedy k nástenke, aby ste sa dozvedeli, kde sa ľudia presunuli ďalej, alebo kde nájsť niečo iné a skúsiť po miliónty raz zavolať pomoc. Je to škoda. Ešte väčšia škoda je, že popritom ako sledujete úlohy, prechádzate stovkami rovnakých domčekov, hľadáte v nich náboje alebo so šťastím ďalšie zbrane. Náboje sú extrémne dôležité, keďže každú lokalitu strážia roboti, hliadkujú, aby zničili všetky náznaky života. Nebýva ich veľa, ale jednoducho ich nezlikvidujete. Najlepšie je vyhýbať sa im, odlákavať ich a ničiť ich takticky, s čo najmenšou spotrebou nábojov. Ak si ich totiž miniete, budete musieť ísť prehľadávať ďalšie domy a dúfať, že niečo nájdete skôr, ako stretnete nepriateľov. Pritom ak vás zabijú, máte šancu oživiť sa ak máte v batohu adrenalín, ak nie, vraciate sa do niektorého z bezpečných domov, ktoré ste už oslobodili. Nie je ich veľa a často sú ďaleko od aktuálneho miesta misie. Môže sa tak stať, že budete päť minút chodiť k miestu, ktoré potrebujete oslobodiť, len aby vás zabili. Znovu.

Zároveň rátajte s tým, že v hre nie sú žiadne pojazdné autá. Postupne je tak hra stále stereotypnejšia a viac frustrujúca.

Autori hovoria, že poškodení nepriatelia ostávajú poškodení a mŕtvi nepriatelia už ostávajú mŕtvi a teda aj po svojej smrti stále len postupujete vpred. Väčšinou to aj platí, ale niekedy sa mi zdalo, že mŕtvi roboti ožívajú a vytvárajú masívny problém. Možno jedna z chýb hry, ktorých tu je viac ako dosť. Napríklad AI vás vidí a často sa snaží strieľať aj cez steny, rovno aj cez zem do podzemného krytu, podobne aj vy často na detektore zachytíte nepriateľa, ktorý je za betónovými stenami. Okrem toho AI nevie vstúpiť do budov, ak do nich náhodou nejako neskočí, často sa nezorientuje a nevie vás nasledovať, alebo sa niekde zasekne. Podobne úlohy - nielenže sú neprehľadne spracované, niekedy aj ukazovateľ cieľa daného questu vypadne a neviete, čo od vás hra vlastne chce.

K tomu vylepšovanie vašej postavy je veľmi zle nastavené, síce postupne nájdete nové zbrane a aj raketomet, ktorý sa veľmi zíde pri väčších robotoch, ale náboje do neho nájdete len veľmi zriedka. Keďže máte veľkosť inventáru obmedzenú, je pravdepodobné, že raketomet aj tak niekedy po ceste vyhodíte. Väčšinou budete vyhadzovať aj veci, ktoré by ste eventuálne mohli používať na boj, ale obetujete ich, lebo náboje a zbrane sú dôležitejšie. Je to celé zle nastavené a rovnako aj schopnosti. Tie si môžete odomkýnať za body, ktoré získate za zvýšenie levelov v rôznych častiach, napríklad za víťazstvá, za úteky z boja, za úlohy. Môžete si potom vylepšiť napríklad beh, rýchlosť nabíjania alebo zdravie, výdrž. Všetko však ide veľmi veľmi pomaly. Autori to akoby rozkladali na stovku hodín, za ktorú by ste mohli prejsť celé územie. Problém je, že z hry nemáte pocit postupu vpred.

Toto minimalistické napredovanie spolu s neustálym stereotypom prehľadávania budov hru veľmi ubíja. Zo začiatku to





ešte udržujú úlohy, ale keď zistíte, že sú nezmyselné a prestanú vás baviť, ostane už jedine zábava s kooperačnými hráčmi. Môžete sa tu spojiť s priateľmi, alebo si necháte otvorenú hru a umožníte pripojiť sa iným hráčom. Najlepšie je hrať s priateľmi a ideálne s nimi hrať od začiatku. Iní napojení hráči totiž môžu byť úplne v inej časti hry ako vy a ak len začínate a oni sú už ďalej, cez pol ostrova sa k nim nedostanete.

Napriek iným nedotiahnutým veciam je vizuál Generation Zero parádny. Nejde v šľapajách zašumeného a nekvalitného Just Cause 4, ale skôr v stopách loveckej hry The Hunter, kde čakajte hlavne parádnu prírodu. Ponúkne aj jedinečné výhľady, parádne východy a západy slnka, zmeny počasia, dážď a aj sneh. Všetko pekne dopĺňa atmosféru hry.



Aj tu vidieť ako sa Avalanche vyžíva v masívnych svetoch, možno je však tentoraz taký veľký, že to škodí hre. Autori ho nevedeli zaplniť nielen rozumným obsahom, ale ani architektúrou. Všetko je tu hromadne kopírované od asi troch typov domčekov, cez rovnaké farmy, až po podzemné základne. Aj keď zvonku to vyzerá pekne, keď máte vstupovať do sto rovnakých domov, aby ste tam našli 5 nábojov je to otrava. Zároveň keď hovoríme, že svet je prázdny, tak je úplne prázdny ako bez ľudí, tak aj bez zvierat. Mimochodom, vzhľadom na to, že hra je umiestnená do osemdesiatych rokov, má to celý taký feeling, od starých rádií, až po hudbu v štýle danej doby. Je to ďalšia vec, ktorá atmosfére veľmi pomáha. Až je škoda, že to autori nedotiahli, neinvestovali do toho viac a príbeh mohli posunúť aspoň na Far Cry úroveň. Niekoľko príbehových animácii a živých postáv by to pekne vedelo oživiť.

V Generation Zero chceli autori ulahodiť fanúšikom survivalu a kooperačných hier. Pripravili pôsobivý vizuál sveta pod útokom, pridali náročné boje a atmosféra je tu parádna, ale všetko to ničí neustále hľadanie zásob, prechádzanie rovnakých bludiskových základní, rovnakých domov, ako aj úlohy bez hĺbky. Nehovoriac o prázdnote sveta, kde stretnete len robotov a prípadne váš tím. Po hernej stránke v systéme bojov je to parádne, ale škoda, že zvyšok hry to ničí. Chcelo by to vozidlá, lepší save systém, lepší progres v hre a aj reálny príbeh s postavami. Je veľká škoda, že do toho autori neinvestovali viac. Potenciál z toho srší, ale je doslova zničený zlým prístupom. Ak máte radi akčný survival, možno v tom objavíte skryté čaro a zabavíte sa aj desiatky hodín, musíte však hre veľa odpustiť. Uvidíme, či sa jej budú autori venovať aj po vydaní a či niečo vylepšia.

HODNOTENIE

+ kvalitný vizuál a atmosféra sveta
+ parádne spracované boje
+ možnosť kooperácie (nie nutnosť)
+ dobre nastavená náročnosť

- svet je príliš prázdny, generický, budovy a základne sú stále rovnaké
- stereotypné zbieranie zásob stále dookola
- úlohy vás len posielajú na ďalšie miesta
- veľmi pomalé vylepšovanie postavy
- zle vyriešené save pointy
- absentuje prevoz vozidlami

5.5

BRANISLAV KOHÚT

DAY Z

MÁ EŠTE ŠANCU OSLOVIŤ?



PC, XBOX ONE
BOHEMIA
SURVIVAL

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

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

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

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

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

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

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

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



HODNOTENIE

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

5.5

BRANISLAV KOHÚT



HELHEIM

NEZÁŽIVNÁ CESTA BOJOVNÍČKY

PC
34 BIT THINGS
SURVIVAL

Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna kráľovná a bohyňa Hella, ktorú zradili jej vlastní prisluhovači vedení neznámym protivníkom. Vládkyňa bola porazená a uväznená, ale napokon dostala druhú šancu, aby zistila, kto za tým všetkým stojí a pokúsila sa k nemu prebojovať cez hordy nepriateľov. Môžete to skúsiť v jej koži, ale či vás to bude baviť, je otázne.

V úvode sme vám rovno naservírovali príbeh a naznačili, že to s touto rúbanicou nebude veľmi ružové. Napokon ani hodnotenie sa nevyšplhalo veľmi vysoko. Dôvodov je hneď niekoľko. Samotný dej je klišé bez štipky fantázie a ani sa nesnaží ísť aspoň trochu do hĺbky. Jednoducho idete a bojujete, až kým nepríde tuctové finále. Nezdržujete sa rozhovormi, nestane sa nič nečakané - vlastne sa nestane prakticky nič, len sa musíte stále znova a znova prebiť cez skupiny nepriateľov.

Hra sa teda zameriava výlučne na boje, ktoré sú dosť náročné, hoci samotný bojový systém je veľmi strohý. Ale celkom dobre funguje. Vaša postava má meč a jediný druh útoku, ktorým stína všetkých, čo jej stoja v ceste. Príjemným bonusom však je, že mečom odráža strely a tie môžu zasiahnuť aj priamo útočníkov. V Star Wars to fungovalo dobre a rovnako aj tu a je to efektné. Okrem strelcov vás ohrozujú menší bossovia, ku ktorým je niekedy ťažké priblížiť sa, lebo okolo seba vytvárajú zraňujúcu zónu. Počas celej hry narazíte len na niekoľko variácií základných jednotiek s menšími odchýlkami. Napríklad občas majú plameňomet alebo sa po skonaní transformujú do niekoľkých menších útočníkov. V zásade ale majú podobné schopnosti aj vzhľad.

Nevyhnutnou pomôckou v boji proti strieľajúcim a teleportujúcim sa nepriateľom je bleskový presun - dash. Vďaka tomu sa dokážete protivníkom dostať na telo alebo sa vyhnete zásahom. V neskoršej fáze hry je to aj jediný spôsob, ako sa dá presúvať po malých ostrovčekoch. Sú na nich plošinky, kde použijete svoju schopnosť, a tak sa premiestnite cez priepasť. Je to jedno z mála spestrení lokalít, ktorými prechádzate. Občas ešte natrafíte na pasce s ohňom alebo bleskom, ale inak vás ničím neprekvapia. Prostredia nie sú škaredé, práve naopak, dokonca sú celkom zaujímavé. Ibaže tak ako nepriatelia vyzerajú veľmi podobne a väčšinou sa jedná len o kozmetické zmeny dizajnu.

Vaša postava cestou zbiera runy. Je ich deväť, ale v boji používate len dve, ktoré si zvolíte a podľa potreby vymeníte na plochách s červenými symbolmi. Sú dosť husto rozmiestnené v a slúžia aj ako checkpointy. Runy sú, bohužiaľ, väčšinou nezaujímavé. Popisy síce sľubujú pomerne rozmanité útoky, na ktoré používate svoju energiu, ale v boji majú podobný účinok a sú fádne. Ale niečo z toho predsa len využijete a má to patričný efekt. Napríklad séria úderov, pri ktorých sa odrážate od jedného nepriateľa k druhému, je najmä proti presile veľmi účinná. A spomalenie času umožní pohodlne zasiahnuť vybrané obete.

To je vlastne všetko, s čím môžete počítať. Hrdinka sa nevyvíja, okrem rún nič nezbiera, nemôže meniť svoju výbavu ani uplatniť nejakú pokročilú taktiku. Skrátka sa len oháňate mečom, občas si pomôžete runou a hlavne sa prakticky neustále bleskovo premiestňujete, aby vás neskosili strely, ktoré nie vždy stíhate odrážať. A tak to ide až do finále, kam sa prebojujete po nejakých štyroch hodinách. A nie je to nič výnimočné, pocit zadosťučinenia sa nedostaví a aspoň záverečná animácia mohla byť poriadna.

Základ hrateľnosti pritom nie je zlý, ale bohapusté mlátenie s prechádzaním po chodníčkoch a malými sektormi, ktoré treba vyčistiť od všetkých nepriateľov, na zábavu nestačí. Postup s vyvražďovaním takmer rovnakých protivníkov sa veľmi rýchlo stáva monotónnym a nezáživným.

Chcelo by to rozmanitejšie hrozby, väčšiu variabilitu prostredí, možno aj pár NPC postáv na pár slov a s nejakými úlohami, zbieranie koristi a možnosť výmeny alebo aspoň vylepšovania výzbroje. Potom by to celé bolo šťavnatejšie a nepôsobilo tak sterilne. S daným chudobným obsahom je aj relatívne krátka herná doba postačujúca. Môžete to prejsť za jeden večer a počas toho ďalšieho si na Helheim už ani nespomeniete.

Slušný vizuál sme už naznačili a v tomto smere môžeme vyčítať už len spomínanú malú variabilitu prostredí, prípadne by to chcelo viac detailov. Hudba je kvalitná, ale k tejto hre si vieme predstaviť aj niečo dynamickejšie, zvuky sú pomerne strohé. Automatická kamera neraz neposkytuje ideálny pohľad. Niekedy nestíha ani včas reagovať alebo sa jednoducho ani nepokúša zmeniť uhol, takže nevidíte, čo máte pred sebou. V hre, kde musíte bleskovo reagovať na okolité podnety, je to zásadná chyba. Bolo by vhodné prepínanie viacerých kamier alebo manuálny posun kamery myšou či páčkou.

To už sa dostávame k ovládaniu. Helheim je PC hra bez podpory myši, ktorá tu citeľne chýba. Na ovládanie síce nepotrebujete veľa klávesov, ale pohodlnejšie sa to rozhodne hrá gamepadom.

Helhem je titul s chudobným dejom, obsahom a možnosťami. Herný systém by za určitých okolností mohol uspokojivo fungovať, lenže to by tu musela byť väčšia variabilita v každej oblasti. Helheim je ako ohlodaná kosť - zavonia, ale nemá čím nasýtiť, a tak rýchlo stratíte záujem a radšej sa poobzeráte po niečom chutnejšom a výdatnejšom.

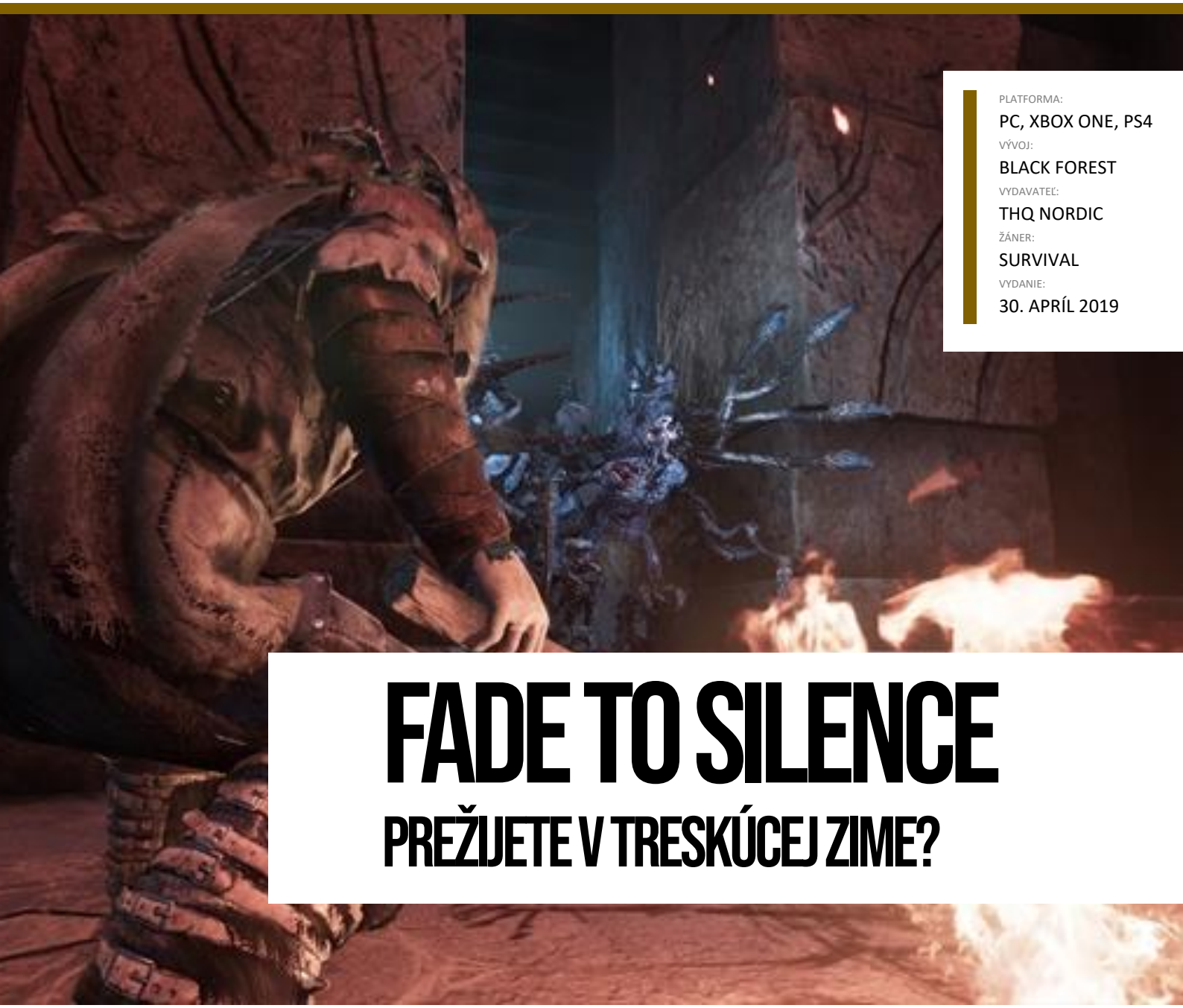


HODNOTENIE

+ základ hrateľnosti nie je zlý
+ slušný vzhľad a atmosféra
- monotónny postup
- príliš skromné možnosti v boji
- malá variabilita prostredí aj nepriateľov
- absentuje dej, progres, vývoj postavy, zmena výbavy
- často nevhodná kamera

5.0

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 tŕnistá 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.

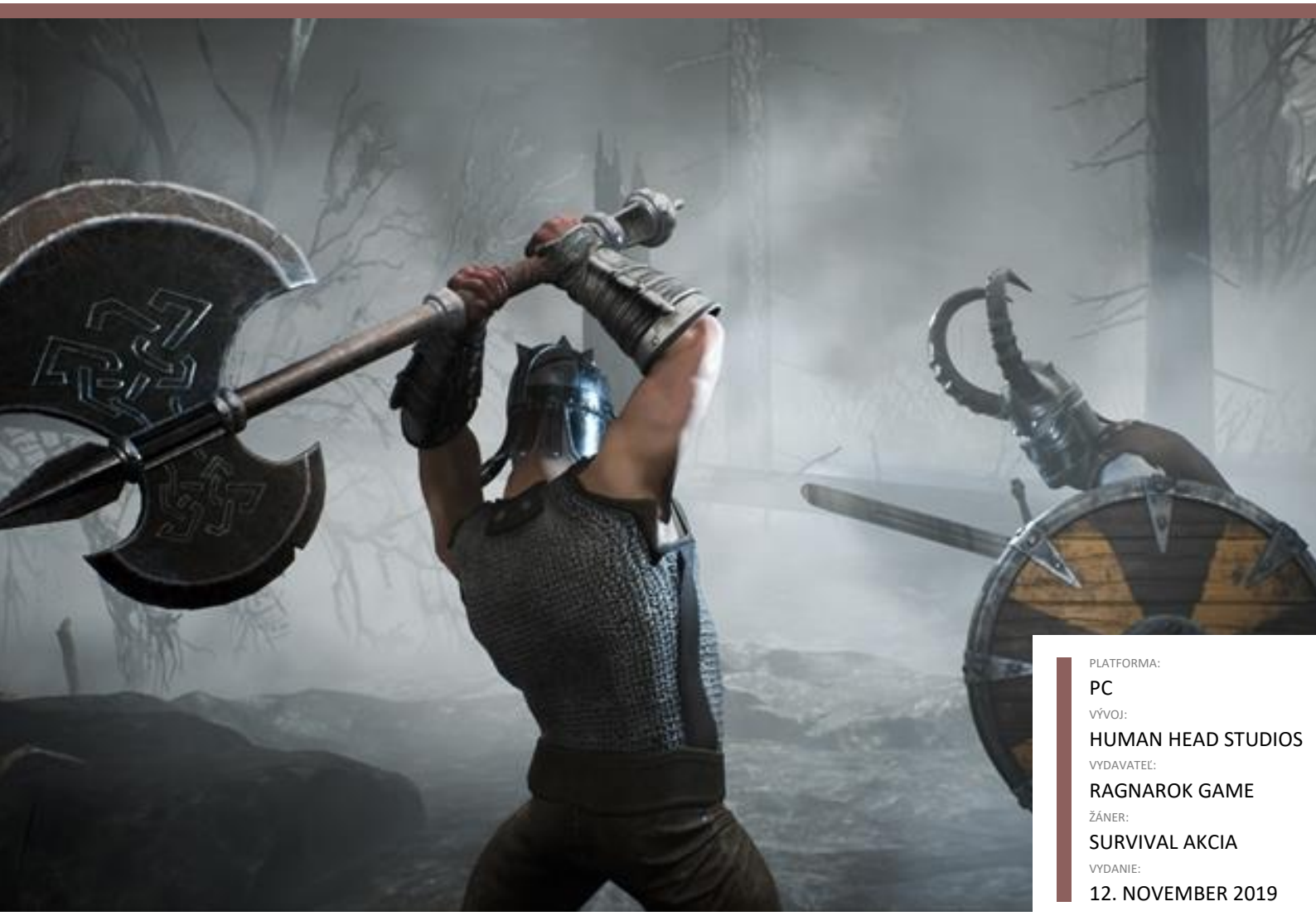
HODNOTENIE

+ technické spracovanie
+ mrazivá zima
+ zničené prostredie

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

5.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
HUMAN HEAD STUDIOS
VYDAVATEĽ:
RAGNAROK GAME
ŽÁNER:
SURVIVAL AKCIA
VYDANIE:
12. NOVEMBER 2019

RUNE II

SEVERSKÁ ODYSEA POKRAČUJE

Pôvodná hra RUNE je na svoju dobú skvelá a priniesla kvalitnú akciu vychádzajúcu z tradícií Vikingov. Po rokoch sme sa dočkali pokračovania, ktoré je ale vyslovene sklamaním. Možno je to preto, že Human Head Studios oficiálne skončili a ponáhľali sa do područia Bethesda Softworks ako nový tím Roundhouse Studios. Svoje posledné dielo pod pôvodnou hlavičkou dokončili zjavne narýchlo a veľmi to bije do očí. Ako sa hovorí, práca chvatná málo platná a platí to aj v tomto prípade. Rune II je nedôstojná rozlúčka a rozhodne vývojárom dobré meno nerobí.

Ležérne zbúchané intro a po ňom výber lokálnej alebo online hry. Začali sme vytvorením postavy, ktorou mohol byť muž alebo žena, výberom hrozného alebo znesiteľného účesu a brady a šli sme na vec. To prvé, čo bije do očí, je slabá grafika. Môžete to vytiahnuť na maximum a stále to vyzerá dosť biedne, navyše sú tam chyby pri nastavení. Hrubé, neotesané objekty nemajú hĺbku ani potrebné detaily. Prostredie je veľmi neforemné a jeho nedostatky nešikovne tlmí nepriaznivé počasie, dážď alebo snehová fujavica. Sprievodným javom je vtedy kolísanie snímkovania a vyššia záťaž PC. S animáciami to nie je o nič lepšie.

V boji to ešte vyzerá obstojne, ale keď vidíte kŕčovité pohyby jeleňov a ďalšej zveri, ktorá nezmyselne pobehuje po krajine, je vám jasné, že toto celé niekto odflákol.



Potvrdia vám to aj iné momenty, napríklad keď zotnete strom a ten úplne zmizne ešte skôr, ako kmeň dopadne na zem. Implementovaná je podivná fyzika, vďaka ktorej sa niektoré predmety či telá neprirodzene odrážajú alebo posúvajú. Skrátka vidieť, že to niekto robil veľmi narýchlo a len tak, aby to ako-tak plnilo svoj účel. Zvuky, hudba a dabing, ktorým sa vám občas prihovoria bohovia, sú na tom o niečo lepšie. Ako celok je to však podpriemerné. Čoskoro sa predvedú vcelku slušné herné mechaniky, ale zakrátko zistíte, že ich aplikovanie je tu takisto neuspokojivé. Boje sú riešené veľmi jednoducho, ale v zásade to postačí. Používate jedno tlačidlo myši na útok, prípadne ctrl na silnejší variant, druhé tlačidlo na obranu, ktorá je efektívnejšia so štítom. Každú zbraň môžete hodiť. Doliečujete sa jedlom, ktoré získavate lovom a môžete si ho upiecť na ohni. Život doplníte aj bandážami a runami, ďalšie runy vám umožnia zraniť nepriateľov v okolí, vyvolať meteority, použiť zúrivosť či zrýchliť čas, ak napríklad chcete, aby rýchlo prešla noc.

Bojujete mečmi, sekerami, oštepmi, lukom a šípmi, niekedy s bonusovými efektmi. Ale mlátite aj odseknutými končatinami nepriateľov, ktoré sa síce čoskoro rozpadnú, ale neraz majú vyšší účinok ako plnohodnotná zbraň. Výzbroj sa kazí a ak si ju neopravíte brúsnymi kameňmi alebo brúskou v obydlí, napokon ju úplne stratíte. V pokročilej fáze hry si vyberiete jedného z troch bohov (Odin, Thor, Hel), ktorý vám zlepší atribúty a pridá podporu, čo zahrňuje vyvolanie unikátnej ničivej schopnosti s možnosťou jej opakovaného použitia.

Po nepriateľoch zostávajú prilby, zbrane, časti brnenia, ktoré môžete používať alebo rozobrať na suroviny. Ďalší materiál a korisť získate z truhlíc, rozbitných sudov, dební, lovom zveri, výrubom stromov či sekaním kameňa, pričom sa to dá aj udieraním mečom alebo dokonca päsťami, čo teda vyzerá dosť hlúpo. Každopádne surovín je pomerne veľa a viete ich aj patrične využiť. Hneď od začiatku máte niekoľko základných receptov a postupne získate ďalšie. Či už pri nových leveloch postavy, kde sa vám automaticky zvyšujú atribúty, alebo pri rozoberaní vecí, prípadne za plnenie fádnych výziev typu „ zabi 30 diviakov a porúb 50 stromov".

Recepty zahrňujú jedlá, ktoré si uvaríte pri ohnisku (tiež si ho môžete aj vyrobiť), výzbroj, vlajku, ktorú občas vystavíte na stožiari, ale aj plť, ktorou sa bezpečne plavíte po mori bez toho, aby ste mrzli v ľadovej vode. A plaviť sa budete často, pretože sa celá hra odohráva na ostrovoch a vy sa premiestňujete z jedného na druhý. Nájdete tam zver, nepriateľov, lesy, bralá, po ktorých neraz treba liezť a skákať, ruiny a veľké runové kamene, ktoré vám po dotyku odhalia nejaké nové informácie o tradíciách a mytológii severu.
Niektoré recepty vyrobíte kedykoľvek v inventári, na iné potrebujete spomínané ohnisko alebo remeselný stôl. Tieto kúsky nájdete v každom dome spolu s brúskou, truhlicou na odkladanie prebytkov a niekedy aj zariadením na výrobu vlastných rún. Domy si vlastnoručne postavíte na miestach, kde nájdete ich základy.





Stavbu jednoducho dokončíte nanosením dreva ku kostre konštrukcie a vnútri vás už potom čaká všetko vybavenie. Navyše sa tam vaša postava samovoľne doliečuje a chráni pred nepriaznivým počasím, ktoré uberá život. Je to celkom zaujímavá implementácia survival prvkov do hry a vhodne dopĺňa akčný postup.

Keď si to tak všetko vymenujete a priblížite, neznie to najhoršie. V čom je teda problém? Predovšetkým v tom, že sa hra nikam neposúva a vyžaduje od vás monotónne opakovanie rovnakých činností, vrátane hlavných úloh. Dookola sa aplikuje takmer nemenná schéma zostavená z niekoľkých aktivít, ktoré sa rýchlo stávajú nezáživnou rutinou. Najskôr musíte nájsť dva - tri artefakty, ktoré sú na mape označené fialovými značkami a presná oblasť je pri priblížení zvýraznená hnusnou fialovou clonou. Tam treba poraziť trola či iného strážcu a pomocníkov, zobrať vybojovaný artefakt a priniesť ho k niektorej bráne - portálu, pri ktorom je nález absorbovaný. Tieto portály inak slúžia na bleskový presun - teleportovanie na iné ostrovy a ak zahyniete, zvolíte si niektorý z nich ako miesto oživenia. Keď máte zabezpečený potrebný počet artefaktov, ku ktorým dobrovoľne môžete priniesť nejaké navyše, presuniete sa na kamennú vežu a zatrúbite na veľkom rohu. Po chvíli sa ocitnete v inom svete, kde bojujete so samotným Lokim sprevádzanými malými posluhovačmi.

Boha ohňa však iba oslabíte a zbavíte ochrany, potom sa vám vysmeje a vráti vás do reálneho sveta. Tam sa začína celý kolobeh odznova - zozbieranie artefaktov, zatrúbenie na rohu, Loki. Vždy vám v rozhodujúcej chvíli utečie, a tak nasleduje stále ďalšie a ďalšie repete, ktorého budete mať čoskoro plné zuby. Pritom sa mení len poloha artefaktov, za ktorými sa poplavíte na nové ostrovy, občas sa vystriedajú nepriatelia, pribudne pár receptov a Loki vás priebežne z neba bombarduje ohnivými meteoritmi, ktoré vás zraňujú. Ale nedočkáte sa žiadneho zmysluplného deja, posunu ani viditeľného progresu. Stále ste v kruhu, z ktorého sa márne snažíte vyskočiť.



Celé sa to dobre a jednoducho ovláda myšou a klávesnicou a užívateľské rozhranie je vcelku intuitívne. Ale čo z toho, keď tu chýba normálny príbeh a niečo, čo dá vášmu počínaniu hlbší zmysel bez toho, aby ste museli vykonávať otupujúci nekonečný cyklus. Sólo vás to skrátka dlho baviť nebude a zachrániť by to mal multiplayer. Fakticky ponúka to isté, ale s možnosťou PvE alebo PvP režimu, takže môžete so spoluhráčmi spoločne hľadať artefakty a mastiť Lokiho a prípadne si popritom dávať do držky medzi sebou.

Lenže stále je to len ten istý nudný kolobeh, ktorý vás ani v skupine nebaví. Žiadne dynamické bitky v arénach, ktoré sme si užívali v prvej časti. A na to už zrejme prišli prakticky všetci hráči, o čom nás presvedčil pohľad na 83 serverov, z ktorých boli okupované len štyri a aj to maximálne tromi účastníkmi. Všade inde svietili smutné nuly. Perličkou je možnosť prenajať si vlastný server za finančný obnos, čo je ale v prípade tejto mŕtvej hry naozaj len kuriozita.

RUNE II je zamávanie na rozlúčku od Human Head Studios, lenže také s vystrčeným prostredníkom. Vývojári začali novú kapitolu svojho života a tú predošlú ukončili fiaskom v podobe narýchlo polepeného titulu, ktorý je znevážením klasiky a aj hráčov. Herné princípy sú síce funkčné, ale obsah zredukovaný na primitívnu naháňačku za zlomyseľným severským bohom, ktorá v žiadnom prípade nemôže byť zadosťučinením. Je to sterilné, nudné, škaredé a úbohé. Tomuto rýchlokvasenému nepodarku sa veľkým oblúkom vyhnite.

HODNOTENIE

+ akcia doplnená menšími survival prvkami
+ výroba zbraní a doplnkov
+ intuitívne ovládanie
- nezáživný postup, ktorý sa neustále opakuje
- ani solídny príbeh, ani poriadny multiplayer
- zastaraná grafika a biedne animácie
- zlá umelá inteligencia
- zábava rýchlo upadá, nastupuje nuda a stereotyp

4.5

JÁN KORDOŠ



LEFT ALIVE

HLUČNÝ A NEVYDARENÝ STEALTH

PC, XBOX ONE, PS4
SQUARE ENIX
AKCIA

Rýchly pohľad na finálne hodnotenie odhalí nepríjemnú skutočnosť. Dôvod, prečo sa Left Alive jednoducho nepodaril, je prozaický: hra zaspala dobu a i to, čo by teoreticky malo fungovať, nám tu akosi automaticky škrípe a pokrivkáva. Prekvapí to hlavne z dôvodu, že za hrou stojí Square Enix, ktorý nezvykne vydávať taký zúfalý odpad. Left Alive navyše čerpá z herne známeho sveta Front Mission. Fungovať by to teda mohlo. Výsledok je podpriemerný a titul stráca dych už na začiatku a hranie sa stane utrpením až krutým trestom.

Najprv príbeh, nech to odbijeme aspoň tuctovou zápletkou, ktorá je obyčajná, nemastná-neslaná, nezaujímavá - skrátka priemerná, ale aspoň nie taká nedostatočná, aby ste hru vypli hneď na začiatku, hoci sa úškrnom pri krkolomných animáciách neubránite. Zasadenie do ďalekej budúcnosti, v roku 2127 vo fiktívnej krajine Novo Slava došlo - ako inak - k vojne. Konflikt pripomínajúci futuristickú studenú vojnu s mechmi a novými technológiami však nemá potrebnú šťavu, nevtiahne. Kto koho napadol, kto drží tú správnu vlajku, je spočiatku prezentované tým, za koho hráte. Postavy sa budú v priebehu hrania striedať a príbeh, ktorý spočiatku kopí jedno nezáživné klišé za druhým, tak nedostane potrebný kopanec od atmosféry a pohltenia. Hrdinovia sú plochí, ťažkopádni, je nemožné sa do umelých protagonistov vcítiť. Na druhej strane zápletka aspoň neurazí, no bez zaváhania vysypete z rukáva desiatky ďalších akčných hier, ktoré to robia lepšie. Vojnový konflikt ukrýva nejedno zverstvo.

Dočkáte vraždenia civilistov či verejných popráv, ktorým môžete zabrániť a civilov dostať do bezpečia. Lenže práve lákavé možnosti spoločne s pomerne otvorenými úrovňami nechajú nadšenie príliš rýchlo vyprchať. Left Alive chce byť totiž stealth hrou. Drsnou, nič neodpúšťajúcou, pohlcujúcou. Výsledkom je chaos, frustrácia, idiotská AI, stupídne herné princípy a zúfalstvo z toho gulášu ako celku. V Left Alive totiž nič nefunguje tak, ako by ste očakávali, no originálnym prístupom to nie je. Napríklad zachránených civilov môžete ovládať len v tesnej blízkosti udelením príkazov choď alebo zastav. Pokojne nakráčajú do nepriateľskej náruče a nechajú sa odstreliť.

Vezmime si to od začiatku. Stealth hra, v ktorej neviete potichu zabíjať, zneškodňovať nepriateľských vojakov je… ako to povedať...skrátka má zaujímavý prístup. Nepriateľov môžete zastreliť jednou z desiatok zbraní, do ktorých máte neustále enormný nedostatok munície, takže sa dopredu neprestrieľate. A nie potichu. Alebo si vyrobíte z pozbieraných predmetov molotov kokteil či výbušné granáty, EMP rušičky - ale znovu, spôsobíte hluk a záujem najbližšieho okolia. Tiché zakrádanie sa je ešte zábavnejšie: bez akéhokoľvek ukazovateľa viditeľnosti pre nepriateľov alebo naopak ich dosahu, kedy vás uvidia, by sa mohlo zdať, že toto je pravé hardcore. Až kým si neuvedomíte, že niekedy vás nevidia na desať metrov, inokedy zamerajú na sto, hoci sa ukrývate za prekážkou a cez ňu vás odstrelia.

Akonáhle vyvoláte poplach a nemáte šancu nikam rýchlo utiecť, je lepšie nahrať pozíciu z posledného checkpointu. Proti presile si ani neškrtnete, a to aj z dôvodu animácie, kedy vás salva z pušiek odhodí niekoľko metrov, počas animácie pádu a dvíhania sa to kupujete naďalej a do toho chaos s ovládaním, mierením a smrteľnosťou nepriateľov. Obyčajné drony zlikvidujete jediným zásahom. Teda väčšinou, občas sa to nepodarí. Ostatných nepriateľov - ešte raz a zasmejme sa na tom spolu - v stealth hre neviete zabíjať potichu, zakrádaním sa poza chrbát nepriateľa a jeho „bacnutím" po lebeni - musíte zlikvidovať po starom. Poviete si, veď sa ukryjem za prekážku, presne namierim na palicu a padajú ako hnilé hrušky. To si môžete iba tak povedať, nehrá sa tu na stealth zabitia, ani na headshoty. Do nepriateľa musíte dostať toľko a toľko olova. Koniec diskusie. Protivníci sú smrteľne presní. Všetko je sťažené neprirodzeným mierením, ktoré je akoby rozhasené, po priblížení neskutočne lieta. Protivníci sa navyše správajú maximálne hlúpo. Nie je možné dopredu predvídať ich pohyb a správanie sa. Neraz sa stalo, že bežali naproti, aby sa rozhliadli, zakričali, vystrelili, bežali späť a preskakovali prekážku sem a tam. To mi jeden beží do mušky. Možno sa vzdáva, reku zastavím paľbu, veď aj tak ma odstavia za pár sekúnd.



Prebehne okolo mňa, ukryje sa za prekážku za mnou, vykukne, umelá inteligencia mi zahlási: „Pozor, nepriateľ v dosahu!" Nervózne si obhrýzam nechty, kdeže ten protivník, všetkými taktickými masťami mazaný vojnový veterán, môže byť? Zakričí, vystrelí po mne, paradoxne ma z troch metrov netrafí a s krikom beží späť, aby ma z diaľky dostal ranou do pravého oka.

Vaši protivníci sú divní, nie teda hlúpi, len hlúpo naprogramovaní. Netušíte, čo spravia, prečo to robia. Nepoužívajú žiadne taktické možnosti, aby vás obklúčili alebo vás hľadali. Pred nimi sa môžete ukryť do smetného koša, počkáte minútku (nie, samozrejme, si nemyslite, že by ste mohli z neho vykuknúť a preskúmať okolie, či je čisto, to nejde, vidíte len tmu) a podľa hudby, ktorá prestala hrať, už viete, že po vás nik nejde. Vyleziete, trpák čumí do steny, zrazu sa otočí, lebo vás zrejme zacítil po návšteve smetiaku, tak sa ho snažíte umlátiť lopatou, lenže tá nedáva žiadne poškodenie, pretože ste ju už vymlátili, nemáte žiadne náboje, beháte okolo seba ako dvaja srnčekovia v ruji. Stealth a zábava ako má byť.

Ostáva teda zakrádanie sa poza prekážky, aby vás nik nevidel, ale to tu príliš nefunguje. Nevidíte, čo vidia ostatní, a to je ten problém. Pozrite sa na akúkoľvek hru s ponukou stealthu: Dishonored, Thief, Deus Ex, Hitman - je toho neúrekom a vždy musíte mať prehľad o tom, čo sa deje okolo vás. V Left Alive sa nemôžete na nič spoľahnúť. Kamera taktiež neponúka najlepšie možnosti a občas štrajkuje, po vyklonení vidíte rozmazanú textúru. Najlepšie je, ak máte na muške protivníka, podľa toho čo vidíte na obrazovke, by ste ho mali trafiť, lenže vy netušíte, že mierite stále do prekážky, za ktorou ste ukrytí. Musíte sa úplne vykloniť, ale to vás všetci uvidia. Inak to však nejde. Toto je stealth v podaní Left Alive. Aby toho nebolo málo, budete totožné úseky opakovať často do zblbnutia, aby ste sa presunuli k ďalšiemu checkpointu.

Hrateľnosť Left Alive sa dá popísať jednoducho: s hrdinom sa musíte dostať z bodu A do bodu B, kde je save point, kde vám dajú všetci pokoj alebo sa spustí animácia, alebo je konečne koniec misie. To je všetko. Tu je krajina, bohapustá bez rozmyslu nasekaná zmes budov, prekážok, zátarás, vozidiel, budov a iného haraburdia. Najlepšie je, že ponúkajúca voľnosť je iba naoko a vývojári sa už so smiechom rozbiehajú, aby hráčom uštedrili nepríjemný kopanec do rozkroku. Na nie práve najprehľadnejšej mape si naplánujete cestu, aby ste sa vyhli nepriateľským hliadkam (v mestách používajte kanalizáciu), ale po desiatkach pokusov zistíte, že to vlastne nejde a musíte ísť trasou, ktorú navrhli vývojári. Pretože sú tu prekážky, zátarasy a hádam nechcete, aby vojak preskočil tú krabicu siahajúcu mu po ramená. Alebo preliezol navŕšené smeti a ušpinil si uniformu. Ak to nejde inak, dáme tam oheň a čo páli, tadiaľ sa nechodí. A ako na just, optimálna trasa vedie skrz patrolujúce hliadky. Náhoda?





Ale to ešte nie je všetko, vážení priaznivci teleshoppingu. Pozícia sa dá ukladať len na vybraných miestach. Prídete k terminálu a uložíte si postup. Na mape ich máte tak zo dva-tri a vaším jediným cieľom je dostať sa k tomuto, lebo blízko svieti ikonka príbehovej misie. Po desiatkach reštartov a pokusov sa vám to podarí, celé sa to zvrtne a vy musíte utekať na druhý koniec mapy. Pozriete si najoptimálnejšiu trasu, pol hodina nekonečného zomierania, lebo optimálna trasa je cez nepriateľské územie a pekne krížom, tak to skúsite prebehnúť, veď to je predsa ten najlepší stealth. A občas to zafunguje. Tlesk-tlesk -tlesk.

Left Alive neohúri ani grafikou, ani zvukmi, ani hudbou, ani užívateľským rozhraním. Všetko je biedne, level dizajn taký zúfalo patetický, nudný a hlúpy, že každý ďalší znak tejto recenzie vysáva z jej autora život po malých, neviditeľných kvapkách. Left Alive je ako za trest. Prevracia naruby princípy herného žánru, za ktorý sa vydáva a robí z hráča hlupáka smejúc sa mu do tváre. Čím môže zaujať? Možno tak bojmi mechov, ale kvôli tomu si hru nekupujte. Sny vývojárov o skvelej stealth hre z vojnového prostredia sa nenaplnili. Prečo? Sny sa neplnia, plní sa paprika. A keď chcem spraviť poriadny stealth, stačí sa pozrieť na konkurenciu.

HODNOTENIE

+ pekné animácie
+ výborný mučiaci nástroj
- stealth hra bez stealthu
- tupá AI
- nevýrazné spracovanie
- kostrbaté ovládanie
- save pointy

2.5

BRANISLAV KOHÚT



MEN OF WAR

ASSAULT SQUAD 2 COLD WAR

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
DIGITALMINDSOFT
VYDAVATEĽ:
1C ENTERTAINMENT
ŽÁNER:
STRATÉGIA / REALTIME
VYDANIE:
12. SEPTEMBER 2019

Zo série Men of War vzišli kvalitné vojnové stratégie, ktoré ponúkli komplexné boje s taktickými prvkami. Očakávali sme podobný zážitok aj v novom titule, ktorý mohol zaujať už svojím zasadením do obdobia studenej vojny.

To, že napokon zlyhal na plnej čiare, je už nad slnko jasnejšie. Keby šlo o prvotinu začínajúceho amatérskeho štúdia, vnímali by sme to s rezervou, veď začiatky bývajú ťažké. Ale ostrieľaným veteránom takýto odpad tolerovať nemôžeme. Je to jednoducho hanba. Už úvodné menu vyzerá nevábne - je to také lacné lobby s tabuľkami a laxnou štruktúrou.

Čo už, dôležitejšia je aj tak samotná náplň hry. Nasleduje voľba kampane - Sovietsky zväz, ktorý v hre reprezentuje všetky krajiny Varšavského paktu a USA zastupujúce celé NATO. Výber kozmetických nastavení a ide sa na vec. Nijaké intro, príbeh, žiadne podrobnejšie priblíženie situácie, len obligátne vysvetlivky herných princípov pri zdĺhavom nahrávaní. Kampaň tvorí obrazovka s nákupmi a manažmentom vojska a misie, v ktorých výhra znamená dobitie alebo stratu určitého územia na globálnej mape. Keď prídete o všetky teritóriá, ťaženie končí suchým konštatovaním, že ste prehrali a ani sa poriadne neuzavrie. Len už nespustíte ďalší boj.

Manažment znamená nákup pechoty v čatách, vozidiel s posádkou, prípadne špeciálnych zložiek za príslušnú hernú menu. Niektoré jednotky sú spočiatku uzamknuté, sprístupnia sa po úspechoch vo vojne. Posily nakúpené v prvom okienku sa premiestnia do druhého a tretie už slúži na vytvorenie jednotlivých výsadkov. Môžete vytvoriť tri, neskôr viac zoskupení, ktoré sú limitované bodovou hodnotou. To znamená, že tam môžete šupnúť len toľko bodovaného vojska, aby neprekročilo danú hodnotu. Prvý výsadok bude skromnejší, ďalšie umožňujú nasadiť viac pechoty, transportérov a tankov. Po takejto príprave odštartujete misiu, ktorá sa dá hrať sólo aj v kooperácii.



Lenže sotva budete mať s kým. Budete jedným z mála zúfalcov, ktorí túto hru kúpili alebo ešte nevrátili na Steame po prvých minútach hnusu, ktorý tento titul vyvoláva.

V misii si privoláte prvý výsadok a musíte bleskovo obsadiť jeden alebo viac kontrolných stanovíšť. Ak to neurobíte dostatočne rýchlo, budete mať problém vystrnadiť odtiaľ nepriateľov prichádzajúcich z opačnej strany. Cieľom misií je vybojovať a udržať tieto stanoviština, kým ako prví nezískate sto bodov.



Skutočne nejde o nič iné, len o tradičný multiplayerový režim sucho vložený do akože kampane. Počas obrany a útoku vám pomaličky pribúdajú body, za ktoré môžete privolať ďalšie posily, čo ste si pripravili pred bojom. Keď už nemáte žiadne skupinky so zálohami ani nikoho na bojisku, môžete to zabaliť a misiu predčasne ukončiť. Vtedy už totiž nič nespravíte a nepriateľ chrliaci neustále jednotky bez odporu okupuje stanoviština.

Možnosti vašich vojakov sú veľmi limitované. Zrejme si spomínate na množstvo funkcií a aktivít, ktoré ste mohli robiť na bojiskách v predošlých dieloch Men of War. Teraz sú oklieštené. Dajú sa presúvať čaty alebo jednotliví vojačikovia, môžu vyskákať zo svojich vozidiel alebo do nich nastúpiť, opraviť poškodenie, liečiť, plaziť sa, vliezť do zákopov, kryť sa za stenami budov (nie vnútri). Majú granáty a niektoré jednotky protitankové zbrane a pechota obsadzuje stanoviština. Nemusíte sa však báť, že sa vám minie munícia alebo palivo, zabudnite aj na zbieranie a výmenu výzbroje, na to by ste v rýchlokvasených bitkách ani nemali čas. No predovšetkým na takéto misie nebudete mať chuť. Okrem nudnej náplne a orezaných taktických možností totiž majú misie aj množstvo zásadných nedostatkov. Jednotky používajú kombinácie modernejších a zastaraných zbraní a vyznačujú sa mizernou AI.







Vidíte to už pri ich nasmerovaní, keď si napríklad tanky zvolia najkomplikovanejšiu cestu k cieľu. Všimnete si to na správaní vašich aj nepriateľských jednotiek, ktoré sú však výrazne silnejšie a početnejšie. Napríklad vaši vojaci na stanovišti pália do diaľky a ignorujú protivníkov, ktorí sú pár metrov od nich. Nepriatelia ich niekedy, prirodzene, spacifikujú, inokedy si čupnú hneď vedľa a sústredia sa na to, aby prevzali kontrolu nad stanovišťom, čo sa im napriek tomu, že sú tam vaše hliadky, aj darí.

Absurdné je aj to, keď sú dvaja vojaci z opozičných strán v tesnej blízkosti k sebe otočení chrbtom a jeden druhého ignorujú. Účinky zbraní sú síce pekne popísané na obrazovke s manažmentom vojska, ale v praxi je všetko inak. Stalo sa mi, že moje tri tanky pálili na americký transportér a nedokázali ho niekoľko minút zničiť ani priamymi zásahmi. Jeden stroj si dokonca sám od seba zvolil iný, bezvýznamný cieľ, akoby sa vykašľal na to. No keď sa môj ťažký tank v inej situácii blížil na stanovište, zničil ho nepriateľský vojak jedinou ranou z raketometu.

Absurdné, aj keby sme brali do úvahy, že vojaci so statusom veteréna sú silnejší. Povýšenie po boji sa inak týka aj vášho mužstva. Tí, čo bojovali, dostanú automaticky vyššie hodnosti s bonusom v boji. Straty nahradíte úplne novými oddielmi a strojmi, alebo použijete suroviny na doplnenie stavu tých pôvodných. A pošlete ich do ďalšej bitky, kde opäť musíte vybojovať a udržať kontrolné stanovište a nechápavo krútite hlavou nad absurdnými situáciami, ktoré v hre nastávajú stále znova a znova.

Okrem kampane je tu ešte možnosť skúsiť samostatnú šarvátku, online alebo lokálny multiplayer, ale skutočne jednak nie je s kým a ani nie je dôvod. Je to celé rovnako hlúpe ako kampaň.



Grafika je zastaraná, dizajn príšerný, na bojiskách absentujú detaily a pôsobia veľmi hrubo a neotesane. Vojakov vnímate skôr ako siluety a nie je to oveľa lepšie ani po priblížení a otáčaní terénu.

Dajú sa zničiť niektoré budovy a po vozidlách zostávajú pásy, inak ale niet čo vyzdvihnúť. Zvuky sú obstojné, občas nejaké hlášky, streľba, pri niektorých aspektoch úplne chýbajú. Hudba je počúvateľná, ale nič nezachráni.

Ovládanie je aj napriek používaniu myši veľmi ťažkopádne, už len presuny jednotiek sú komplikované a nepomôžu ani prítomné ikony na rýchle označenie či minimapa. Úplne zbytočné je priame ovládanie vybranej jednotky, kedy si vypomáhate klávesnicou.

Men of War: Assault Squad 2 - Cold War je najhoršia stratégia (nielen) v sérii a vlastne by tam ani nemala patriť, pretože s ňou má pramálo spoločné. Vytratila sa komplexnosť, taktika, príbeh, kvalita, zostalo nejaké pochybné torzo, ktoré patrí do koša a nie na harddisky priaznivcov tohto žánru. Vaše peniaze radšej hoďte do fontány, ale neinvestujte ich do tejto hry. Titul prekvapuje svojím primitivizmom a úbohosťou a zrelí autori tým, ako hlboko klesli a že vôbec dokázali ponúknuť takýto paškvil. Snažím sa nájsť pozitíva v každej hre, ale v tomto prípade to bolo naozaj mimoriadne náročné a môžem odporúčať jedine to, aby ste od toho dali ruky preč. Táto vojna je vopred prehraná a asi najprirodzenejšou reakciou na takýto debakel je známy výrok z českej komédie: „A velebnosti, jdu blejt. "

HODNOTENIE

+ obstojný sortiment jednotiek a už asi naozaj nič

- pofidérna kampaň, misie, ovládanie, grafika, účinok zbraní, AI, hrateľnosť, prezentácia, optimalizácia a vlastne celá hra

2.0

HARDVÉR





XBOX SERIES X

MICROSOFT ODHALIL DIZAJN NOVEJ KONZOLY

Microsoft nakoniec nečakal na jar alebo E3, a rovno teraz koncom roka predstavil nový Xbox, doteraz známy ako Project Scarlett alebo Xbox Two. Nazvali ho Xbox Series X. Nie je jasné, či to je definitívny názov tejto konzoly, alebo len označenie novej série Xboxov, ku ktorému budú pridávať písmenká podverzii. Jasné je, že Microsoft v tejto verzii konzoly zmenil dizajn a skúsil viac výškový dizajn, pričom konzola sa bude dať aj položiť na stranu. Je to moderný štýl dizajnu v štýle AI assistentov.

Rozmery konzoly zatiaľ neboli uvedené, ale podľa ovládača a jeho šírky to vyzerá na 15x15x30 cm.



Z výkonu a funkcií konzola ponúkne:

- 4x viac CPU výkonu ako Xbox One (cca 3.4GHz 8 jadro)
- viac ako 2x viac výkonu v GPU oblasti ako Xbox One X (cca 12Tflops)
- podporu 8K (maximum je 8k/60Hz)
- 120Hz výstup (maximum v 4k)
- raytracing
- Variable Rate Shading
- VRR podporu (freesync)
- M.2 Nvme SSD disk (zrejme 1TB)
- Auto Low Latency Mode a Dynamic Latency Input pre zníženie lagu
- dizajnované pre pripojenie do cloudu na streaming aj pre vysielanie vašich hier kamkoľvek
- spätná kompatibilita s predchádzajúcimi verziami Xboxu
- RAM zrejme okolo 16GB GDDR6 .
- konzola bude podobne tichá ako Xbox One X
- vďaka SSD systém umožní zastaviť a okamžite spustiť viac hier naraz a prepínať sa medzi nimi ako na PC (nie len jednu ako doteraz)

Samotný výkon je tak presne v oblasti odhadov a tak hry, ktoré išli v aktuálnej generácii 4K 30fps, pôjdu aj 4K 60fps a budú môcť ísť aj v 120 fps v nižších rozlíšeniach, respektíve menej náročné hry aj 4K 120fps alebo 8k 30fps. Maximum aké konzola a HDMI 2.1 pripojenie zvládne bude 8K 60fps.

Predstavili aj nový Xbox gamepad, ktorý dostane Share tlačidlo a vylepšený d-pad z Elite Series 2 gamepadu. Dizajnovo je podobný, ale na pohľad má trochu širšiu strednú časť. S novým Xboxom budú kompatibilné aj všetky Xbox One ovládače a zariadenia. Rovnako nový Xbox ovládač bude kompatibilný aj s Xbox One a PC.

Nový Xbox Series X vyjde na jeseň 2020, zrejme ho ešte bude dopĺňať nižšia verzia s nižším výkonom a bez diskovej mechaniky. Cenu zatiaľ nevieme, ale odhadovať môžeme 499 eur za vyššiu verziu a okolo 299 eur za nižšiu verziu.

Prvé ukážky z kvality hier ponúka trailer, pričom Hellblade II trailer ukazuje akú grafiku môžeme čakať od konzoly.

Zároveň Hellblade potvrdili ako launch titul, kde tak vieme, že na launch budú zatiaľ dostupné tituly:

Halo Infinite
Forza
FIFA 21
Call of Duty
Assassin's Creed

Ďalšie tituly ešte budú ohlásené či už začiatkom roka, alebo na E3, kde uvidíme kompletnú ponuku.

K tomu zatiaľ čo Microsoft konzolu predstavuje fanúšikovia už skúšajú ako budú vyzerať preskinované verzie konzoly. Vďaka tvaru budú mať autori skinov oveľa viac plochy na realizáciu sa.





PETER DRAGULA



SAMSUNG Q90R 65”

PLUS SAMSUNG Q70 SOUNDBAR

Po všetkých nízkych verziách QLED tu máme najvyššiu verziu tohtoročnej série, a to Samsung Q90R, ale keďže je jasné, že tam bude veľmi kvalitný obraz, rovno sa naň pozrieme aj so soundbarom. Lebo zážitok s parádnym obrazom potrebuje aj parádny zvuk.

Q90 má prakticky všetky Samsung technológie na maxime, a teda najlepšie zadné podsvietenie, najlepšiu obrazovku, najlepšiu kvalitu obrazu. Jedine nemá 8K rozlíšenie, to má až Q950 verzia.

Kvalita obrazu išla na 4000 bodov, HDR je označené ako QHDR 2000, čo je vlastné označenie firmy, ktoré ponúka približne 1500-nitovú intenzitu podsvietenia a, samozrejme, nechýba tu ani plné zadné podsvietenie. Q90 to celé dopĺňa aj nízkou reflexiou obrazovky a vylepšeným obrazom pri pozeraní z veľkých uhlov. Pridávajú sa aj všetky funkcie a plná ponuka vstupov.

Samotný dizajn je v štandardoch Samsungov, teda tenký šedý okraj, hrúbka TV približne 2 cm a ak TV neinštalujete na stenu, je to masívny stredový stojan. Je znovu iný ako pri ostatných verziách, tentoraz je to plne oceľový podstavec v tvare U,

ŠPECIFIKÁCIE

Obrazovka: SMART QLED, 65", 4K Ultra HD, QLED - Quantum Dot panel
Procesor: Quantum Processor 4K
Kvalita obrazu: PQI 4000
HDR: QHDR 2000, HDR10, HDR10+ podpora
Podsvietenie: Direct Full Array x16
Funkcie: Ambient mode, Ultimate UHD Dimming, Game Mode VRR, Steam Link, HBO GO, VOYO, NETFLIX, USB/HDD nahrávanie, Timeshift, web prehliadač, podpora iTunes TV a Airplay
Pripojenie: duálny tuner DVB-T2/S2/C, H.265/ HEVC, 4× HDMI, 3× USB, LAN, optický výstup, CI+, WiFi, Bluetooth, HbbTV 1.5.
Systém: Tizen OS
Zvuk: 60 W

ktorý drží TV stabilne.

Podobne ako ostatné vyššie QLED verzii TV aj táto má externý box, ktorý pripojíte takmer neviditeľným káblom. Je to veľmi dobré, ak napríklad pripájate TV na stenu a nemáte spravený prechod krížom cez ňu. Len priložíte kábel k stene a takmer ho nevidieť. Kábel je teraz oproti predošlým rokom vystužený a vylepšený. Stávalo sa totiž, že sa zlomil alebo zlyhával kontakt.

Kábel vedie do externého boxu, ku ktorému môžete následne pohodlne pripájať ďalšie HDMI zariadenia, ako konzoly, set-top boxy alebo aj soundbar, či už cez ARC hdmi, alebo optické prepojenie. Samozrejme, je tu podpora harddiskov na prehrávanie filmov alebo nahrávanie filmov z TV. Nechýba možnosť pripojenia myši a klávesnice či už cez USB, alebo Bluetooth.

Nakoniec je to rovnaké ako pri Q85 a QLED, ktoré sme testovali. Tu sa okrem kvality obrazu takmer nič nemení. Dostanete Tizen systém, peknú ponuku filmových aplikácii, ktoré dopĺňa aj Steam link aplikácia na streamovanie hier z PC, alebo rovno remote desktop aplikácia na streamovanie celého desktopu na TV. K tomu si už musíte pripojiť klávesnicu a myš.

Tizen systém má automatické rozpoznávanie konzol, ako aj ich ovládanie priamo cez Samsung ovládač (minimálne na Xboxoch funguje), zároveň pre hry je tu veľmi rýchla odozva, a to len 14 ms v vo všetkých herných režimoch od 1080p po 4K rozlíšenie pri 60Hz vstupe. Pričom ak idete 120Hz je to 6 ms pri 1080p a 1440p a 13 ms pri 4K. Totiž tento TV už podporuje aj 4K pri 120Hz, aj keď zatiaľ len ťažko nájdete podporované zariadenie s HDMI 2.1. Je to však vyrobené s ohľadom na budúcnosť, keďže budúci rok prídu nové konzoly a ponúknu aj 4K pri 120Hz. Samozrejme, nechýba tu ani podpora Freesync, vďaka ktorému budete mať obraz v hrách bez trhania, respektíve so zníženým trhaním. Freesync podporujú Xbox One konzoly a PC s AMD grafikami. V hernej oblasti sa skutočne nie je na čo sťažovať. Samsung sa o túto oblasť stará a stále prináša ďalšie novinky.

Čo sa týka spotreby, štandardne je tu okolo 220-250 W podľa podsvietenia, pri filmovom režime to klesne na 140 W. Na 50 W to klesne v Ambient režime, ktorý tu, samozrejme, nechýba a funguje ako oddychový režim, v ktorom si môžete na TV nechať bežať obraz, fotografie alebo aj známe umelecké diela, s novou predplatenou službou od Samsungu.

Plus, samozrejme, môžete si nechať TV splynúť so stenou, ak ho chcete, aby ste ho zamaskovali. V tohtoročnej sérii sa Samsung orientoval na automatiku a pridal automatické upravovanie podsvietenia podľa okolitého svetla, ako aj automatické nastavovanie zvuku podľa toho, aký je hluk v miestnosti a ako mikrofón v ovládači zachytáva zvuk TV. Sú to dobré funkcie, ktoré vám minimalizujú potrebu upravovania hlavne zvuku.

Q90R má u nás strieborné ovládanie, ktoré patrí k jednoduchým moderným ovládaniam s minimalizovanými tlačidlami. Aj keď už po novom aj s pridanými tromi tlačidlami na rýchle spustenie aplikácii, a to Netflix, Prime a Raukuten. Ak ani jednu nepoužívate, budú vám len zavadzať a ak ich občas stlačíte namiesto hlasitosti, len sa budete musieť z aplikácie preklikávať naspäť. Osobne mám preto radšej minuloročné verzie ovládačov.

Samotný obraz je na TV veľmi dobrý, je tu vysoká intenzita HDR, kvalita farieb a aj veľmi tmavú čiernu farbu, skutočne tomu ťažko niečo vytknúť, jedine podsvietenie, ktoré nie je úplne pravidelné (vidieť to len na šedej obrazovke, pri bežnom sledovaní nepostrehnete), čo pri tomto



štandardnom LCD LED systéme ťažko dosiahnuť. Nie je to OLED. Ale na druhej strane je to veľmi dobrý kompromis kvality nevypaľovania sa displeja. Pri OLED je síce obraz kvalitný s miliónovými kontrastmi, ale riziko vypaľovania hlavne v hrách je veľké. Ak hráte dlho niektorú hru, môže sa vám tam vypáliť menu a ostane tam už navždy. Lepšie je menej pravidelné podsvietenie, ale stále kvalitný obraz.

Spolu s TV som mal na vyskúšanie aj Samsung HW-Q70 Harman/ Kardon soundbar , ktorý ponúka 3.2.1 konfiguráciu so siedmimi reproduktormi a celkovým výkonom 330 W.

Ponúka 3.1.2K zostavu reproduktorov, a teda soundbar plus subwoofer. Pričom obe zariadenia sú samostatné a synchronizujú sa wireless. Subwoofer nemusíte nikam pripájať, sám sa pripojí na soundbar. Soundbar už musíte s niečím prepojiť, a to môžete cez wi-fi, Bluetooth, svetelný port alebo HDMI.

Konkrétne ja som to dal rovno cez HDMI, keďže Q90 TV má jeden z HDMI portov prechodový, a teda automaticky vám pošle zvuk z ktoréhokoľvek zariadenia, ktoré máte k TV pripojené. Sám prepne zo satelitu na Xbox atď. Ak nechcete káble, môžete ísť cez wi-fi, kde cez mobilnú aplikáciu viete prepojiť TV a soundbar. Plus keďže podporuje aj Bluetooth môžete si kedykoľvek prepojiť soundbar s mobilom a pustiť si naň pesničky.

Soundbar môžete položiť pod TV, ale ak máte TV na stene a pod ním žiadnu skrinku, priložené sú aj úchytky na stenu. Samozrejme, subwoofer už musíte dať niekde na zem. Ak by vám soundbar a subwoofer boli málo, môžete si doplniť aj zadné reproduktory Samsung SWA-8500S.

Priloženým ovládačom si viete zvuk upravovať - intenzitu subwooferu, ale aj vyváženie, výšky, basy, plus viete si vybrať aj režim zvuku, kde máte napríklad aj surround alebo herný režim. Samotný ovládač je v dizajne moderných

ŠPECIFIKÁCIE SOUNDBARU

- Celkový výstupný výkon súpravy 330 W Priestorovo smerovaný zvuk Acoustic Beam
- 7 individuálnych reproduktorov Samostatný bezdrôtový subwoofer s priemerom 20,3 cm
-Frekvenčný rozsah 35 Hz~20 kHz
-Podpora: Dolby Atmos / Dolby Digital 5.1 / Dolby DD+ / DTS-X, DTS 5.1
-Surround Sound Expansion zlepšujúci priestorový zvuk
- Kompatibilné so zadnými repro bedňami SWA-8500S (káblové spojenie)
- Centrálny kanál s dôrazom na reprodukciu hovoreného slova
- Adaptive Sound Control – úprava režimu zvuku na základe prehrávaného obsahu
- Automatický herný mód
- 32bit UHQ Audio – zvuk s vysokým rozlíšením











Samsung ovládačov a konkrétne v jeho čiernej verzii. Má priamo aj tlačidlo na párovanie cez Bluetooth, prepínanie vstupov, a hlavne hlasitosti. Možno je škoda, že je len infra a nie wireless ako majú Samsung TV. Musíte tak presne zamieriť. Na druhej strane základné nastavenia viete ovládať priamo z TV jeho ovládačom, a teda hlasitosť sa automaticky synchronizuje.

Osobne by som povedal, že zvuk na Q90 TV je na vyššej úrovni a pri bežnom používaní mu nič nechýba. Ale tu fyzika nepustí a pri týchto tenkých TV so zabudovanými reproduktormi vzadu už jednoducho nemôžu ponúknuť to, čo soundbar, respektíve domáce kino. Po zapojení Q70 soundbaru sa tu doslova otvorila nová dimenzia ozvučenia. Je to ako prejsť z low-endu na hi-end. Pribudli ako basy, tak priestorové ozvučenie a aj jasnejšie výšky. Samotný soundbar totiž smeruje reproduktory do vrchu, zvuk sa k vám odráža od stropu a vytvára priestorový efekt. Zároveň predné reproduktory sú určené na reprodukovanie hlasu a rozhovorov tak, aby boli zrozumiteľné. Ani pri vysokej hlasitosti nebude skresľovať, ako sa to stáva pri TV. Plus silný subwoofer vám pri basoch rozochveje všetko v miestnosti. Je to veľmi pôsobivé a ako filmy, tak aj hry sa dostanú na novú úroveň, nehovoriac o hudbe, ktorá zo soundbaru vytiahne maximum.

Celkovo Q90R je parádny TV s kvalitným obrazom, intenzívnym HDR, veľmi dobrými farbami a dokonalou čiernou. Je to veľmi dobrá alternatíva k OLED, ale, samozrejme, bez rizika vypaľovania. Pozrite sa po tomto televízore vtedy, ak chcete kvalitu ktorá vydrží a zároveň ak chcete byť pripravení na budúcu generáciu konzol, ktorá ponúkne aj 4K/120 Hz podporu.

Ak pôjdete do investície v tejto 2500-eurovej cene TV, určite nezabudnite ani na ozvučenie Soundbar HW-Q70. Je to parádna ponuka, aj keď k sume pridá ďalších 500 eur. Samsung tam však má špeciálnu zľavu, a to 20% ak kupujete spolu s tohtoročným QLED. Eventuálne môžete ísť aj do nižších modelov, kde aj lacnejšie 200-300-eurové soundbary pekne vylepšia zvuk TV. Alebo naopak ak chcete profi kvalitu, sú tu aj drahšie modely, pričom Samsung má aj 1100-eurové Q90 v 7.1.4 zostave.

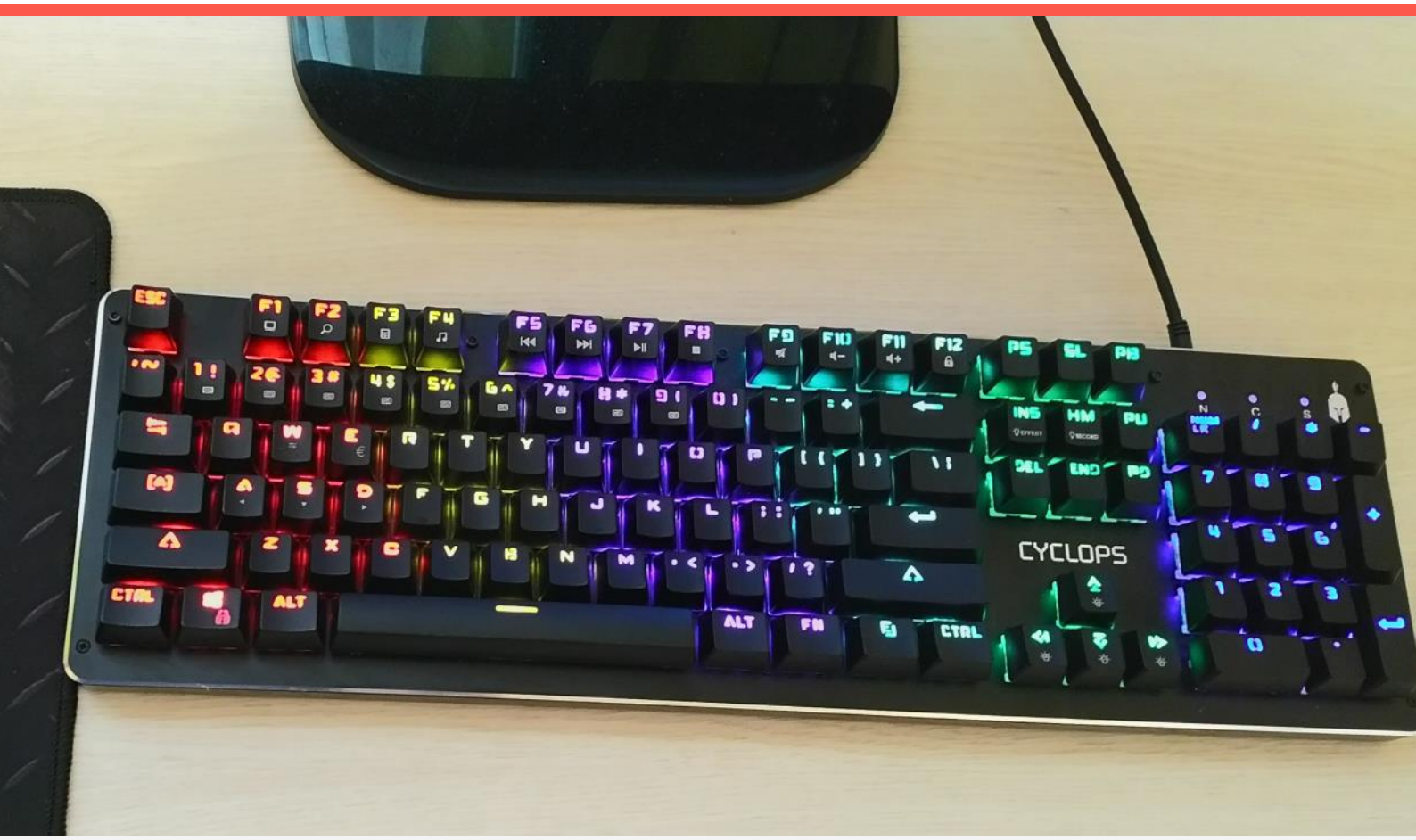
HODNOTENIE

+ kvalitný obraz a decentný zvuk aj bez soundbaru (parádny zvuk so soundbarom)
+ nízky lag pri hraní
+ 120 Hz aj pri 4K, Freesync

- podsvietenie nie je úplne pravidelné

9.5

PETER DRAGULA



SPARTAN GEAR CYCLOPS

LACNÁ A KVALITNÁ KLÁVESNICA

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

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

Klávesnica ponúka:

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

HODNOTENIE

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

9.0

PETER DRAGULA



SAMSUNG 8K Q900

SAMSUNG OTVÁRA 8K ÉRU

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

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

Špecifikácie vyzerajú nasledovne:

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

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

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

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

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

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









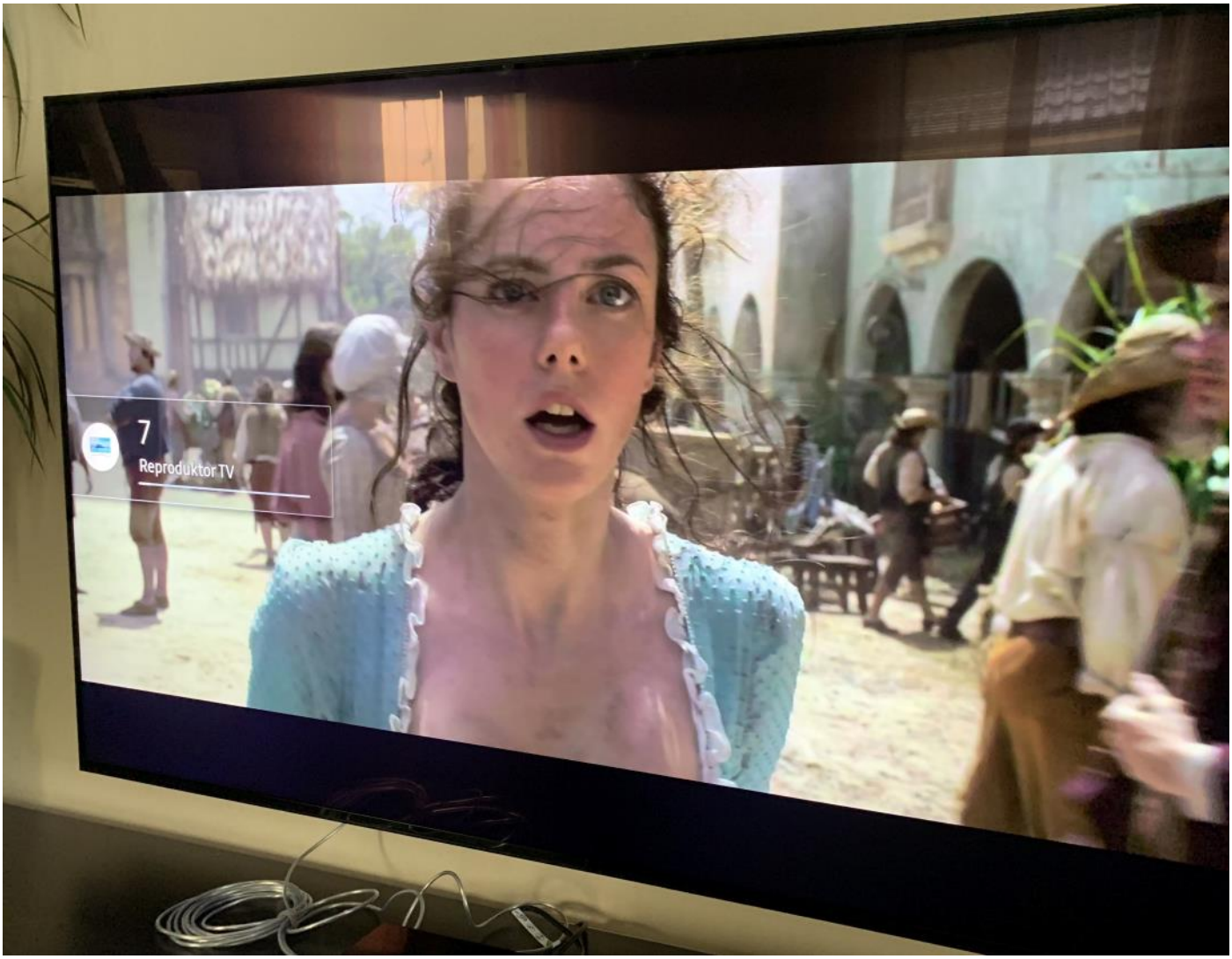




Je však škoda, že TV minimálne zatiaľ nepodporuje 8K kodek z Youtube a teda ani Youtube aplikácia v TV ani na webe vám neumožní priamo prehrať 8K videá. Ostáva vám len prekonvertovať si ich do HEVC.

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

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



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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

PETER DRAGULA



LENOVO LEGION Y720

ZAUJÍMAVÝ HERNÝ NOTEBOOK

Podobne ako ostatní výrobcovia aj Lenovo nelení a prináša sériu notebookov s RTX grafikami, samozrejme, vo svojej hernej Legion sérii. My tu teraz máme 15-palcový Lenovo Legion Y740 vo verzii s i7 procesorom a RTX 2070 Max-Q grafikou.

Lenovo tu skombinovalo kompaktnú veľkosť a výkonné vnútornosti. Pričom vďaka Max-Q verzii grafiky je notebook tenký a zároveň tichý. Dopĺňa to výkonný i7 procesor, 16 GB pamäte a rovno aj SSD a HDD disky. Je to dobre spojená herná konfigurácia, priam sa hodiaca k 1080p rozlíšeniu so 144 Hz displejom.

Konštrukcia je rovnako dobre vyriešená. Lenovo vyvážilo spodnú časť a otváranie displeja, ktorý sa otvára bez toho, aby sa dvíhal celý notebook a nemusíte ho tak pridržiavať. Displej je pritom už štandardne rozšírený od kraja po kraj, pričom len naspodku je širší okraj, v ktorom je kamera.

Špecifikácie vyzerajú nasledovne:

Procesor: Intel Core i7 8750H Coffee Lake
Displej: 15“ LED IPS 1920x1080, 144 Hz, antireflexný, G-SYNC - 300 nitov
Pamäť: 16 GB DDR4 RAM 2666 MHz
Grafika: NVIDIA GeForce RTX 2070 8GB Max-Q
HDD: M.2 NVMe SSD 256 GB+HDD 1TB 7200
Porty: WiFi 802.11ac Killer WLAN, Bluetooth, USB 3.1 Gen 2, USB-C Thunderbolt 3, HDMI 2.0,
Zvuk: Stereo 2W s integrovaným subwooferom a Dolby Atmos podporou
Systém: Windows 10 Home 64-bit
Rozmery: 361.42 mm x 267 mm x 22.45 mm
Váha: 2.2kg

Ak ju používate, čakajte len priemernú kvalitu a snímanie mierne zospodu. Je to už štandardný príklad len nutného doplnku, ktorého sa firmy s hernými notebookmi nechcú zbaviť, ak to náhodou niekto použije.

Klávesnica je príjemná, s dostatočne vysokým zdvihom a je plne RGB podsvietená. Ponúka klávesy bez numpadu, ale s doplnkovými klávesmi naľavo. Znamená to, že hlavná časť klávesnice je posunutá mierne doprava, čo vytvára vyosenie, na ktoré si musíte zvyknúť. Osobne som dlho ťukal o kláves vedľa. Systémové klávesy v ľavom pásiku ponúkajú stmievanie podsvietenia, sú tam dva pamäťové klávesy (možno ideálne na page up a page down, ktoré klávesnica nemá), je tu kláves na spustenie nahrávania gameplayu a kláves na spustenie systémov utility Lenovo Vantage. Tá je na herný notebook strohá a slabo spracovaná. Nájdete tam len základné veci a chýba možnosť nastavenia podsvietenia klávesnice. Je to škoda, lebo v základnom nastavení má klávesnica preddefinované len dva módy, a to modrý a vlnenie, ak chcete viac, musíte si doinštalovať Corsair iQUE aplikáciu. Následne si môžete zapnúť ďalšie efekty a ľubovoľne nastavovať všetko, čo potrebujete. Okrem klávesov je podsvietené je aj power tlačidlo nad klávesnicou, bočné vetráky majú samostatné svetlá, rovnako ako logo na Legion nápise na kryte. Všetko si môžete upraviť.

Samotný touchpad je štandardný, veľa od neho nečakajte, ale pri herných notebookoch je skôr núdzovým doplnkom, keďže hrať určite budete s myšou. Tú môžete napojiť do pravej strany, kde má notebook jeden USB 3 port, na ľavej má USB-C a 3,5 mm jack. Všetky ostatné porty sú pekne uložené vzadu, kde môžete napojiť HDMI, display port, ďalšie USB, LAN kábel a ,samozrejme, napájanie. Je veľká škoda, že Lenovo rovno nevyrába aj dock. Ak používate SD karty, tu ich nepoužijete, chýba na ne slot.











Čo sa týka materiálov, je to kombinácia hliníka a plastov, kde horný kryt, klávesnica a časť spodného krytu sú hliníkové a na pohľad pôsobia dobre, aj keď pri prenose sa mierne prehýbajú. Zvyšok povrchu tvorí tvrdý plast umiestnený na vetrákoch. Ten je dostatočne perforovaný, a to aj zo spodnej strany, kde je to priam vytvorené na chladiacu podložku. Nedávajte ho však na koberec alebo na perinu v posteli, lebo spodné vetráky udusíte.

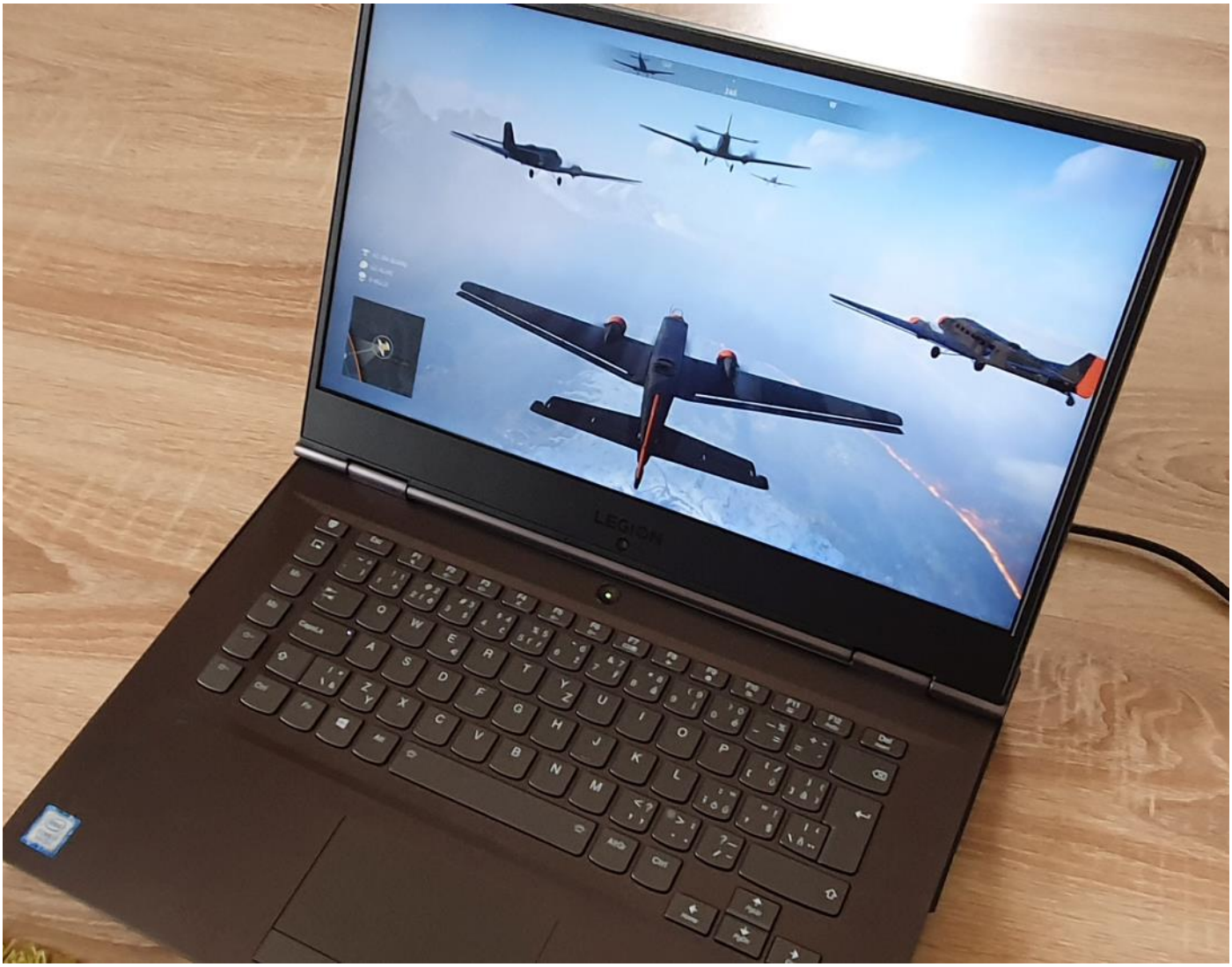
Displej je 15-palcový s 1080p rozlíšením, čo je veľmi dobré spojenie veľkosti a rozlíšenia. Pixely tu nevidíte ako pri 17-palcových 1080p displejoch. Od panelu nečakajte top kvalitu, ale 300-nitové podsvietenie je štandard a dostatočné na hranie, rovnako 92% sRGB ,vernosť farieb je dostatočná aj keď nie je práve ideálna na grafickú prácu. Dôležité je, že má 144 Hz a dopĺňa ho G-Sync, vďaka čomu vám hry nielenže pôjdu plynulo, ale aj bez trhania.

O rýchlosť grafiky sa tu stará RTX 2070 Max-Q čip, nie je to tak plný výkon notebookovej RTX 2070 verzie, ale vďaka tomu notebook nie je hlučný a stále je výkonný. Oproti plnej notebookovej verzii je Max-Q pomalšia o 10-15 percent. Prakticky rovnaký výkon ako notebooková GTX 1070. Benchmarky to bližšie ukazujú:

V raytracing benchmarku Port royale notebook dosiahol 3529, čo je mierne pod plnou RTX 2060 na desktope, kde dáva 3820 bodov, a o spomínaných 15 percent menej ako plná notebooková RTX 2070, ktorá mala 4078 bodov. A o 17 percent viac ako plná notebooková RTX 2060, ktorá mala 2950 bodov.

V TimeSpy benchmark teste mal notebook 6387 bodov, čo je o 11% viac ako notebooková RTX 2060, ktorá mala 5690 bodov, o 9 percent pomalšia ako plná notebooková RTX 2070 s 7005 bodmi. Pre zaujímavosť RTX 2080 Max-Q má 7128 bodov a GTX 1080 5809 bodov.

Čo sa týka samotných hier, je to rovnako medzi notebookovými verziami RTX 2060 a RTX 2070 a mierne nad úrovňou desktopovej RTX 2070. Konkrétne Battlefield V na Rotterdam mape dáva 76 fps s raytracingom, 88 fps s DLSS a 85 bez raytracingu. Metro je mierne vyššie v jesennej oblasti, kde 78 fps je s raytracingom, 97 aj s DLSS a 97 bez raytracingu a DLSS. V Kaspiku je to nižšie, a to 54 fps s raytracingom, 72 s DLSS 75 bez raytracingu. Teraz vyšli aj nové raytracingové tech demá, v ktorých Star Wars reflection demo ide presne na 24 fps, veľmi pekné Atomic Heart demo ide medzi 30-40 fps bez DLSS a 40-50 fps s DLSS. Nakoniec Justice demo z MMORPG hry ide 50-70 s raytracingom a 100-120 fps bez neho.



Zo štandardných neraytracingových hier Fortnite dáva okolo 120 fps, Apex 110 fps, Overwatch 120 fps, Battlefield 1 105 fps. Teda multiplayerovky idú parádne. Náročnejšie hry na grafiku idú Witcher 3 57 fps. Shadow of the Tomb Raider 55 fps, Ghost Recon Wildlands 55 fps, GTA V 60 fps, Far Cry V 85 fps, Prey 100 fps. Teda náročnejšie hry na ultra idú tesne pod 60 fps, menej náročné bez problémov cez 100 fps.

Výkon je tak veľmi dobrý, pričom chladenie je tiché aj pri maximálnej záťaži. Len jemne šuští a nebude vás rušiť ani keď nemáte headset. Reproduktory sú pritom relatívne silné a čisté, subwoofer im pomáha. Zahrievanie nie je extrémne, CPU sa zahreje najviac na 90 stupňov, GPU na 70 stupňov. Čo však budete postupne cítiť, je zahrievanie klávesnice, ktoré dosiahne 45 stupňov.

Všetko z hernej oblasti je parádne, ale čo Lenovo možno zanedbalo a zrejme pri veľkosti notebooku ani nemalo na výber, je batéria Tá má len 52 Wh a vydrží len 4 hodiny v idle móde, okolo 2 a pol hodiny až 3 browsovania (priemer v tejto triede sú 4 hodiny) a jednoduchej práce a približne hodinu hrania. Je to škoda, lebo notebook má parádnu prenosnosť a mohol by mať aj širšie využite ako len hranie. Ak však nepotrebujete dlho pracovať alebo hrať bez napájania, nemusíte sa tým zaoberať. Notebook má k tomu prekvapivo veľkú nabíjačku čo prenosnosť tiež nezlepšuje.

Lenovo Legion Y740 je parádny notebook - tenký, výkonný, tichý. Na hranie veľmi dobrý, síce možno výkon pre Max-Q grafiku nie je maximálny, ale ak máte radšej ticho, tak tých pár fps radi obetujete. Veľmi dobre grafike sekunduje 144 Hz displej s G -Sync. Jediná škoda je slabšia batérie, ktorá obmedzuje použitie notebooku vonku bez napájania. Je však herný, a teda primárnu úlohu spĺňa veľmi dobre.

HODNOTENIE

+ tenký a pekný dizajn
+ vysoký výkon ako CPU, tak aj GPU
+ tichý aj pri záťaži
+ 144 Hz displej s G+Sync

- slabá batéria
- klávesnica bez numpadu

9.0

PETER DRAGULA



HTC VIVE PRO WIRELESS

ODSTRIHNITE SA!

HTC sa vo virtuálnej realite snaží, priniesla už ako pôvodný Vive headset, tak aj vylepšený Vive Pro a pridáva naň aj wireless nadstavbu. Tú si môžete pridať ako na pôvodný, tak aj nový headset a odstrihnúť sa od káblov. Ak sa obávate, ako to celé funguje, otestovali sme to pre vás.

Ešte predtým ako začneme, zhrňme si, aké VR headsety sú teraz k dispozícii. Momentálne sa headsety rozdeľujú na niekoľko základných typov, ak nerátame už zabudnuté násady na mobily

- teraz sa rozbiehajú plne samostatné headsety s mobilnými vnútornosťami (nižšia cena, hlavne pre jednoduchšie hry a videá)

- PS VR - konzolový VR headset pre PS4 (nízka kvalita obrazu, nižšia cena, decentná ponuka hier)

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Dual AMOLED 3.5"
Rozlíšenie: 1440 x 1600 pixelov na každé oko (2880 x 1600 pixelov spolu) (615 PPI)
Refresh: 90 Hz
Uhol pohľadu: 110 stupňov
Zvuk: Hi-Res zvuk v headsete
Input: Integrovaný mikrofón
Pripojenie: USB-C 3.0, DP 1.2, Bluetooth
Senzory: SteamVR Tracking, G-sensor, gyroscope, proximity, IPD sensor
Ergonómia: nastavenie vzdialenosti šošovky od oka, nastaviteľné uchytenie

Wireless adaptér:

Wireless vysielač
Interná PCI-e karta do PC
Externý senzor
Powerbanka 10050 mAh Quickcharge 3.0

- PC VR headsety v základnom 1200p rozlíšení - Vive, Oculus Rift (decentná kvalita, presné sledovanie pohybov vďaka externým staniciam, možnosť pripojenia aj wireless adaptérov, masívna ponuka obsahu)

- PC VR headsety s monitorovaním cez senzory na headsete a prepojením na PC - ponúkajú to Mixed reality headsety (decentná kvalita, nižšia cena, bez nutnosti externých systémov - jednoduché zapojenie, aj keď za cenu slabšieho monitorovania pohybov, veľká ponuka obsahu)

- PC VR headsety vo vyššom 1600p rozlíšení s detailným trackovaním - Vive Pro, Valve index (vysoká kvalita, lepšie sledovanie s externými stanicami, masívna ponuka obsahu, možnosť wireless pripojenia zatiaľ len pri Vive Pro)

My sme vyskúšali Vive Pro verziu s doplnkovým wireless headsetom, a to na desktope s RTX 2080 Ti, ktorý decentne zvládal dodávať do headsetu VR obraz. Totiž Pro verzia má 1600p rozlíšenie a dodávať to v plnej kvalite na dva displeje v 90 Hz nie je jednoduché.

Vive Pro bol doteraz jeden z najkvalitnejších VR headsetov, čo sa týka kvality obrazu a teraz sa k nemu pridal aj Valve Index, ktorý tiež ide na 1600p (má 120 Hz displeje). Oba však majú relatívne vysokú cez 1000-eurovú cenu. Konkurenčný Oculus tu mierne zastal a namiesto toho, aby skúsil priniesť kvalitnejší headset (vraj ho zrušili), skúsil ísť do nižšej ceny a jednoduchosti.

Vive Pro tu má výhodu v možnosti nastavovania si vzdialenosti displeja od očí (veľmi vhodné, ak nosíte okuliare), ako aj možnosť nastavenia odstupu očí. Nové headsety to už v rámci šetrenia často vynechávajú, ale znamená to aj možnosť slabšieho alebo neostrého obrazu práve pre vaše oči.

Ak rozmýšľate, či sa oplatí ísť do pôvodné lacnejšieho Vive headsetu, ten má 1200p rozlíšenie, ktoré je dostatočné na vstup do virtuálnej reality. Pixely sú väčšie a respektíve mriežka medzi nimi je viditeľnejšia. Pri Pro je už takmer neviditeľné, ale stále je tam taká veľmi jemná sieťka. Pri 4K alebo 5K to už bude prakticky neviditeľné. Samozrejme, 4K alebo 5K už bude problém v natívnom rozlíšení napájať výkonom, ale treba vedieť, že pri VR nie je nevyhnutné ísť s rozlíšením. Nižšie rozlíšenia na zážitku neuberú, dôležitá je spomínaná mriežka a plynulosť obrazu. Plynulých 90 fps je tu potrebné, aby vám nebolo zle. Ani RTX 2080 Ti nezvláda všetky VR tituly na plnom 1600p rozlíšení a je vhodné znižovať rozlíšenie.

Ako to celé zapojíte?

Samotné zapájanie Vive je náročnejšie, keďže stále vychádza z pôvodného systému so senzorovými stanicami, ktoré presne čítajú polohu headsetu a ovládačov. Musíte si tak v izbe zapojiť aspoň dve sledovacie stanice, čo je základ pre plochu aspoň 5x5 metrov. Pričom jedna bude napríklad pri PC, druhá na vzdialenejšom mieste izby, ale tak, aby sa navzájom videli a vy by ste následne hrali medzi nimi. Je to potrebné preto, aby VR vedelo sledovať vaše ruky z ktorejkoľvek strany.

V tejto oblasti sledovania už dlhšie existuje zjednodušený systém,ktorý používajú Mixed reality headsety, kde sú senzory priamo v headsete a netreba rozmiestňovať žiadne stanice.





Zároveň tam je obmedzenie viditeľnosti ovládačov a menšia presnosť sledovania pohybu. Je to jednoduchší systém pre menej náročných používateľov. Pre náročnejších sú tu práve systémy ako Vive alebo Valve Index, ktoré chcú ponúknuť viac.

Ak máte káblovú verziu Vive headsetu, fungujete cez kábel, ktorý ide z headsetu a cez malý hub sa zapojí do grafickej karty. Ak idete wireless, grafickú kartu obchádzate, ale do PC si vložíte PCI kartu spracúvajúcu obraz. Tá má svoj malý vysielač na Intel WiGig technológii, ktorý umiestnite napríklad na vrch monitora a bude s headsetom komunikovať. Má dosah 5 metrov a záber 150 stupňov. Nestalo sa mi, že by mal problém s pripojením.

Samotný Wireless adaptér pre headset sa umiestňuje na vrchný popruh headsetu a následne sa k displeju pripojí len krátkym káblom. Zatiaľ čo k pôvodnému Vive headsetu to len priamo pripojíte na horný popruh, k Vive Pro (ten má kvalitnejšiu a pohodlnejšiu konštrukciu uchytenia s jednoduchým doťahovaním a nasadzovaním) si musíte ešte dokúpiť ešte upevňovaciu sadu. Tá umožní lepšie pripojiť adaptér na headset a pridá aj oddelenie od hlavy mäkkou výstelkou, vďaka čomu adaptér ani necítite a necítite ani jeho zahrievanie. Totiž adaptér sa vie pekne pri používaní zahriať. Videl som, že na internete si na to niekto lepil aj ventilátor, ale nemyslím, že je to potrebné. Samozrejme, keďže idete bez káblov, potrebujete batériu v podobe powerbanky, ktorú do adaptéra zapojíte USB káblom. Môžete si ju pri hraní vložiť do vrecka a už ste plne vybavení na wireless hranie.

Originálna HTC batéria pre Wireless má 10050 mAh a prakticky vyzerá a funguje rovnako ako bežné powerbanky. Headset vydrží napájať okolo 2,5 hodiny s tým, že okolo 5-6 hodín sa mi nabíjala (s 15 W Quickcharge 3.0 nabíjačkou, neviem presne, či nabíjačka s vyšším výkonom nabije rýchlejšie). Pritom rátajte, že hranie okolo dvoch hodín na VR je viac ako dosť, oči a aj vy sa za ten čas určite unavíte, hlavne ak si pustíte Beat Saber alebo inú aktívnu hru. Ak je vás viac alebo plánujete VR party, ideálne je mať poruke ďalšiu batériu, alebo aj dve alebo aj tri, kedy ich len vymeníte, keď bude potrebné a vybité zatiaľ dáte nabíjať. Je tu síce doporučená originálna powerbanka, keďže má pri sebe aj sponu na opasok, do ktorej sa presne hodí, ale mali by fungovať aj iné powerbanky - niektorí používatelia pripojili aj 26,800 mAh powerbanku a mali vystarané aspoň na 6 hodín. Len tu neexperimentujte s lacnými powerbankami, aby ste si neodpálili headset, minimálne Quickcharge 3.0 podporu musí mať.

A ako sa hrá bez káblov?

Bezkáblové hranie je určite pohodlnejšie, hlavne ak hrávate aktívnejšie hry, kde sa aj pohybujete. Pri wireless systéme sa už do kábla nezamotávate ani keď sa točíte, nezavadzia vám. Je to pekný krok vpred, ale zároveň je wireless adpatér len medzikrok k plnému wireless headsetu.

Samotný headset tak teraz doplníte adapterom, a teda ergonómia a aj vizuálne to už nie je úplne dokonalé. Ale samotný adaptér na hlave nezavadzia a nejako som ho ani nevnímal, skôr som stále musel myslieť na to, že niekde treba odložiť batériu. Tá je navrhnutá na zaseknutie za opasok alebo do vrecka. Je to dobrý



systém, keďže to nezaťažuje hlavu a môžete mať za opaskom aj veľkú batériu. Ale zároveň naň musíte myslieť, keď dávate headset dole alebo niekomu inému, aby ste sa náhodou s batériou vo vrecku nevybrali preč a nezhodili headset. Možno je škoda, že tu nie je možnosť pripnúť ju priamo k adaptéru, pre jednoduchšiu manipuláciu. Viete si to uchytiť na stranu headsetu, ako som to robil pri testovaní ja, ale nie je to dobrý spôsob, keďže navažuje na jednu stranu.

Čo sa týka samotného wireless hrania, necítil som tam žiadny lag. Pri 90Hz to reaguje veľmi rýchlo, obraz nie je oneskorený a ani komprimovaný. Celé to funguje cez XR kodek od Displaylinku, ktorý bol presne na tento účel vytvorený, ten sa spolu s rýchlym Intel WiGig prenosom veľmi dobre dopĺňa (niečo takéto by potreboval rozbiehajúci sa herný internetový streaming). Prakticky tak nevidíte rozdiel oproti hraniu s káblom.

Pre aktivovanie headsetu si na PC len spustíte Vive Wireless aplikáciu, ktorá to celé aktivuje a pripojí sa na headset. Následne už funguje rovnako ako s káblom a komunikuje to štandardne cez SteamVR systém, kde vidíte, či sa vám aktivovali všetky stanice a ovládače a systém už ďalej štandardne spolupracuje so samotnými hrami. Pritom v Steam VR aplikácii nájdete aj zaujímavé vývojárske nastavenia, kde si môžete jednoducho zvýšiť alebo znížiť rozlíšenie podľa toho, ako vám stíha váš PC, vidíte pekne rýchlosť odozvy grafiky (najlepšie pod 10 ms) a hodnotu, pod ktorou by ste sa mali držať.

Samotné Vive ovládače sú relatívne masívne, ale ovláda sa s nimi dobre, majú touchplochy namiesto páčok, senzorové stláčanie a aj základné spodné tlačidlo. Sú pevné a aj keď niekedy udriete do zeme alebo stola, alebo niečoho, čo vo virtuálnej realite nevidíte, nemusíte sa o ne báť. Fungujú na baterky a raz za čas si ich musíte dať nabiť. Nabíjanie je tu rýchle aj s priloženými USB nabíjačkami.

A čo ponuka hier?

HTC sa s ponukou hier veľmi dobre rozbehli a nielen s ponukou hier, ale aj služieb. Potom ako spravili svoj Viveport obchod, spustili aj Viveport Infinity predplatné. To je veľmi dobrým vstupom do VR sveta, kde síce nie sú všetky tituly, ale bez nakupovania si môžete vyskúšať aplikácie každého druhu, aby ste si spravili čo najlepší prehľad o možnostiach a kvalite titulov. Je to prakticky obmena Game passu pre VR, kde je mix všetkého a pravidelne tam pribúdajú nové tituly za jednotné predplatné. Je tam už cez 660 titulov, a teda veľký výber. Plus ak sa vám niektoré zapáčia, môžete si ich kúpiť so zľavou a ostanú vám, keď zrušíte predplatné. Plus stovky titulov a aplikácii sú aj zadarmo.

Zároveň Viveport má už doplnok Viveport VR, kde máte obchod vo virtuálnej realite, ktorý je rozšírený o možnosť VR Preview. Niektoré tituly vám ponúknu možnosť hru ukázať vo virtuálnej realite, väčšinou ide o ukážku jedného prostredia z hry, v ktorom sa môžete rozhliadať v 360 stupňoch, prípadne autori pridali iné doplnky ako video alebo aj interaktívne možnosti. Viveport k tomu má aj čisto sekciu na videá, kde je rozsiahla ponuka VR videí. Na tie sa však nemusíte nevyhnutne spoliehať na Viveport, ale spustíte ich aj cez rôzne VR videoplayer aplikácie (je ich dostatok), viete prehrávať aj videá zo súborov alebo z Youtube. HTC pridalo aj peknú novinku a to sekciu Great with Wireless, kde sú tituly vhodné pre wireless, napríklad s väčšou voľnosťou.

Viveport pritom môžu používať aj iné headsety, Tvorcovia už dávnejšie už pridali podporu pre Oculus Rift a najnovšie aj pre Mixed Reality. Plus ostatné headsety fungujúce cez Steam VR pôjdu tiež. HTC sa tu snaží otvoriť ostatným headsetom a vytvoriť jednu veľkú ponuku pre každého. Pritom veľa ďalších titulov nájdete aj na Steame. Keďže Oculus nie je taký otvorený konkurencii ako HTC, do jeho obchodu sa priamo s Vive nedostanete, ale dá sa to obísť cez cez Revive aplikáciu.

Aké hry sú najlepšie?

VR hry ešte stále nedosiahli svoj vrchol, ale už majú 4 roky aktívneho života za sebou a medzitým už autori prišli na to, aké hry sú najlepšie a o aké hry majú hráči najväčší záujem. Sú to hlavne menšie veci, ale zato zaujímavé či už ovládaním, alebo intenzitou.

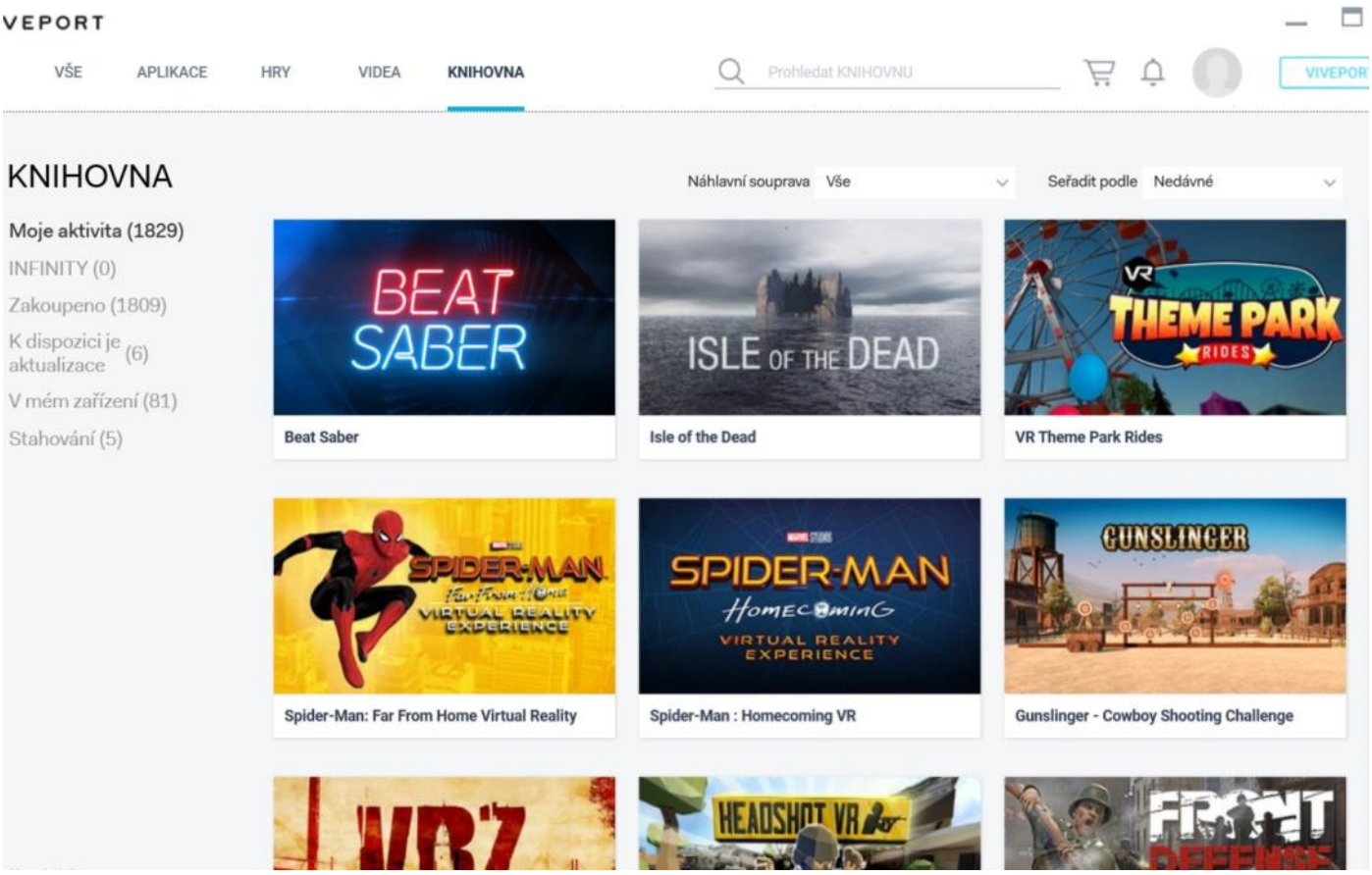
Do čierneho trafil český Beat Saber, ktorý ponúka rytmickú VR hru s laserovými mečmi a hudbou. Ten prakticky sám osebe rozbehol rytmické hry pre VR, už vychádzajú ďalšie podobné klony ako Audacity alebo Beat Blaster, aj keď na jednoduchosť a prehľadnosť Beat Saberu zatiaľ nemajú.

Ďalšia výrazná oblasť, ktorá veľmi dobre vo VR ide, sú FPS prestrelky, ktoré majú už veľmi peknú ponuku aj keď killer titul zatiaľ chýba. Je tu napríklad rozsiahly Arizone Sunshine alebo Raw Data, pekný je aj Overkill VR, Space Pirate Trainer, taktický je pre zmenu Superhot, je tu aj krvavý Doom VFR, veľmi je na Steame obľúbená multiplayerovka Pavlov VR v štýle CS. Plus čisto z Oculus ponuky sú kvalitné Lone Echo, Robo Recall prestrelky, teraz pridali Vader Immortal.

Zaujímavé sú aj zábavné hry s mini hrami ako The Lab od Valve alebo VR Funhouse od Nvidie, podobne je zábavný Job Simulator alebo Vacation simulator, zabaví Rick and Morty. Puzzle hry veľmi pekne zastupuje nový Angry Birds VR: Isle of Pigs alebo zo skákačiek Moss. Športové napríklad lezecký Climb od Cryteku a z automobilových si viete VR zapnúť v Project Cars alebo Assetto Corsa.

Osobne nemám rád jednoduché porty veľkých hier do VR, ale ak by ste ich chceli skúsiť, je tam Skyrim, Resident Evil 7, prípadne LA Noire VR Case files, Elite Dangerous alebo No Mans Sky, ale to sú už masívne hry na VR použitie a sú príliš namáhavé a možno aj zbytočné na hranie vo VR. Kratšie intenzívne zážitky sú zaujímavejšie. Hrami to však nekončí a Viveport a aj Steam majú množstvo aplikácií, kde určite treba skúsiť Google Earth vo VR, pekný je aj výlet na Everest vo VR. Zábavné sú aj VR animované filmy, ale aj výukové aplikácie, ako je anatómia alebo vesmír.





Určite chýba nejaký veľký killer titul, ktorý by ľudí priam lákal kúpiť virtuálku. Síce sa toho veľmi dobre zhostil Beat Saber, ale ten nemá až taký dosah. Prichádza však veľa nových titulov, ako napríklad Sniper elite VR, pôsobivý Boneworks s FPS akciou v štýl Half Life (možno budúci killer FPS titul?), pripravuje sa Lone Echo II a práve teraz vychádza Wolfenstein Cyberpilot.

Oplatí sa?

Samotný Vive Pro je jedným z najkvalitnejších VR headsetov a s pridaním wireless systému sa môže naplno odstrihnúť a využiť svoje možnosti (môžete ho pripojiť aj na pôvodné Vive). Nebudete tak už zakopávať o kábel, zamotávať sa do neho, nebude vás obmedzovať. Hlavne ak veľa hrávate a napríklad aj hrávate s kamarátmi, oplatí sa odstrihnúť. Je to už ako neobmedzovaná virtuálna realita, má kvalitný obraz a funguje bez viditeľného oneskorenia. Samozrejme, jediné obmedzenie je, že musíte k headsetu zapájať a vždy dobíjať powerbanku, čo osobne môžem povedať, že nie je problémom a nikdy som nevydržal vymíňať celú batériu naraz. Ak však hrávate dlho môžete si zaobstarať dve alebo tri powerbanky.

Celé sa to hrá veľmi dobre a aj nosí veľmi dobre. Jediný detail, ktorý tu ešte nie je dotiahnutý, je pozliepanie celého systému. Je to aj samozrejmé, keďže wireless adaptér je len doplnok k headsetu a nie je do neho plne zapracovaný. Uvidíme, či HTC pôjde v ďalšej verzii smerom k plnému zapracovaniu.

Celkovo je wireless adaptér pre tých, ktorí chcú od virtuálnej reality viac, nechcú byť obmedzovaní káblom a chcú sa odstrihnúť už teraz. Má to však aj svoju cenu a konkrétne wireless adaptér aj s clipom vyjde pre Vive Pro cez 400 eur.

HODNOTENIE

+ wireless adaptér ponúkne VR bez obmedzení káblami

+ nebadateľné oneskorenie

+ Vive Pro ponúka kvalitný obraz, pohodlné nosenie

+ možnosť mesačného predplatného Viveportu so stovkami hier

- batéria mohla mať rovno možnosť uchytenia na wireless adaptéri

- cena

9.0

PETER DRAGULA



ASUS ZENBOOK PRO DUO

DVA DISPLEJE, DVAKRÁT TOĽKO ZÁBAVY

Asus stále skúša niečo nové a najnovšie skúša rozbehnúť notebooky s dvomi displejmi. Skúšal displej namiesto touchpadu, skúšal malý displej nad klávesnicou, ale v Asus Zenbook Duo to posunul ešte vyššie. Pridal totiž veľký displej nad klávesnicu. Prakticky tak rozširuje možnosti notebooku a doťahuje sa na praktickosť PC s viacerými monitormi. Na tejto ceste nie je sám a síce sa firmu skôr orientujú na čisto dvojdisplejové zariadenia bez fyzickej klávesnice, aj keď Microsoft na novej prezentácii ukázal, že windows systém pripravuje na menší displej nad klávesnicou. Príde to však až o rok.

Asus to zapracoval už teraz a veľmi zaujímavo, nie len, že pridal dva displeje, ale oba sú 4k a hlavný je OLED. Napriek tomu, že je to z pracovnej Zenbook série, Asus tu rovno pridal aj RTX2060 a teda bez problémov sa zahráte a ešte aj štýlovo keďže hlavný 4K displej je OLED.

Samozrejme len menej náročné hry na ňom pôjdu v plnom rozlíšení. Stále ponúka parádny obraz s úplne čiernou čiernou farbou a parádnym kontrastom.

ŠPECIFIKÁCIE

- Hlavný displej: 15 palcový 4K OLED dotykový displej
- Doplnkový displej: 3820x1100 LCD dotykový displej (14.6")
- Procesor: Core i7 9750H (vo vyššej verzii i9 9980HK, i7-10510U v nižšej)
- RAM: 16gb (vo vyššej verzii 32GB)
- Grafika: RTX2060 6GB
- SSD: 500GB alebo 1TB
- Podsvietená klávesnica - biele svetlo
- Batéria: 71 Wh
- Touchpad kombinovaný s numpadom
- podložka pod zápästia
- Pero
- Odomkýnanie infra kamerou cez Windows Hello systém

Je to prekvapivé vidieť v notebooku OLED, zatiaľ ich je veľmi málo, ale vyzerá to parádne. Poslednou dobou to rozbieha hlavne pre tvorcov, ale ťažko povedať ako taký displej pri stálom používaní dopadne. Či tam bude vypálené menu a ikonky.

Dizajnovo Zenbook Duo vychádza zo Zephyrus základu, ktorý posunul klávesnicu dole a hore nechal voľné miesto. To si priam pýtalo nejaké využitie a tým sa práve stal veľký displej. Vyzerá to veľmi dobre, možno s jedinou chybičkou a to, že tento spodný displej je LCD a nie OLED. Pritom OLED je lesklý a povrch na LCD zvolili matný s protireflexnou vrstvou. Je to zvláštny kontrast. Hlavne na LCD vidíte zníženie kvality obrazu. Možno

Pod displejom je hneď klávesnica, ktorá je nízkoprofilová, bielo podsvietená s tým, že Numpad nahrádza touchpad kombinovaný s dotykovým numpadom. Teda tlačidlom si vyberiete, či chcete touchpad, alebo sa vám plocha podsvieti a uvidíte čísla numpadu. Asus to už využíval aj v predchádzajúcich rokoch a celkom sa tento prístup osvedčil. Možno pre niekoho to nie je až tak praktické, ale ak primárne robíte myšou a toto využijete len občas je to dobrý kompromis. Osobne som si na to rýchlo zvykol.

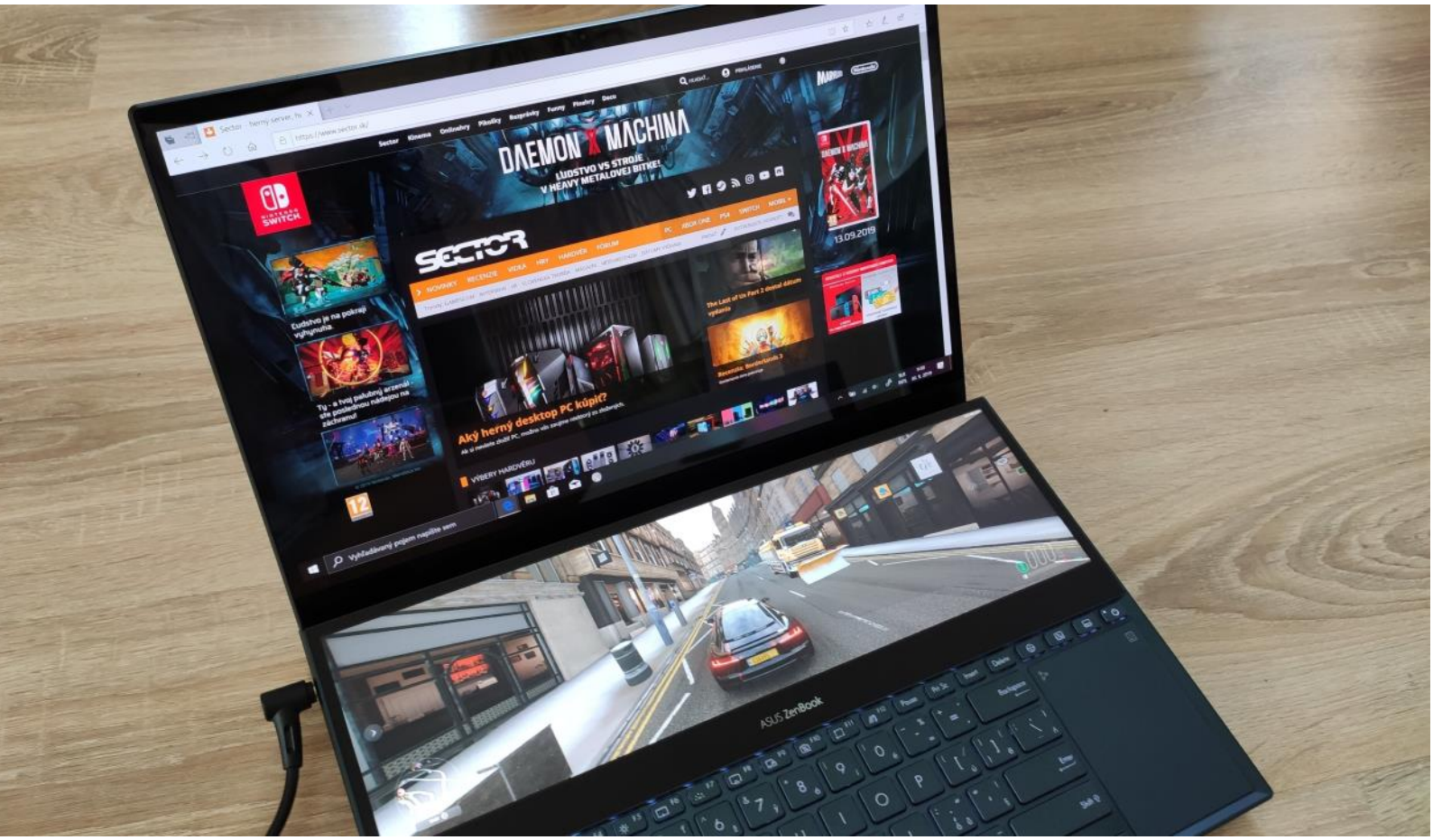
K tomu keďže je klávesnica veľmi nízko položená pridáva rovno do balenia Asus aj podložku pod zápästia. Budete tak môcť písať veľmi pohodlne. K tomu samotný dizajn je veľmi tenký, na krajoch nájdete len USB porty, HDMI a 3.5mm jack, nečakajte tu čítačku kariet, alebo ethernetový port. Celé chladenie je na bokoch a dole, pričom po otvorení spodný kraj displeja nadvihne klávesnicu a vytvorí vetraciu plochu priamo pod notebookom.

Vetranie a celkové rozloženie tepla tu je veľmi dobre vyriešené, totiž zatiaľ čo pri minulých verziách mohla byť teplá plocha nad klávesnicou, teraz tam je displej a je síce teplejší, ale nie nepríjemne teplý. Odvod tepla tak je riešení do spodu a na boky a vyzerá, že účinne keďže displej sa výraznejšie nezahrial ani pri dlhšom hraní.

Oba displeje sú dotykové a môžete pri nich použiť priložené dotykové pero Asus Pen. To ponúka 1024 levelov tlaku a teda viete s ním dobre kresliť, alebo modelovať, alebo aj písať. Netreba ho každú chvíľu nabíjať, ale raz za 10 mesiacov musíte vymeniť vloženú AAAA batériu. Možno škoda, že priamo v notebooku nemá slot na vloženie.

Z hardvérových doplnkov je ešte pridaná kamera s rozpoznávaním tváre s Windows Hello systémom a ak vás systém spozná automaticky vám odomkne systém bez nutnosti zadávania kódu. Je to pohodlné a rýchle. Nakoniec na mobiloch je to už štandard, na notebookoch a hlavne herných notebookoch len veľmi zriedkavé. Tam je skôr trend kamery rušiť ako ich rozširovať, alebo pridávať komplikované infra systémy ako je tu.





Čo je však pri tomto notebooku najdôležitejšie je jeho samotné používanie. Dva displeje totiž výrazne zlepšujú možnosti notebooku hlavne ak potrebujete sledovať viac vecí naraz a jedna obrazovka na to nestačí. Majitelia PC a viacerými displejmi presne vedia aké sú výhody. Môžete totiž na jednej obrazovke pracovať, na druhej pozerať film, alebo na jednej hráte, na druhej si necháte otvorený Sector. Ale veľmi dobré je to aj pre streaming, programovanie s debugovaním na druhej obrazovke, alebo kreslenie, písanie poznámok popri sledovaní videa, alebo popri skype kamerovom chate. Je tam veľa možností. Dajú sa hrať aj dve hry naraz, v extrémnom prípade.

K tomu Asusu už predinštaloval malú Screenpad utilitu, ktorá má nadefinované základné aplikácie a môžete si jednoduchým stlačením ikonky na spodnú obrazovku rozložiť dve aplikácie, či už browser, kalkulačku, spotify, alebo rozpoznávanie písma. Viete si to aj ďalej nakonfigurovať a pridať vlastne aplikácie, ale nemusíte to používať, keďže reálne sa druhá obrazovka správa ako druhý monitor na PC a teda môžete tam hocijaké okno presunúť, zväčšiť, môžete si tam rozložiť aj tri aplikácie. A môžete na spodnej obrazovke aj hrať ak chcete 32:9 pomer strán. Napríklad dobre sa tam môžu hrať stratégie a pričom ich môžete ovládadať dotykom alebo pomerom.

Práca s dvomi obrazovkami nie je však (hlavne pri hraní) úplne bezproblémová a to pre prepínanie fullsceenu, okien a aktivovanie jednotlivých displejov. Ak používate na PC dva monitory viete, že preblikávanie a aktivovanie displejov patrí k tomu. Hlavne pri exkluzívnom fullscreene v hrách všetko chvíľu popreblikáva a prípadne sa aj resizuje alebo popreskakujú okná medzi obrazovkami (preto je najlepšie používať v hrách borderless fullsceen ak je to možné). Pri zapínaní zase tiež sa spodný displej aktivuje až neskôr a preblikne. Rovnako niektoré hry nemajú radi keď klikáte mimo nich na druhú obrazovku a zastavia sa alebo rovno minimalizujú. Je to škoda, že to nie je univerzálne riešené. Uvidíme však budúci rok, či vylepšenia, ktoré robí Microsoft teraz do Surface Neo, kde bude špeciálne upravená verzia systému na dva displeje prejdú aj do štandardného Windows 10 a teda sa to obaví aj v bežných notebookoch s dvomi obrazovkami.

Čo sa týka výkonu, čakajte tu štandardný výkon I7+ RTX2060 a teda prakticky všetky hry tu pôjdu v 1080p na 60 fps alebo viac, niektoré zvládnu aj 4K aj keď len v 30 fps, alebo menej. Ideálne je v 4K si znížiť nastavenia, alebo znížiť rozlíšenie.

Na 15 palcovom OLED displeji vyzerá všetko veľmi dobre a ani 1080p rozlíšenie nie je problémom, aj keď samozrejme v 4K je to ostré ako britva.

Čo sa týka hier napríklad:

PUBG - 80-90 fps v 1080p, 30-40 fps v 4K
Fortnite - 100 fps na 1080p, 30 fps v 4K
Ghost Recon Breakpoint - 50 fps v 1080p, 17 fps v 4K na maxime



Benchmark Time Spy dal 5585 bodov (5705 grafika, 4992 procesor), Port Royale raytracingový benchmark dal 3283 bodov. Sú to štandardy notebookovej RTX2060 grafiky, ktorá je mierne pomalšia ako desktopová RTX2060.

Nie je to maximálny výkon, ale na tento hardvér je veľmi dobré spojenie pre notebook, výkon je dostatočný na bežné hranie a zároveň nie príliš vysoký na zahrievanie. Zahrievanie nie je vysoké a hlavne hluk je minimálny aj pri hraní. Síce ventilátory počujete, ale len ako tiché šušťanie. Je to prekvapivo dobrá oblasť notebooku.

Zvuk je označený ako Harman a Kardon, ale ako sme už zvyknutí, s týmto označením automaticky neprichádza aj kvalita a iné to nie je ani tu. Malé reproduktory na spodu notebooku nevládzu prenášať celé pásmo, orezávajú, basy sú minimálne a ich používanie je skôr ako východisko z núdze, ideálny je headset, alebo externé reproduktory.

Batéria vás tu neprekvapí a nečakajte, žiadnu extra výdrž, skôr práve naopak. Menšiu, kde 4-4.5 hodiny práce alebo pozerania videa vám tu musí stačiť, hranie tak na hodinu. Môžete si síce zvýšiť výdrž vypnutím spodného displeja, ale to vám ušetrí len desať-dvadsať minút. K tomu notebook je relatívne tenký na svoj hardvér, ale na svoju veľkosť prekvapivo ťažký, rátajte s vyššou váhou 2.5 kg. Na druhej strane priam cítite akú má pevnú konštrukciu a pôsobí to kvalitne, nie sú tu lacné vŕzgajúce plasty, ale hliník.

Celkovo je Asus ZenBook DUO parádny notebook presúvajúci pohodlie používania dvoch monitorov na PC na notebook a vďaka touchscreenu to posúva ešte ďalej. Môžete doplnkový displej používať ako na informácie popri hraní, alebo sledovaní filmu, tak aj na kreatívne veci, prípadne aj na zrýchlenie práce. Možností je tu veľa, aj keď je to len začiatok a uvidíme s čím všetkým prídu firmy. Bude sa to určite rozrastať keďže podobný prístup ohlásil aj Microsoft a nasledujúci rok sa bude tento štýl dvoch displejov, respektíve 1 a pol displeja ako je tu, ďalej rozširovať.

Ale dva displeje nie sú jediným pozitívnom, pôsobivý je aj hlavný OLED displej, je tu výkonný hardvér, herná grafika, tiché chladenie a relatívne nízke zahrievanie. Má to však svoju cenu a 3000 eur nie je najmenej, ale ak presne viete ako by ste to chceli využiť, alebo priam toto potrebovali, oplatí sa na to pozrieť. Plus ak chcete viac za 3400 eur je vyššia verzia s i9 procesorom 3500 eur.

Ak by sa vám len páčil tento systém dvoch displejov, a chcete niečo lacnejšie za 1600 eur Asus pripravil aj nižšiu Zenbook Duo verziu s novým Intel Core i7-10510U procesorom, ale už štandardným LCD 1080p displejom a GeForce MX250 2GB grafikou. Už sa tam tak nezahráte, ale menej náročná práca a multitasking na dvoch displejoch bude stále dostupný.

HODNOTENIE

+ kvalitná masívna konštrukcia
+ veľmi pôsobivý 4K OLED displej
+ dobre zapracovaná druhá obrazovka
+ multifunkčnosť na dvoch displejoch
+ výkonný procesor kombinovaný s RTX2060
- cena
- spodná obrazovka nemá až takú kvalitu ako OLED
- slabšia výdrž batérie
- vyššia váha

9.0

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.

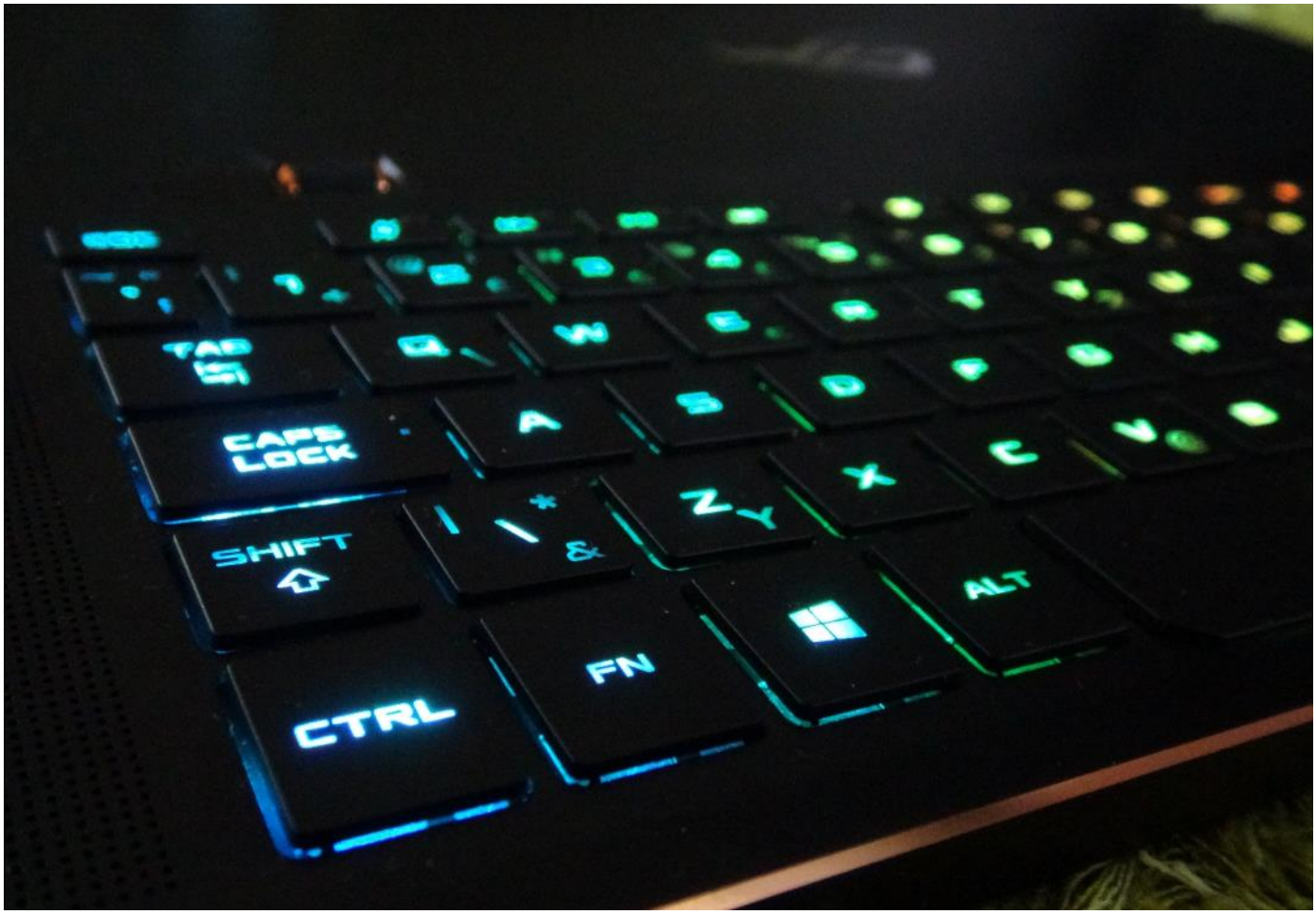
Výkonovo je to masívne i7 procesor s RTX2080 sa veľmi dobre dopĺňajú a skutočne výkon vám tu nebude chýbať.

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.

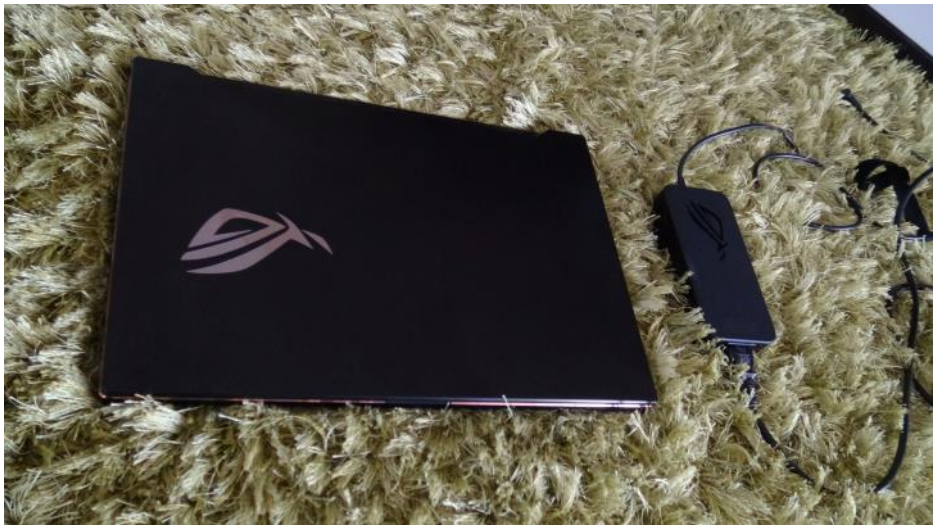












Samozrejme je to na 1080p 144Hz displeji a teda ho pri multiplayerovkách alebo pri nižšom nastavení náročnejších hier využijete na maximum. Navyše mu nechýba g-sync a teda budete hrať bez trhania.

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



AOC AGON AG273QCG

27 PALCOV A 165HZ

AOC je poslednou dobou veľmi výraznou značkou medzi monitormi a hlavne hernými monitormi. Ponúka ako kvalitu, tak aj dobrú cenu. Má napríklad veľmi obľúbený AOC C24G1 24-palcový model, ale my sa teraz pozrieme na vyšší AOC AG273QCG v AGON 3 sérii.

AG273QCG je 27-palcový 1440p monitor so zahnutím, teda ideálny herný a k tomu AOC pridalo aj RGB podsvietenie, pričom v tejto verzii je monitor doplnený o G-Sync a vysoký refresh obrazovky.

Monitor tak ponúkne momentálne pre strednú a vyššiu triedu výkonu veľmi ideálnu kombináciu 1440p rozlíšenia s vysokou frekvenciou, konkrétne tu nie je 144 Hz, ale rovno 165 Hz. Dostanete tu ako ostrý a kvalitný obraz, tak aj vysoký framerate. K tomu je monitor zahnutý, a teda hranie na ňom bude prirodzenejšie ako na plochej obrazovke, hlavne pre akcie, akčné adventúry alebo simulácie. Monitorov v tejto kategórii je na trhu veľmi málo.

ŠPECIFIKÁCIE

Rozlíšenie - 27" (68,58 cm) , 2560×1440
Displej - TN
Zahnutie - 1800R
Pomer strán - 16:9
Odozva - 1 ms
Obnovovacia frekvencia - 165 Hz
Jas - 400 cd/m2
Kontrast - 1000:1
Povrch displeja - matný
Pripojenie - DisplayPort 1.2 USB 3.2 Gen 1 (USB 3.0)
Uhol videnia: 170º horizontálne, 160º vertikálne
Technológie - G-Sync
Typická spotreba - 45 W
Stand-by - 0,5 W

Vyhotovenie monitora je čierne umelohmotné s dizajnovým červeným stojanom. Okolo obrazovky čakajte len minimálne okraje s tým, že dole je štandardný hrubší okraj, kde v strede dole nájdete joystick na ovládanie menu, ako aj dve LED diódy podsvietenia. Vzadu ich dopĺňa celý LED kruh. Efekty podsvietenia si môžete detailne nastavovať v menu monitora. Môžete nastaviť intenzitu, typy svietenia, prechody alebo aj vypnutie, ak vám to bude prekážať. Nie je to však previazané na žiadny štandardný RGB systém a aplikácie.

Samotný stojan je masívny, umožňuje posúvanie monitora do výšky, nakláňanie a má aj kĺb na jednoduché natáčanie do strán. Celý stojan sa dá zároveň jednoducho odopnúť a ukáže sa pod ním 75x75 VESA pripojenie, ak si budete chcieť monitor pripevniť na stenu alebo iný stojan. V tejto oblasti je monitor veľmi dobre navrhnutý.

Ak nemáte externé reproduktory, monitor dopĺňajú 2x2 W reproduktory s DTS Sound podporou, ak nevyhnutne musíte ísť so zvukom z monitora. Ten síce nemá vysokú kvalitu, ale na pomery monitorov je zvuk prekvapivo čistý, aj keď basy od neho nečakajte. Zvuk si môžete vyviesť aj na headset cez dva 3,5 mm jacky. Nakoniec priamo na headset má monitor aj výsuvný háčik.

Ponuku portov dopĺňajú štyri USB 3.0 porty s jedným USB hub vstupom z PC, z obrazových portov jeden Display Port 1.2 a jeden HDMI 1.4, pri ktorých nájdete aj ďalší výstup na externé reproduktory. Pri HDMI 1.4 rátajte, že nepôjde v plnom framerate pre obmedzenie priepustnosti, plných 1440p/165 Hz dostanete cez Display Port 1.2 pri zapojení z PC. Ak zapojíte monitor na konzolu cez HDMI, ponúkne vám 1080p/60 Hz alebo aj 1440p/60 Hz pri Xboxe.







Samotná technológia panela je TN, a teda je rýchly s rýchlou odozvou 1 ms. TN technológia neumožňuje až také výrazné farby ako IPS, ale napriek tomu už sú tieto obrazovky prepracované a v dnešnej dobe to už nie je také vzdialené ako kedysi. Užijete si tu pekné sýte farby s sRGB 99% pásmom, kde vám pri hraní viac nebude treba. Farby sa z väčších sledovacích uhlov začnú strácať, respektíve sú nevýraznejšie. Reálny kontrast je okolo 800-850:1, teda priemerný na TN panely, tu nečakajte prekvapenia. Ešte poteší decentná svietivosť, ktorá siaha k 460 nitom, a teda zahráte sa dobre aj za jasného dňa. Možno je škoda, že AOC nepridalo aspoň základné HDR, ale pri tejto svietivosti by ste si to aj tak veľmi neužili.

Nakoniec je to zaoblená obrazovka, ktorá je na hry priam ideálna. Spolu s vysokým 165 Hz refreshom si hry užijete bez lagov a bez rozmazávania. Obraz bude aj v rýchlosti veľmi čistý a ostrý. Ideálne hrať rovno pri zapnutom G-sync, aby sa vám neroztrhával obraz a za každých okolností ostal aj celistvý a neroztrhaný. Samozrejme, na využitie G-Syncu musíte mať Nvidia kartu.

K tomu, aby ste najlepšie využili 165 Hz pri 1440p čo najefektívnejšie, je dobré mať aspoň RTX 2060 Super grafiky, ideálne rovno RTX 2070 Super, prípadne 2080 Super. Záleží na tom, aký typ hier hrávate. Ak hrávate multiplayerovky, tam nevyhnutne netreba až takú výkonnú kartu a viete aj znížiť detaily, aby ste zachovali vysokú rýchlosť a rýchlu odozvu. G-sync v monitore podľa AOC špecifikácií funguje pri 30 Hz až 165 Hz, čo je pekná šírka pásma. Reálne pod 30 fps G-sync ani nepotrebujete, keďže ak si na takomto monitore zvyknete na framerate nad 100 fps, už 60 fps vám bude málo.



Ak náhodou v niektorej hre uvidíte menej ako 30 fps, zrejme hru hneď vypnete, vymažete a disk pôjdete dezinfikovať, aby vám po nej neostala ani stopa.

S čím ale musíte pri tomto monitore rátať, je antireflexná vrstva s hrubšou textúrou. Tá síce veľmi dobre eliminuje odrazy, ale pridáva jemné zrnenie na obraz. Sú to malé bodky, ktoré jemne lomia svetlo z monitora. Tie si všimnete hlavne na bielych a šedých plochách. Niečo také má každá antireflexná vrstva, ale tu je to výraznejšie a vidíte to. Po chvíli sa na to dá zvyknúť a v hrách sa to stratí, ale niekomu to môže prekážať.

Cenovo ide okolo 600 eur, čo je síce za TN monitor viac, ale je to špecifický monitor pre tých, ktorý chcú aj zahnutie aj vysokú frekvenciu zároveň. Ak by ste nevyhnutne zaoblenie nepotrebovali, v podobnej cene má AOC AG271GG plochý monitor rovnako 1440p/165Hz plus Gsync. Len pri IPS rátajte mierne pomalšiu odozvu 4ms oproti 1ms. Na druhej strane IPS má lepšie farby a lepšie pozorovacie uhly, ale zase má aj IPS Glow. TN ponúkne čistý a rýchly obraz veľmi dobrý na hranie. Sú tam dilemy, lebo každý displej je dobrý v niečom inom.

AOC Agon AG273QCG je jedným z mála monitorov na trhu, ktorý ponúka 27 palcov, 1440p pri 165 Hz a zároveň aj zaoblenie a to celé s rýchlou odozvou a nízkym lagom. Pridáva sa, samozrejme, aj G-sync, k tomu je ako bonus zadné RGB podsvietenie. Dizajn je decentný a celé to pri hraní vyznieva veľmi dobre a jediná vec, ktorá môže prekážať, je spomínaná jemne zrnitá antireflexná vrstva. Možno si ju ani nevšimnete, možno vám bude prekážať.

HODNOTENIE

+ 1440p + 165Hz + Gsync + zahnutie
+ dobré podanie farieb
+ RGB podsvietenie

- protireflexná vrstva je jemne zrnitá

8.5

PETER DRAGULA



ASUS DUAL RTX2080S

NOVÁ SUPER KARTA POSÚVA VÝKON VPRED

Nvidia pokračuje vo vydávaní svojich super verzií grafických kariet a nedávno dostala svoje SUPER vylepšenie aj RTX 2080 karta. V nej sú už dostupné verzie od všetkých firiem a bližšie sa teraz pozrieme na ASUS DUAL verziu, konkrétne na ASUS Dual OC EVO.

RTX 2080 Super sú teraz druhé najvýkonnejšie herné karty na trhu hneď po RTX 2080 Ti, ak teda nerátame Titan RTX, ktorý je už viac pracovne zameraný. Zároveň je pre RTX 2080 sériou grafík, ktorá sa už len dopredáva a Super verzia ju postupne plne nahradí. Prinesie tak za rovnakú cenu vyšší výkon.

Niektoré SUPER karty totiž zvyšujú výkon pôvodným verziám. Niektoré výraznejšie, niektoré menej, napríklad GTX 1660 SUPER je takmer taká rýchla ako GTX 1660Ti, podobne RTX 2060 Super je prakticky rovnaká ako RTX 2070, pri RTX 2070 super to až tak neplatí a rovnako ani pri RTX 2080 Super. Tie majú menšie nárasty.

Táto verzia ponúka základný štandardný takt 1650 MHz, ale mierne pretaktovaný boost na 1830 MHz. Founders edícia má referenčný boost na 1815 Mhz. Výkon sa tak zvýšil z referenčných 11,15 Tflops na 11,24 Tflops. Ak by ste chceli ešte vyššie 1860 Mhz (11.42 Tflops), je priamo podporované pretaktovanie cez pridanú utilitu, ale taktovať môžete aj vyššie. Takže základným taktom nie ste obmedzení.

Oproti pôvodnej RTX 2080, ktorá má 10,07 Tflops, má hlavne nárast jadier z 2944 na 3072, čo jej dáva podľa hry od 2% do 15% výkonu naviac s priemerom okolo 6%. Stále je o 15% pomalšia ako RTX 2080 Ti.

ŠPECIFIKÁCIE

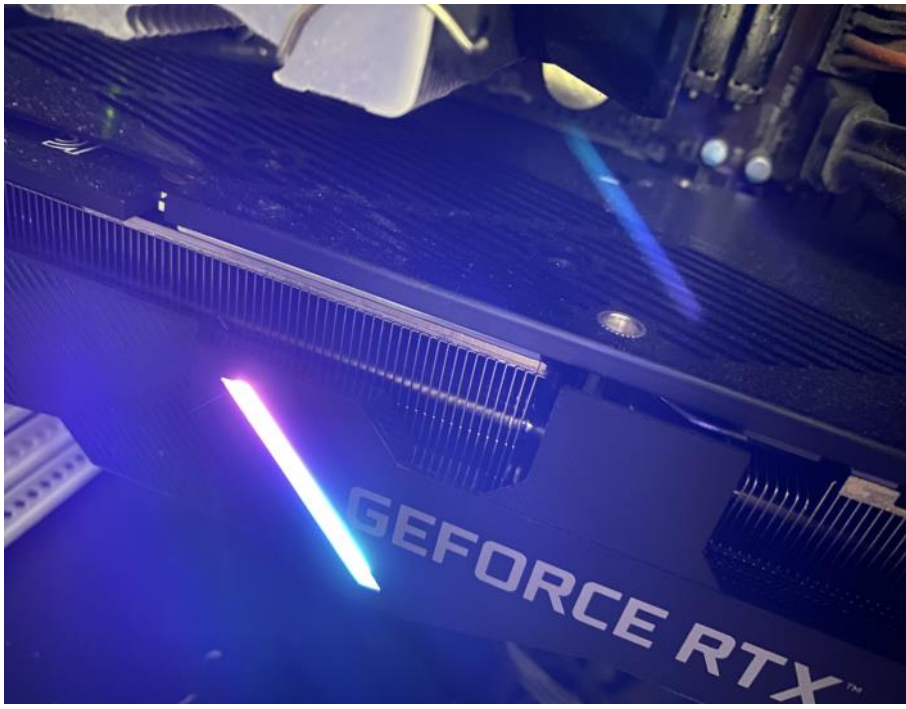
Čip: TU104 12 nm / turing architektúra
Pamäť: 8 GB GDDR6 (15500 MHz)
Taktovanie čipu: 1650 MHz / Boost 1830 MHz (1860 Mhz v OC režime)
Pripojenie: PCIe ×16 3.0, NVlink, 256-bit
Porty: 3× DisplayPort, 1× HDMI 2.0b
Shading jednotiek: 3072, 192 TMU, 64 ROP, SM 48, Tensor Cores 384, RT cores 48
Výkon: 11,43 Tflops výkonu pri základnom taktovaní
Výška: 2,7 slotu
Maximálna spotreba: 250 W

Je tu škoda, že to Nvidia nezdvihla viac, aby sa SUPER umiestnila v polovici medzi RTX 2080 a 2080 Ti. Na druhej strane, ak skúsite pretaktovať, viete sa presne tam umiestniť. Konkrétne z Asus viete získať ďalších o 7-8% viac výkonu.



Dizajnovo je karta v štandarde Dual série od Asusu, a teda vizuálne pekná, aj keď jednoduchá s dvomi ventilátormi a malým LED pásikom, ktorý sa nedá ovládať a svieti dúhovou farbou. Nie je to prepojené cez LED systémy a ani to nevypnete. Ak máte presklený systém a synchronizujete si farby, rátajte s tým, že tu to nepôjde. Karta má na spodnej strane už štandardnú kovovú backplate, ktorá zbiera teplo z čipov a zároveň chráni súčiastky karty.

Pri samotnom používaní má karta Idle teploty okolo 30 stupňov, pri maximálnej záťaži do 74 stupňov. Je to prekvapivo dobrá teplota, ktorá nepotrebuje výrazné chladenie a rovnako ani ventilátory karty nehučia. Pritom keď sa karta nevyužíva a nezahrieva, ventilátory zastanú a pri záťaži idú s hlukom maximálne do 40 dB, teda sú veľmi tiché, ak máte zakrytú skriňu, nebudete ju počuť. Čo je dôležitejšie, nepočul som žiadne pískanie cievok. To je často najnepríjemnejší zvuk na grafikách a celkovo komponentoch.



Pri bežnom používaní v systéme má karta odber okolo 10 W, teda celý systém zrejme bez problémov dostanete na okolo 70-80 W. Pri záťaži má RTX 2080 Super priemerný odber 250 W, maximum okolo 265 W (cca o 10 W viac ako RTX 2080). To si pripočítajte k zvyšku systému, kde to môže byť 300 W-400 W pri bežných procesoroch. Okolo 300 W je to pri i5, 370 W pri i9 9900k.

V zásade je tu dobré mať aspoň 600 W zdroj. Nie je problém ani pri 500 W, záleží na tom, aký máte procesor a aký kvalitný zdroj. Samotná karta má 6+8 Pin, čo jej umožňuje zo systém brať okolo 300 W, a teda je tam určitá možnosť pretaktovávania, aj keď len o tých 45 W, pri kartách, ktoré majú 8+8 napájanie sa to dá vypiecť vyššie. Taktovať tu viete priamo cez GPU Tweak II utilitu od Asusu, ktorá má priamu podporu. V nej si môžete vybrať herný mód, OC mód, ktorý pretaktuje kartu na 1860 Mhz, ale aj Silent mód, ktorý ju podtaktuje. V utilite si môžete nechať zistiť maximálne pretaktovanie automaticky cez OC Scanner, ktorý vám zistí, aké frekvencie budú ideálne, respektíve si určíte, aké maximálne teploty môže karta pri pretaktovaní dosahovať. Môže vám dať nad 2000 Mhz a pamäte nad 17000 Mhz.

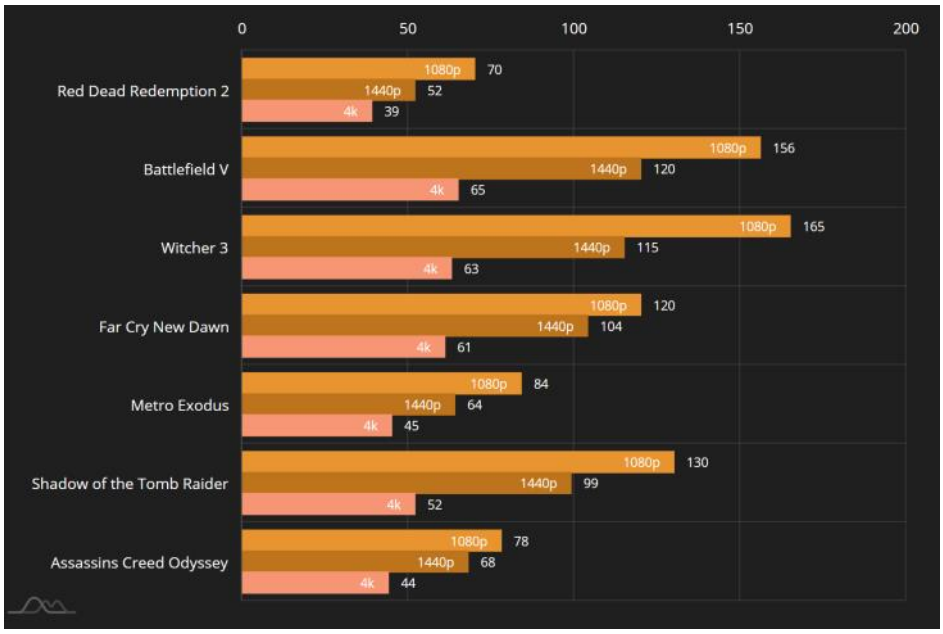


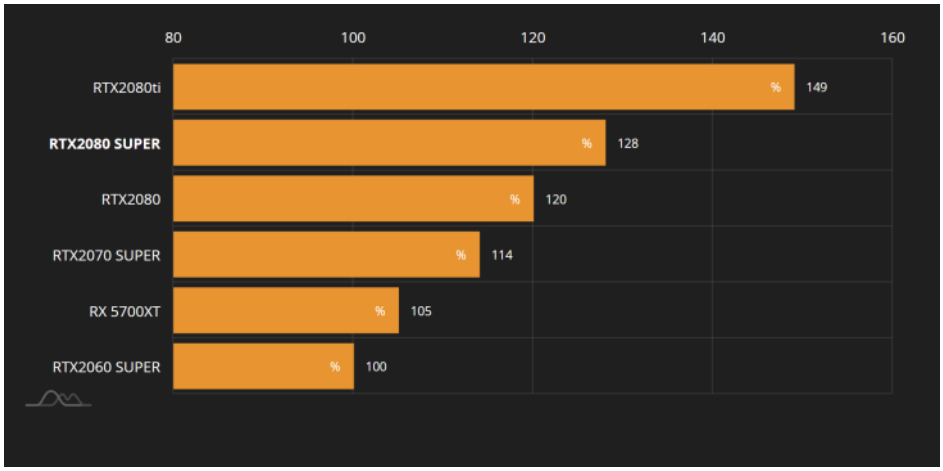
Samotný čip tu je TU104, ktorý je z RTX série, a teda má v sebe ako AI jadrá, tak aj Raytracingové jadrá. K tomu v tejto vyššej sérii podporuje aj NV link a môžete ju prepojiť s ďalšou grafickou kartou. Toto prepájanie je už postupne umierajúca funkcia a priama podpora je v stále menšom počte hier. Uvidíme, či to firmy do budúcnosti vyriešia lepšie, aby to bolo automatické a vývojári s tým nemali viac problémov ako úžitku (viac kariet nemá veľa hráčov). Momentálne to je to veľmi komplikované a stráca sa aj výkon.

Keďže karta má podporu raytracing a DLSS, môžete si v podporovaných hrách zapnúť dodatočné raytracingové efekty, ktoré vylepšia vizuál v rôznych smeroch, či už o odlesky, reálnejšie nasvietenia, zasadnutie objektov do prostredia, tiene a ďalšie možnosti. DLSS pritom umožňuje pomocou AI vylepšovať a upscalovať obraz a môže sa tak hra renderovať v 1440p a zobrazovať v 4K, pričom bude kvalita vysoká. Nie je to čisté 4K, ale je to blízko. Nedávno novú generáciu DLSS titulov otvoril Control, ktorý ukázal, že straty na kvalite obrazu sú stále nižšie. DLSS navyše umožňuje kompenzovať straty, ktoré vytvorí zapnutý raytracing.

Raytracing výkon grafiky, samozrejme, znižuje vzhľadom na svoju náročnosť, ale stále sa vyvíja a prichádzajú ďalšie optimalizácie ako do hier, tak aj do DX12. Podľa náročnosti daného titulu väčšinou RTX 2080 Super karta zvládne 1440p rozlíšenia pri rozumnom framerate. Záleží podľa hry, napríklad Battlefield V stále karta stíha v 4K nad 60 fps, Control na maxime v 4K s raytracingom a DLSS dáva okolo 50 fps. V 1440p štandardne hráte cez 100 fps.

Ak chcete ísť natívne v 4K/60Hz bez raytracingu, je tam karta dobre umiestnená, aj keď nie až tak dobre ako RTX 2080 Ti. Stále si však väčšinu hier viete zahrať v 4K/60 fps na plných nastaveniach a v náročnejších si viete znížiť niektoré nastavenia, prípadne rozlíšenie.





Úplne ideálne však karta vyzerá na 1440p rozlíšení, špeciálne rovno pre 1440p/144Hz monitory, pre ktoré ponúka veľmi dobrý kompromis a síce oproti 4K stratíte pixely, ale získate plynulosť. Ideálne je, ak má monitor aj Gsync. Prípadne rovnako aj pre 21:9 1440p/100 Hz, pre ktoré je to tiež veľmi dobrá voľba. V týchto rozlíšeniach idete v 1440p nad 60 fps a podľa náročnosti hry do 144 fps. Nakoniec ak nejdete po rozlíšení, ale po framerate, vedia kartu veľmi dobre využiť 1080p/240Hz monitory.

Čo sa týka vhodného procesora pre kartu, pre úroveň ako má RTX 2080 a teraz RTX 2080 Super je minimálne vhodné ísť i5 9600K alebo Ryzen 5 3600x, ale úplne ideálne sú i7 alebo Ryzen 7 kategórie, kde vám už ani pri na výkon CPU náročnejších hrách vám nebude zbytočne procesor spomaľovať grafiku. Prípadne ak chcete investovať, tak môžete ísť rovno i9 alebo Ryzen 9, budete tam mať aj dostatočnú výkonovú rezervu na procesore aj na ďalšie roky. Z i9 9900K sú aj nasledovné benchmarky, aj keď pri i7 a i9 nečakajte veľké rozdiely vo framerate.

Samotný výkon ponúkne Battlefield V na 140 fps v 1080p, 110 fps v 1440p a 80 fps v 4K, ak zapnete raytracing na Ultra idete v 4K na 60 fps, ak k tomu zapnete DLSS, ste naspäť v 80 fps. Raytracing nie je v Battlefielde V výrazne náročný. Pre porovnanie s ostatnými kartami v 4K je RTX 2080 Ti o 10 fps vyššie, RTX 2080 okolo 5 fps nižšie, RTX 2070 Super je o 10 fps nižšie a RTX 2060 Super o 20 fps nižšie.

Čisto benchmark TimeSpy dáva cez 11500 bodov, čo je skóre pod 12500 RTX 2080 Ti a len mierne pred 11-tisícovou RTX 2080.



Je to však prekvapivo veľký skok vpred pred RTX 2070 Super, ktorá má pod 10-tisíc. RTX 2070 a RTX 2060 super majú pod 9000, ako aj RT 5700 XT.

Raytracingový benchmark Port Royale dáva cez 6800 bodov, je to skok dole oproti RTX 2080 Ti, ktoré je tesne pod 8000, ale okolo 10% nad základnou RTX 2080.

Ak by vás zaujímalo porovnanie výkonu grafík v 1440p, vyzerá to nasledovne. Ako základ si môžeme dať RTX 2060 Super, ktorá je teraz ideálna stredná trieda a tesne nad ňou je RX 5700 XT. To je momentálne najvyššia konkurencia od AMD pre Nvidia karty, aj keď bez raytracingu. Pri AMD sa očakáva, že raytracingové karty predstaví budúci rok.

Čo sa týka pomeru výkonu k cene, tu RTX 2080 Super nie je najlepšia. Tu platí, že čím vyšší výkon, tým si za každý frame priplatíte. Najlepší pomer cena a výkon majú karty v mainstreame, hi-end je už pre tých, ktorí si môžu dovoliť priplatiť a ktorí chcú hrať na vyšších rozlíšeniach a vyššom framerate. Vidieť to hlavne na tom, aká cenová diera je medzi RTX 2070 Super a RTX 2080 Super. Cenovo tam RTX 2060 Super začína na 380 eurách, RTX 2070 Super na 480 eurách, ale RTX 2080 Super skočí už na 750 eur. Je tam 50% nárast ceny za približne 14% nárast výkonu (pri RTX 2080 Ti je to 30% nárast výkonu pri 130% náraste ceny).

Konkrétne táto Asus Dual začína s cenou na 800 eurách. Máte tu dve verzie, jednu základnú s HDMI a tromi displayportmi (O8G EVO) a druhú (8G) rozšírenú o USB-C pripojenie. Tá vyjde približne o 50 eur drahšie a je vhodná, ak máte moderný VR headset, ktorý viete zapojiť cez jeden USB-C kábel.

Celkovo je momentálne Asus Dual RTX 2080 Super dobrý kompromis, ak chcete ísť do vysokého výkonu, ale zároveň nechcete platiť cez 1100 eur za RTX 2080 Ti. Zaplatíte tak okolo 800 eur a ste ešte v reálnom cenovom pásme vyššej triedy, v ktorom sa držala v minulej generácii aj GTX 1080 Ti. Dostanete za to vysoký výkon v štandardnom zobrazení a aj v raytracingu, zároveň tichý chod a dobré teploty. Karta je priam ideálna pre 1440p/144 Hz monitory a veľmi decentná na 4k/60 Hz.

HODNOTENIE

+ tichá a výkonná karta
+ dobrý kompromis pre 1440p/144 Hz a 4k/60 Hz
+ slušné možnosti taktovania
+ raytracing, DLSS
- vyššia cena

8.5

PETER DRAGULA



OMEN MINDFRAME

HEADSET S CHLADENÍM

HP stále skúša expandovať so svojou hernou značkou Omen rôznymi smermi a ukazuje to aj v novom headsete Omen Mindframe Cooling, ktorý nie je obyčajným headsetom. Ponúka RGB podsvietenie, ale hlavne to dopĺňa chladením.

Chladenie je všeobecne podceňovaná vec v herných headsetoch a prakticky všetkých náušníkových headsetoch. Uši sa potia a nie každému je to príjemné. Firmy to riešia hlavne zmenou koženkových materiálov za látkové, ale HP ide ešte ďalej. Pridáva chladenie. Je to zaujímavý doplnok k inak decentnému headsetu.

Dostanete tak masívnejší, ale veľmi dobre konštruovaný headset, ktorý sa nenechá zahanbiť ani dizajnovo, ani funkciami. HP sa ale v tomto smere len rozbieha a myslím, že ešte nemá veľa takýchto samostatných herných headsetov, pričom na niektorých spoluprauje so Steelseries. Teraz sa to snažili posunúť vpred na aktuálny štandard medzi hráčmi, teda RGB a pohodlnú konštrukciu na dlhé hranie, s čím súvisí aj prídavok chladenia. Nie je to dokonalé, ale stále zaujímavé.

Špeciálne zaujímavá je Frostcap technológia, ktorá funguje prakticky ako chladnička a zaisťuje chladenie náušníkov vo vnútri. Teda odvádza teplý vzduch von z náušníkov a zaisťuje tak, aby sa vám nepotili uši. Funguje to na chladení kovu pred reproduktorom. Vďaka tomu nie sú potrebné žiadne ventilátory, a teda od toho neprechladnete a nenafúka vám do ucha. Kov len pasívne ochladzuje vzduch. Samozrejme, celý systém náležite vytvára teplo na vonkajšej strane headsetu, ale to nie je problém, keďže tej časti sa veľmi nechytáte.

Samotné náušníky sú tu riešené penou s látkovým obšitím, ktoré lepšie nasaje pot a hlavne ho nevytvára. K tomu aj dobre izolujú vonkajšie zvuky.

ŠPECIFIKÁCIE

Reproduktory: 2 - 40 mm, 32 Ohm
Materiál: Plast
Citlivosť: 95 dB/mW - 15Hz pod 22 000 Hz
Zvuk: 7.1 virtuálny priestorový
Mikrofón: 100 Hz - 10 000 Hz, -38 dB/mW
Typ: Náhlavné
Pripojenie: USB dvojmetrový kábel
Funkcie: podsvietenie, chladenie.
Váha: 480 gramov
Podsvietenie: RGB na náušníkoch, červené svetlo na mikrofóne

Náušníky prechádzajú do umelohmotného rámu, ale z kvalitného plastu, ktorý prekrýva kovový rám a uchycuje pružný koženkový náhlavník. Ten je dostatočne pružný a aj dostatočne silný, aby udržal headset akurát na ušiach. Vyzerá to celé veľmi dobre a hlavne masívne.

Po stranách headsetu nájdete štvorcové podsvietenie, ktoré si môžete nadefinovať a skladací mikrofón, ktorý svieti na konci červeným svetlom, ale len keď je vypnutý. Keď ho stiahnete dole a aktivuje sa, svetlo zhasne, aby vás nerušilo. Z ovládacích prvkov to dopĺňa len regulátor zvuku na jednom z náušníkov.

Celé sa to pripája cez dvojmetrový, látkou obšitý USB kábel do PC. Nenájdete tu 3,5 mm konektor a teda na ostatných zariadeniach, ako napríklad konzolách, headset nepôjde. Na PC, samozrejme, podporuje aplikáciu na jeho kompletné nastavenie.

Zariadenie ovládate cez Omen Control Center aplikáciu, ktorá sa už pekne rozrastá a aj keď na začiatku bola strohá, už pridala napríklad sledovanie času hrania hier, streamovanie, hernú knižnicu a hlavne rozširuje ponuku aj pre samotné zariadenia. Konkrétne pri tomto headsete umožňuje aplikácia nastaviť posvietenie, pridáva možnosť nastavenia chladenia a najnovšie aj ekvalizera, čo bola hlavná výtka pri vydaní headsetu.

Ekvalizer umožňuje ako detailné nastavenie výšok, basov stredov, tak aj vybranie rôznych profilov. Je tu profil na FPS, MOBA, racing, zvýšenie počuteľnosti krokov, ale sú tu aj hudobné nastavenia, ako electronic, rock, metal. Môžete si niektorý vybrať alebo nadefinovať svoj vlastný. Dopĺňa to možnosť zapnutia a vypnutia 7.1, ako aj nastavenie hlasitosti reproduktorov a mikrofónu a aj eliminácie spätnej väzby. Samotné podsvietenie môžete nastaviť v statických farbách, môžete vybrať dúhové nastavenia alebo aj pluzujúce svetlo podľa zvuku. Nakoniec nechýba ani nastavenie chladenia, ktoré má štyri nastavenia od vypnutia až po maximum. Nastaviť si ho môžete podľa toho, aká je v okolí teplota, alebo aj podľa toho ako sa potíte a ako rýchlo sa vám zahrievajú uši. Je to individuálne. Osobne som teraz v letnom teple mal maximum.

Pre zaujímavosť pri izbovej teplote 26 stupňov za 5 minút stiahlo chladenie vnútornú teplotu kovu na 21 stupňov, na niektorých miestach to stiahlo až k 18 stupňom. Pritom teplota headsetu z vonkajšej strany stúpla na 34 stupňov, keďže keď sa niekde teplota stráca, inde sa musí hromadiť. Čo ešte mohlo HP pridať do celého systému, je malý senzor teploty, ktorý by zaistil automatickú reguláciu. Samotná kvalita zvuku je prekvapivo dobrá, síce nesiaha na top headsety, ale je na úrovni lepšej strednej triedy. Headset ponúka lepšie a bohatšie zvuky ako 50-80-eurové headsety a je na úrovni kvalitnejších 100-eurových headsetov, len tento je mierne drahší kvôli pridaniu chladenia (záleží na tom, kde kupujete). Reproduktory sú však dostatočne silné a čisté, pričom basy prekvapia. Hlavne ak si dobre nastavíte ekvalizér, podľa svojich potrieb získate pekný zážitok. Len si dávajte pozor na zapnutie a vypnutie 7.1, to sa hodí v hrách a zvuk sa náležite ozýva zo všetkých strán, aj keď som počul už aj lepšie virtuálne mixovanie (osobne som to radšej vypínal). Pri filmoch a hudbe alebo počúvaní niečoho mimo hier je dobré 7.1 vypnúť, aby sa zvuk zbytočne neupravoval a nekazil.

Mikrofón je decentný, dobre sa s priateľmi budete počuť priamo v hre alebo cez Discord, jedine je škoda pípnutia pri zapnutí alebo vypnutí mikrofónu, ktoré môže rušiť. Samozrejme, ak by ste chceli streamovať, radšej si zaistite externý mikrofón pre vyššiu kvalitu a plné frekvenčné pásmo.

Celkovo je Omen Mindframe Cooling prekvapivo slušný headset, v ktorom HP prinieslo zaujímavú inováciu s chladením, pekný dizajn a zvukovo je na slušnej úrovni. Samozrejme, je mierne drahší ako headsety podobnej kvality, ale za chladenie vám to môže stáť.



HODNOTENIE

+ kvalitný dizajn
+ vysoká výdrž batérie
+ parádny zvuk
+ adaptívne tlmenie vonkajšieho zvuku
+ aplikácia v mobile

- pre niekoho môžu byť naúšníky malé
- micro USB nabíjanie, mohlo byť už USB-C
- chýba aptX podpora

8.5

PETER DRAGULA



AKG N700NC

PRÉMIOVÝ HEADSET

Samsung predstavil novú sériu AKG slúchadiel, od štuploviek až po kvalitné odhlučnené headsety. Pozrime sa rovno na najvyššiu verziu AKG N700NC. Čakať od toho môžete kvalitný zvuk a prémiový dizajn, pričom headset je určený hlavne na cestovanie, a to vďaka tlmeniu vonkajšieho zvuku. Teda vo vlakoch, autobusoch, lietadlách, ale aj v meste. Tam nájde svoje využitie, ale nie je dôvod nevyužiť ho aj pri hraní. V zásade ak chcete zvuk a hudbu vo vysokej kvalite a chcete to celé poriadne odhlučnené, N700NC bude presne pre vás.

N700NC ponúka relatívne nízku váhu, pevnú konštrukciu s oceľovým vystužením a plastovým krytom. Ten má hliníkový náter a dodáva mu na pohľad prémiový dizajn. Samotný hliník nájdete na uchytení slúchadiel. V náhlavníku je na spodnej strane látka s vypchávkou, aby slúchadlá lepšie sedeli na hlave a samotné náušníky majú penovú výplň a koženkový povrch.

Pritom slúchadlá môžete na každej strane rozšíriť o približne tri centimetre a každý náušník viete aj rotovať, čím vám lepšie prisadne na ucho. Zároveň je rotovanie doplnené aj o ohýbanie, vďaka čomu je headset veľmi skladný a prenosný. Náležite tomu pridáva AKG aj zipsovacie puzdro, do ktorého zmestíte headset a aj doplnkové zariadenia. Je možno až zbytočne hrubý, keďže slúchadlá ostanú veritkálne a nezložíte ich tam do horizontálnej polohy.

Headset pripojíte cez Bluetooth 4,2 k ľubovolnému zariadeniu alebo ak máte starší mobil s nižšou verziou či úplne bez Bluetooth, môžte využiť klasický 3,5 mm jack, s tým, že v slúchadlách je 2,5 mm jack. Kábel je priložený, a teda ho nemusíte zháňať. Dopĺňa to aj koncovka do lietadla. Najideálnejšie je pripájanie cez Bluetooth, ale ak idete cez kábel, batéria vydrží viac. Bluetooth ju vytiahne za 23 hodín, zatiaľ čo kábel 36 hodín. Sú to však dosť vysoké hodnoty a medzitým si určite nájdete čas na nabíjanie.

ŠPECIFIKÁCIE

AKG N700NC parametre:

Váha: 261 gramov
Pripojenie: Bluetooth 4,2 a 2,5 mm jack
Nabíjanie: micro USB Odpor: 1 - 6 Ohm Citlivosť: 98 dBSPL/1mW @1kHz Výdrž batérie: 36 hodín cez jack, 23 hodín cez bluetooth

Samotné nabíjanie je riešené prekvapivo zastaralo, a to cez micro USB. Je škoda, že tu už nie je USB-C keďže dnes je to už pri mobiloch štandard a ak budete brať tieto hi-end slúchadlá, zrejme budete mať aj kvalitnejší mobil. Dnes už micro USB dávajú len do 100-eurových mobilov. Jednoducho je pravdepodobné, že budete musieť skladovať jeden kábel navyše. Samotné slúchadlá nemajú vlastnú nabíjačku, a teda je ideálne použiť mobilnú alebo pripojenie k PC, prípadne notebooku.

Porty dopĺňajú na náušníkoch aj ovládače. Na ľavom náušníku máte hlasitosť a jej reguláciu, na pravom ho zapínate a synchronizujete. Plus je tam doplnené tlačidlo, ktoré si môžete nastaviť v aplikácii. Náušníky majú aj malé mikrofóny, vďaka ktorým môžu fungovať aj ako headset pre telefonovanie alebo hranie. Samozrejme, nie je to primárne herný headset.

Celý headset môžete s mobilom spárovať prostredníctvom Samsung aplikácie, ktorá ponúkne niekoľko základných funkcii. Môžete ňou monitorovať stav batérie, ale aj nastavovať automatické vypínanie a dobrým doplnkom je pridanie vlastného ekvalizéra. Plus môžete cez ňu updatnúť firmware headsetu a aj upravovať funkciu nastaviteľného tlačidla. Dá sa nastaviť ako Ambient Aware a Talkthru, obe upravia možnosť počúvať okolité zvuky.

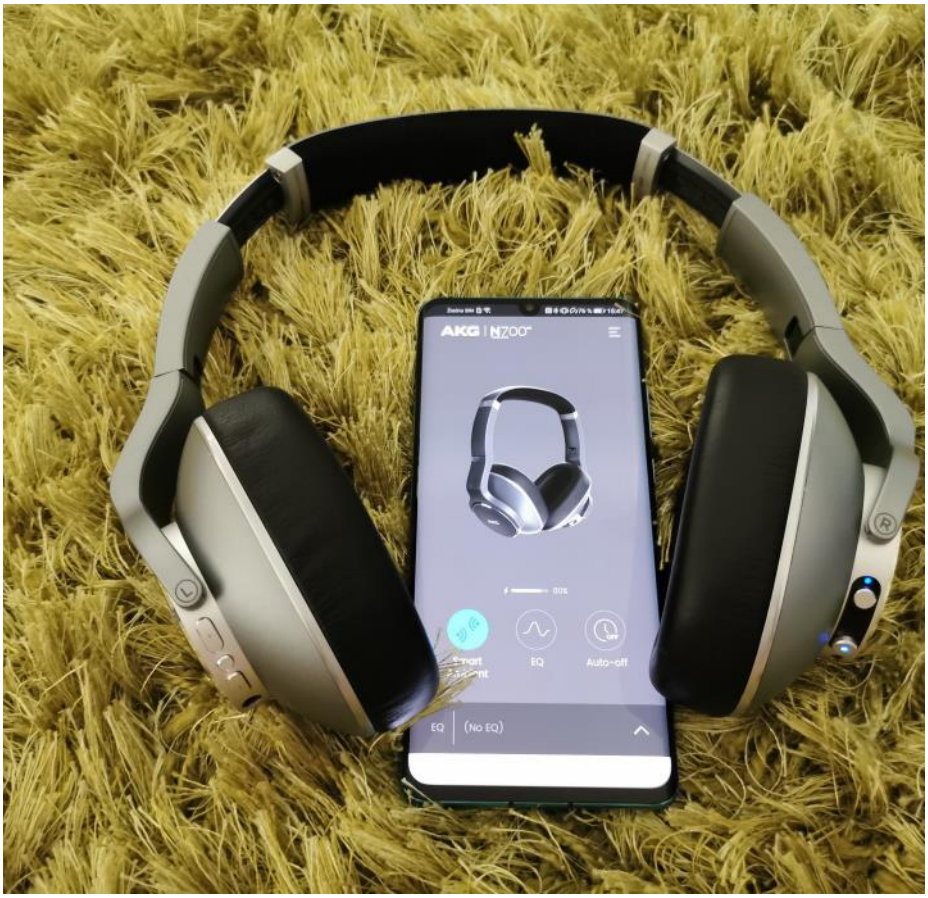
Hlavnou výhodou, na ktorú Samsung stavia, je dynamické tlmenie okolitých zvukov, teda zaistenie, aby vás okolité zvuky nerušili a mohli ste pokojne počúvať. Ak chcete počúvať a zároveň byť v bezpečí, Ambient Aware vám do slúchadiel pustí hlasné zvuky zvonku, aby ste zaregistrovali napríklad trúbiace auto, sanitku alebo niečo podobné. Môžete si zapnúť Talktru, kde môžete s niekým komunikovať aj so slúchadlami. Vtedy sa vám vypne hudba v slúchadlách a do reproduktorov vám pôjdu okolité zvuky.

Čo sa týka pohodlia, rátajte s tým, že náušníky nie sú najväčšie aj veľmi pravdepodobne sa vám do nich nezmestia celé uši, ale napriek tomu nebudú tlačiť a budú dobre odhlučňovať. Samotný zvuk je veľmi kvalitný a čistý, AKG sa v tejto oblasti vyzná.

Je však záhadou, prečo nemajú slúchadlá podporu aptX a aptxHD kodekov, ponúkajú len ACC a SBC kodeky. Hudobní fajnšmekri budú asi sklamaní. Je otázne, či to môže pridať update firmwaru.

Napriek tomu je to zo strany Samsungu prvá vážna konkurencia Senneheiseru, Sony a Bose. Dobieha ich zvukom aj keď v oblasti funkcií ešte má čo robiť. Je možno škoda, že Samsung tu dal cenu 350 a nie okolo 250-300 eur. Mohol by prémiovosťou prekonávať headsety Sennheiser PXC 550 alebo Studio3 Wireless. Teraz je na úrovni Sony WH-1000XM3, ktoré sú kvalitou podobné aj keď Sony už má aptX a USB-C nabíjanie. Na druhej strane Samsung má vyššiu výdrž batérie.

AKG 700NC je kvalitným headsetom, ktorý ponúka veľmi dobrý zvuk, ktorý nesklame. Prepojenie s mobilom je jednoduché, aplikácia poteší, ponúka zároveň vysokú výdrž a ľahkú konštrukciu s možnosťou jednoduchého prenosu. Veľká škoda nabíjania cez micro USB a nie USB-C.



HODNOTENIE

+ kvalitný dizajn
+ vysoká výdrž batérie
+ parádny zvuk
+ adaptívne tlmenie vonkajšieho zvuku
+ aplikácia v mobile

- pre niekoho môžu byť naúšníky malé
- micro USB nabíjanie, mohlo byť už USB-C
- chýba aptX podpora

8.5

PETER DRAGULA

STEELSERIES RIVAL 710

CHCETE MYŠ S DISPLEJOM A VIBRÁCIAMI?



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

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

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

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

Špecifikácie vyzerajú nasledovne:

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

- slabá podpora vibrácii
- displej je stále len netradičný doplnok

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



ASUS ROG STRIX SCAR II

GL704GV S RTX2060 GRAFIKOU

Nová generácia grafických čipov s podporou raytracingu prichádza aj do notebookov a pozrime sa ako funguje spojenie i7 a RTX v Asus ROG notebooku. Konkrétne tu máme GL704GV verziu.

Ide o model v Asus ROG Strix Scar II sérii, teda tenkej a výkonnej sérii s príjemným dizajnom, RGB podsvietením a kvalitným vyhotovením. Teraz tam Asus dopĺňa Intel Core i7 8750H Coffee Lake procesory a s novými RTX 2060 a RTX 2070 čipmi, a to v 15 alebo 17-palcových vyhotoveniach. My tu teraz máme verziu s RTX2060, teda s najnižšou verziou RTX grafiky, akú Nvidia ponúka a bude zaujímavé pozrieť sa na jej výkon. Notebook tak ponúkne už štandardný dizajn Strix série a bez väčších prekvapení. Teda čakajte kvalitný leštený hliníkový povrch. Pridáva k tomu rýchly 144 Hz displej, podsvietenú klávesnicu, dopĺňa to podsvietením zadného loga, pásika na prednej strane notebooku. Bohatá ponuka portov nechýba, ani decentná batéria a na 17-palcovú verziu slušná váha.

Aj keď, samozrejme, ak kupujete 17-palcovú verziu, čakajte aj väčšie rozmery a ťažšie presúvanie, ale zas väčší obraz a takmer desktopový zážitok z hrania.

Špecifikácie vyzerajú nasledovne:

Displej: 17.3" Full HD IPS LCD - 144 Hz, 3 ms
Procesor: Intel i7 8750H 2.2GHz (4.1 GHz)
RAM: 16 GB DDR4 2666 Mhz
Grafika: RTX 2060 6 GB
HDD: 512 GB SSD
Povrch: Scar Gunmetal
Porty: 3xUsb.3.1, 1x USB-C, HDMI, DP, RJ-45, 3.5mm Audio, SD card,
Batéria: 4-článková 66 Wh
Váha: 2.9 kg
Rozmery: 399,8 x 273,5 x 264 mm

17-palcová verzia je vhodná, ak presúvate notebook len raz za čas, ak si ho presúvate každý deň, môžete sa radšej pozrieť po 15-palcovej verzii.

Je to notebook pre hráčov a náležite tomu Asus rovno ponúka 144 Hz 3 ms (gray to gray) displej ako hlavný ťahák. Ponúka IPS panel, slušné 300-nitové podsvietenie, bezproblémové uhly sledovania a 92% sRGB farebnosť. Nie je to práve displej na tvorbu grafiky, ale na hranie plne postačí. Dopĺňa to vysoký 1500:1 kontrast, vďaka ktorému farby dobre vyniknú.

Čo je na jednej strane dobre a zároveň škoda, je 1080p rozlíšenie displeja. Na jednej strane pri 1080p veľmi dobre využijete 144 Hz a úplne sadne pre RTX 2060 grafiku, na druhej pri 17-palcoch už vidieť samotné pixely, a to hlavne v desktope pri bežnej práci a browsovaní. Je to však dobrý kompromis.

Na displej Asus pridal antireflexnú vrstvu, ktorá relatívne dobre eliminuje odrazy svetla a zároveň okolo displeja nechal len minimálne okraje. Čo ho robí pôsobivejší, ale zároveň pre to museli autori posunúť kameru dole pod displej, navyše mierne doprava. To môže spôsobiť mierne problémy, ak túto kameru používate, či už na komunikovanie alebo streamovanie. Musíte mať vždy dobre natočený displej, aby vás kamera čo najlepšie zabrala. Ku kamere nechýba základný mikrofón a celé to dopĺňajú dva stereo reproduktory. Tie sú síce 2x1 W, ale sú dostatočne hlasné, s decentnými basmi a slabšími výškami, ale nakoniec ak hrávate na notebookoch, ráta sa s tým, že si dáte headset.

Klávesnica ostáva zachovaná zo Strix série, a teda je nízkoprofilová so slušným 1.8 mm zvihom, zároveň tichá a pohodlná. Každý kláves je podsvietený s malým presvietením po bokoch, pričom WSAD klávesy sú plne priesvitné. Podsvietenie však pod každým klávesom nemôžete nastaviť, je len štvorzónové a môžete ho meniť podľa animácií. Je to škoda, keďže pri tejto cenovke už mohol ponúknuť nastaviteľné podsvietenie.

Pritom na klávesoch nájdete dostatok rýchlych nastavení, ako aj samostatné tlačidlá na hlasitosť, vypnutie mikrofónu a aj na spustenie Asus aplikácie - Armoury Crate na nastavovanie profilov. V nej si nastavíte módy režimu, či už tichý, vyvážený, turbo, alebo Windows, všade sa vám automaticky prispôsobí frekvencia procesora a GPU ako aj rýchlosť ventilátorov. Dopĺňa to nastavenie zvuku, farieb, alebo aj siete. Toto si môžete nadefinovať aj do pridelených profilov. Môžete si to prepojiť aj s mobilom a na ňom sledovať výkon alebo upravovať nastavenia aj počas hrania.

Pod klávesnicou nájdete touchpad s dvomi oddelenými tlačidlami. Ten je však pri hernom notebooku len ako doplnok, ktorý aj tak určite pri hraní vymeníte za myš. USB portov na zapojenie je tu dosť, môžete si pridať okrem myši aj externú klávesnicu, externý disk a stále máte aj voľný port na USB headset, ak už nepoužijete 3.5 mm jack.

Externý disk sa konkrétne v tejto konfigurácii môže zísť, keďže notebook má len základný 500 GB SSD, a teda ak budete chcieť viac dát, ostane len externý disk, alebo si pridáte druhý interný disk. Miesto naň notebook má a viete si kúpiť aj konfigurácie s dvomi diskami, Asus v nich pridáva 1 TB SSHD.

Prejdime k tomu najdôležitejšiemu, a to výkonu. Samotný i7 výkon je jasný, je to šesťjadro s multithreadingom a prakticky maximum čo teraz v notebookoch dostanete. Zaujímavejšia je tu grafika. Je to totiž notebooková verzia RTX 2060. Tá je orezaná oproti plnej desktopovej verzii RTX 2060, ale je dostatočne rýchla aby notebooku ponúkla slušný výkon. Prakticky mierne prekonáva notebookovú verziu GTX 1070 a pridáva aj raytracing. Má tak dostatok výkonu na 1080p/60 fps alebo viac pri väčšine hier na maxime, aj keď s raytracingom pôjde mierne nižšie, a to približne 40 fps.













Na druhej strane je tu zapracovaná a DLSS funkcia, ktorá vie zvýšiť framerate v podporovaných hrách.

Oproti desktopovej RTX 2060 je notebooková RTX 2060 približne o 20-25% pomalšia, ale o 20% rýchlejšia ako GTX 1060. Teda zatiaľ čo Battlefield V bez raytracingu ide na maxime na desktop na 90 fps, na notebookovej verzii 70 fps. Pričom s raytracingom na ultra klesá na 50 fps a medium raytracigom približne na 54 fps. Ak si však pridáte aj DLSS, vrátite sa medzi 60-70 fps. DLSS však pri Battlefielde zatiaľ nezapínajte, keďže ešte nemá update na kvalitnejšiu verziu. Podobne Metro Exodus ide v náročnejšej lokalite na maxime 60 fps bez raytracingu, pričom na 42 fps klesne s high raytracinom a na 54 fps sa vráti s high raytracingom a DLSS. V menej náročných lokalitách ide 90 fps s tým, že raytracing to stiahne na 60 fps a DLSS to vie zvýšiť na 86 fps. Tu je to oproti Battlefieldu DLSS oveľa lepšie a zmeny sú len minimálne. V zásade väčšiu hier dáva notebook cez 60 fps na maximálnych nastaveniach. Napríklad Just Cause 4, Far Cry 5, Rise of the Tomb Raider - 60-70 fps, jedine náročnejšie hry ako Assassin's Creed Odyssey pôjdu nižšie a tento ide na 50 fps. Naopak multiplayerovky ako Fortnite pôjdu okolo 80-100 fps na maxime, podobne ďalšie vizuálne jednoduchšie hry ako World of Tanks ide okolo 120 fps.

Samozrejme, sú to maximálne detaily, v multiplayerovkách je vhodné znížiť si detaily tak, aby ste čo najlepšie využili 144 Hz displej a získali tak výhodu v rýchlosti reakcií oproti nepriateľom. Ten displej si to priam pýta. Jediná škoda, že nemá G-sync aby ste mohli fungovať úplne plynulo. Čo sa týka benchmarkov, v raytracingovom Port Royale benchmarku dostal notebook 2950 bodov, pričom plná RTX 2060 na desktope dáva 3820 bodov, vyššia RTX 2070 5010 bodov, následne RTX 2080 5990 a RTX 2080ti 7900 bodov. Oproti tomu napríklad Time Spy benchmark dáva 5690 bodov, čo je veľmi porovnateľné s notebokovou GTX1070 verziou a mierne pod desktopovou GTX1070 s i7 7700 procesorom. Na výkon sa tu určite nedá sťažovať a ani náročnejší hráči pri RTX2060 nebudú mať problém. Ak však chcete vyšší framerate, môžete ísť do RTX 2070 verzie. Priplatíte si, ale získate snímkovanie naviac.



Výkon je tak pekný a rovnako poteší aj chladenie, ktoré má Asus v tejto sérii veľmi dobre navrhnuté, odvod tepla je efektívny a aj keď ventilátory počujete, nie sú extrémne hlasné. Dôležité je, že stíhajú ventilovať klávesnicu a plochu notebooku, kde teploty na povrchu nestúpajú nad 40 stupňov. Notebook tak nie je na dotyk nepríjemný ani pri dlhom hraní.

Čo sa týka výdrže, notebook je na tom veľmi dobre. Pri bežnej práci a surfovaní vydrží notebook takmer 6 hodín. Čo je pri 17 palcoch veľmi pôsobivé hlavne so 66 Wh batériou. Takmer o hodinu prekonáva Alienware 17 s 99 Wh batériou. Pri hraní z batérie to však už ide rýchlo dole a zahráte sa podľa nárokov hry takú hodinu až dve. Pričom Nvidia má štandardne zapnuté obmedzovanie, a teda bez napájania hry obmedzí na 30 fps, aby ste nemíňali viac batérie, ako je potrebné. Môžete si to však zakázať a povoliť plný framerate, ale reálne, bez napájania zrejme hrať nebudete.

Celkovo je Strix s i7 a RTX parádnym notebookom, ktorý posúva grafický výkon mierne vyššie a zaistí vám bezproblémové 1080p/60 fps hranie, pričom pridáva aj raytracing. Podobne ako na výkon sa nedá sťažovať ani na vyhotovenie, je dizajnovo veľmi pekné, tenké a s kvalitným vetraním. Vetráky síce pri vyššej záťaži počujete, nie je to ale veľký hluk a na notebook je to prijateľné. 144 Hz displej je na notebooku najlepší aj keď je už na vás, či vám bude stačiť RTX 2060, alebo pôjdete do výkonnejšej RTX 2070 verzie.

HODNOTENIE

+ RTX grafika, 144 Hz displej
+ Aura podsvietenie
+ kvalitné chladenie
+ malá hrúbka
- absencia G-sync podpory
- slabá webová kamera na zlom mieste (ak ju používate)

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



SAMSUNG Q60 55”

2019 SÉRIU OLED TV OTVÁRA Q60 VERZIA

Samsung pustil do predaja QLED 2019 sériu TV a my sme sa pozreli na najnižší a najdostupnejší model z tejto série - Q60. Konkrétne na 55 palcovú verziu, ktorá je veľkosťou a funkciami zaujímavou ponukou za TV v 1000-eurovej oblasti.

Séria 2019 je to už tretia generácia QLED TV a vidieť, ako možnosti pribúdajú a technológie sa vylepšujú. Aj keď Q60 nie je práve ideálnym príkladom, keďže Samsung tu znížil niektoré parametre, aby stlačil cenu nižšie (aj keď mohol ešte viac).

Q60 má dizajn bez externého boxu, ktorý Samsung rád k hi-end modelom pridáva. Znamená to, že všetky porty sú vzadu na TV a ak ho máte na stene, môže byť s pripájaním káblov, externého disku alebo iných zariadení problém. Na druhej strane, ak to máte všetky káble naťahané už dopredu, zapojíte len raz a viac neriešite. Možno až na pripájanie disku, ktoré je pri tomto štýle nemotorné, ale niekomu môže viac vyhovovať tento prístup.

TV je dizajnovo vo vyššom štandarde Samsungu. Teda znovu čakajte len tenký kovový okraj okolo

ŠPECIFIKÁCIE

Rozlíšenie: 4K 3840 x 2160 - 10-bitové farby
Uhlopriečka 138 cm
Technológia: QLED - Quantum Dot panel (VA panel)
Procesor: Quantum Procesor 4K
HDR: Q HDR, HDR10+
Tunery: duálny DVB-T2/S2/C, H.265/HEVC
Index kvality obrazu: PQI 2400
Funkcie: Ambient Mode 2.0
Herné funkcie: 120Hz, VRR, Steam Link, Game motion plus
Konektivita: 4x HDMI, 2x USB, 2x Sat, CI +, LAN WiFi, DLNA, HbbTV 2.0
Systém: Tizen OS, pripojenie mobilu, aplikácie, web browser, HDD podpora, USB nahrávanie
Zvuk: reproduktory 20W

obrazovky doplnenými minimalistickým logom na spodnej lište TV. Teraz je orámovanie riešené v striebornej farbe, ktorá vyzerá prekvapivo dobre. Osobne sa mi viac páči ako tmavé lemovanie, keďže je výraznejšie. Veľmi dobre to vynikne, či už na stene, alebo aj postavená na stolíku. Podstavec tu tentoraz nie je jedna pridaná štandardná stredová noha, ale Samsung tu zvolil dve malé nožičky. Zo zadnej strany tiež dizajnovo nesklame. Ponúka tam kvalitne vyzerajúci plast s dizajnovými pásikmi.

Samotný ovládač je znovu moderný bez číselných tlačidiel, len s nevyhnutnými prvkami. Všetko ovládate cez stredný kruh a základné tlačidlá. Tie tu teraz doplnili komerčné tlačidlá na filmové služby a pre EU to je Netflix, Amazon Prime video a Raktuen TV služba. Ich stlačením rovno spustíte dané aplikácie. Možno skôr ako obohatenie to môže byť problém, keďže často som stlačil tieto tlačidlá namiesto iných a zbytočne mi vybiehali aplikácie, ktoré ani nepoužívam.

Od Q60 čakajte úplne základný model QLEDov, kde ponúkajú kvalitný obraz, ale na úkor ďalších funkcií, ako podsvietenie a HDR. Už ako v jedinom modely QLED série je tu Edge podsvietenie, a teda podsvietené z bokov a nie priamo zónové zozadu panela. Na jednej strane je pozitívne, že Samsung postupne ustupuje od Edge podsvietenia, ale škoda, že to už nepretlačil aj do tejto verzie. Zadné zónové podsvietenie je totiž veľmi dobré pre kvalitné HDR a náležite tomu tu je HDR len priemerné. Konkrétne HDR je tu ešte slabšie ako v minuloročnej Q6FN verzii, tá mala Q HDR 1000. Táto má už označenie len ako Q HDR. Kvalitou sa dá skôr prirovnať k nižším NU8000 verziám TV. Nie je tam ani oficiálna HDR1000 certifikácia. V praxi to znamená, že výrazne presvietené oblasti filmu alebo hier s HDR nebudú až tak výrazné.

Je to vec, ktorú Samsung zjavne pre snahu o zníženie ceny obetoval a TV ponúka hlavne pre tých, ktorí nepotrebujú výrazné HDR, ale chcú kvalitný QLED obraz, ktorý aj tu ponúka jasné farby a takmer čiernu čiernu. Vernosť farieb je veľmi vysoká a rovnako obraz veľmi dobre vyzerá, pričom v pohybe sa rozmazáva menej ako pri minuloročnej verzii. Stále TV ponúka 120Hz obrazovku a aj Freesync funkciu, ktoré pomôžu plynulosti hier. Tieto funkcie fungujú ako s Xbox One, tak s PC, aj keď 120Hz režim stále len v 1080p a 1440p, keďže HDMI 2.1 v tejto verzii TV nie je a HDMI 2.0 neprenesie 4K obraz v 120Hz (aj keby bol HDMI 2.1 zariadenia zatiaľ nie sú a z PC by ste museli ísť kúpiť Displayport na HDMI 2.1 konvertor). Mimochodom, TV je v ponuke od 43 po 82 palcov, ale rátajte s tým, že 43 a 49 palcové verzie majú len 60Hz obrazovky a sú bez Freesyncu.

Keď sme spomínali tú takmer čiernu čiernu, QLED je momentálne to najbližšie, čo dostanete ku kvalite OLED TV. Samsung sa svoje technológie snaží vylepšovať, ale OLEDy v tejto oblasti nedobehnú. Tie majú lepšie kontrasty, úplne čiernu čiernu a parádne HDR. Je to technológiou, kde svietia samostatné pixely a nie Edge, alebo zadné podsvietenia. Ich problém je ale vypaľovanie. Určite ste už videli, ako skončia OLED displeje, ak sa na jednom mieste dlho svieti rovnaká farba, kde sa pixely vypália a ostanú tak navždy. Pri hrách je veľa príkladov, kde sa po dlhom hraní do obrazovky doslova vypálil HUD z hry. Aj preto je všeobecne OLED vhodnejší skôr na filmy a klasické LCD obrazovky alebo tieto QLED na hry. Ak by ste hrali na OLED, je dobré striedať hry, alebo si dávať pauzu po hodine-dvoch.

Samotný systém TV je tu stále Tizen, ktorý je rýchly a jednoduchý. Viete rýchlo prepínať medzi vstupmi, medzi aplikáciami v jednoduchom spodnom vysúvacom menu. Pričom rýchle nastavenia sa vysunú do ďalšieho podmenu, v ktorom si môžete vybrať viac detailov napríklad pri prepnutí vstupov, rýchleho nastavenia zvuku, obrazu.





V detailnejšom menu už môžete nastavovať a upravovať jednotlivé parametre. Celé to môžete robiť ako cez ovládač, tak aj mobil, kde funguje kompletné ovládanie, aj keď aplikácia by už potrebovala viac prepracovať a zmodernizovať.

Novinkami v ponuke TV sú tentoraz automatický jas a zvuk, ktoré vám po zapnutí môžu automaticky regulovať a prispôsobovať podmienkam v miestnosti. Vyznieva to veľmi dobre a nemusíte pri každej zmene okolitého hluku alebo svetla siahať po ovládači, aby ste to upravili. Nie je to stopercentné, ale uľahčí to život. Dopĺňa to možnosť Remote Access k PC, screensharingu alebo aj Office 365. Pribudol aj manažment TV, kde si pozriete záťaž procesora, zaplnenie pamäte a disku, je to pekná utilita. Je však škoda, že je to samostatná aplikácia, a teda neviete ju spustiť cez video, aby ste videli záťaž pri dekódovaní 4K videa, alebo pri hernom režime.

Z doplnkov si vie TV rozpoznať pripojenú klávesnicu aj myš, samozrejme aj USB kľúče a disky na filmy. Tam je kompatibilita skutočne dobrá a ani MKV s titulkami nie je problém spustiť, aj keď nemá všetky kodeky a napríklad niektoré filmy, ktoré mi išli na Xbox One, mi na TV nejdú. Zrejme pre nekompatibilný zvukový kodek. Rovnako disk vie TV používať aj na nahrávanie a prípadne naplánované nahrávanie, ak máte programy a guide namapované priamo v TV.

Ak by ste chceli od TV viac, je tu store s aplikáciami, ktoré sa postupne rozrastá. Hlavne pribúdajú ďalšie video aplikácie a zrejme sú tam už všetky videoslužby, či už free, alebo predplatené, nechýba Facebook a ani hry. Aj keď hry sú malé jednoduché veci, ktoré si zrejme radšej zahráte na mobile ako na TV. Na TV si radšej zahráte veľké hry. Nakoniec na to tu je ako Steamlink, tak spomínaný Remote Access na prepojenie s PC, priamo viete streamovať z mobilov (vo veľmi slabej kvalite). Neskôr tu určite uvidíme aj prichádzajúce herné cloudové služby, ktoré budú streamovať obraz cez internet bez potreby iných zariadení.

Najlepšie sa však vždy bude hrať priamo cez kábel, či už z konzol, alebo aj PC. TV si všetko vie sám rozpoznať. Rozpozná konzolu, vie sám aktivovať herný režim. Plus na Xbox One, ktorý má aj spätnú komunikáciu, vie TV herný režim vypínať a zapínať podľa obsahu spusteného na konzole. Totiž, ak na konzole pozeráte filmy, je dobré mať zapnutý filmový režim a nie herný. Herný sa totiž snaží byť čo najrýchlejší a postprocessing obrazu vypína.

Čo sa týka odozvy, lag je, ako je už zvykom pri Samsungoch, veľmi nízky. Tentoraz je ešte o 1 milisekundu nižší



ako minulý rok. Tam to bolo 15ms, teraz je 14ms vo všetkých rozlíšeniach. Pričom v 120Hz režimoch ide dole na 9ms. Ak zapnete Freesync, odozva sa zníži na 6ms pri 1080p a 1440p rozlíšeniach a pri 4K klesne len mierne na 13.9 ms. Na rýchlosť odozvy sa tu nedá sťažovať. Hranie je všeobecne najsilnejšia stránka TV, ponúka veľmi kvalitné farby obrazu, ktorý si zachováva konzistenciu aj pri vysokej rýchlosti. Jediná škoda je menej výrazného HDR.

Zvuková stránka je primeraná svojej triede. 20W reproduktory nie sú zlé, sú v nižšom štandarde Samsung v línii týchto nižších QLED, respektíve 8000 verzií aj z minulých rokov. Zvuk je však dostatočne silný, čistý, aj keď hlavne, ak chcete výrazné basy, je to vhodné prepnúť na externú

Spotrebou je na tom TV veľmi dobre, pri Stand-by ide v 1W, ak napríklad necháte nahrávať, je spotreba 15W s vypnutou obrazovkou. Zapnutý v štandardnom polovičnom jase berie veľmi pekných 50W, pri maximálnom jase a pri HDR okolo 120-130W. Pričom Ambient režim, teda oddychový režim so statickými scénami, berie len 30W. Ak chcete šetriť energiu, 55 palcové TV sú najideálnejšie, 65 už idú výrazne hore.

Ambient režim je tu už vo verzii 2.0. Je to režim, ktorý Samsung tlačí pre konkurenciu OLEDom, keďže tie si statický obraz ako toto nemôžu dovoliť. Vďaka tomu si môžete z TV, aj keď ho nepozeráte, spraviť príjemný doplnok do prostredia. Napríklad si tam dáte obraz, kde Samsung teraz rozbehol galériu umeleckých diel (to bude predplatená služba), alebo niektoré zo zaujímavých preddefinovaných scén, prípadne vlastné fotky, kalendár, hodiny, počasie. Rozrastá sa to, aj keď osobne by som bol najradšej pre rýchly prehľad aktuálnych správ z internetu s možnosťou výberu ďalších doplnkov k tomu, ako hodiny, predpoveď počasia. Niečo takéto komplexnejšie tu zatiaľ chýba.

Ak to zhrnieme, je Samsung QE55 Q60 kvalitný TV, ktorý ponúka pekný obraz s parádnymi farbami, rýchlu odozvu, kvalitný systém so širokými možnosťami na podporu hrania (Freesync, 120Hz), ale stráca body hlavne v HDR oblasti. Stále však vo svojej kategórii nesklame a ponúkne pôsobivý zážitok z obrazu.

Ccenou však nie je práve najlepšie nastavený. V 55 palcovej verzii je to oficiálne až 1349 eur, za túto sumu máte aj OLEDy. Na druhej strane, firmy k TV pridávajú bonusy. Na svojej stránke Samsung pridáva Galaxy Active Watch hodinky, iné obchody ponúkajú rôzne tovary v podobnej cene, niektoré však rovno sťahujú cenu na 1000, čo je už za tento TV zaujímavejšia cena. Aj keď stále je otázne, či radšej nekúpiť minuloročnú Q6 (s lepším HDR, aj keď bez nových funkcií v systéme), ktorá ide už od 880 eur (respektíve aj Q8 je dobrej cene), alebo nepočkať, kým klesne, keďže ceny sa pri TV pohybujú veľmi rýchlo.





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


SAMSUNG

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY S10+

HI-END AKO SA PATRÍ



Samsung znovu posunul svoju Galaxy sériu o krok vpred. Nová S10 séria prichádza vylepšená po každej stránke. U nás ju vedie S10 plus ako najvyšší model, ktorý dopĺňa stredná S10 verzia a nižšia S10e. Všetky majú niečo do seba a môžu osloviť.

Samotná Samsung Galaxy S10 Plus prichádza s tromi kamerami vzadu, dvomi vpredu, najväčšou batériou a najväčším displejom

Samsung znovu ponúka na okrajoch zaoblený displej s 1440p rozlíšením a podľa testov s najkvalitnejšími farbami a vernosťou v mobiloch doteraz. Ak hľadáte kvalitu obrazu, tu ste na správnom mieste.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6,4 palca je AMOLED 1440x3040px 19:9 Gorilla Glass 6 HDR10+
Veľkosť: 157.6 x 74.1 x 7.8 mm
Váha: 175 g (keramická verzia má 198g)
Čip: Exynos 9820 Octa (8 nm) pre nás, pre US Snapdragon 855 (7 nm)
Pamäť: 12 GB RAM, plus 128 GB, 512 GB alebo 1 TB flash
Kamera: 12 MP, f/1.5-2.4, 12 MP, f/2.4, 2x zoom, 16 MP, f/2.2 (ultrawide) (4k pri 60 fps, 720p pri 960 fps)
Predná kamera: 10 MP, f/1.9, 8 MP, f/2.2 (4k/30)
Porty: 3,5 mm jack, USB-C
Zvuk: Dolby Atmos/AKG sound
Senzor odtlačkov: Pod displejom ultrazuvkový
Batéria: 4100 mAh battery - 15 W nabíjanie cez USB-C, 15 W nabíjanie wireless
Reverzné nabíjanie: wireless 9 W

Samsung teraz v displeji spravil dierku na kamery a konkrétne v S10 plus na dve kamery v oválnom výreze. Vyzerá to dobre a určite lepšie ako výrezy, ktoré boli také populárne minulý rok a ktorým sa Samsung úspešne vyhýbal.

Tentoraz k tomu Samsung doplnil senzor odtlačkov prstov rovno v displeji, aj keď nie je svetelný ako majú iné mobily, ale ultrazuvkový. Ten má určite výhody a vie skenovať 3D prst, ale zároveň nie je ešte zabehnutý a aj to vidieť. Nie je totiž taký spoľahlivý, ako by mohol byť a nie vždy mobil váš prst spozná. Samsung už medzitým vydal update, ale ten sme už nestihli vyskúšať. Zo zaujímavostí v balení teraz pridáva Samsung aj tenkú ochrannú fóliu na displej, keďže nie všetky tam fungujú. Takto aspoň nebudete musieť hľadať, ktorá presne pôjde. Na odomkýnanie môžete použiť aj prednú kameru, ktorá má síce dva senzory, ale pre menej miesta teraz Samsung nezapracoval IR detekciu a teda tvár sa skenuje len v 2D.

Displej je zakrytý Gorilla Glass 6 a cez hliníkové telo, ktoré je v našej bielej verzii pochrómované, prechádza do Gorilla Glass 5 zakrývajúceho zadnú stranu mobilu (v prémiovej verzii do keramického povrchu). U nás to bola sklenená biela verzia, ktorá má pekný modro-ružový odlesk dodávajúci jej zvláštny odtieň. V ráme nájdete znovu USB-C a 3,5 mm jack a štandardné tlačidlá znovu doplnené o bixby tlačidlo, to už dovoľuje Samsung aj predefinovať.

Vzadu má S10 plus tri kamery, ktoré znovu ponúknu kvalitné zábery za rôznych podmienok. Je tu základný senzor s dvojitou clonou z S9 série, dopĺňa ju 2x optický zoom, a ultrawide kamera s 0.6x zoom. O kvalitu fotiek sa tu skutočne netreba báť je to znovu top v mobilnej oblasti. Možno až na nočné fotky, kde sa neťahá na Pixel 3 alebo Mate 20 pro. Plus pri fotení si treba zvyknúť na to, že je displej na takmer celú prednú plochu a nesmiete sa ho dotýkať druhým prstom niekde na kraji, ak chcete záber odfotiť.

Video pôjde v 4K pri 60 fps, aj keď slow motion stále len v 720p a 960 fps. Nezvýšili ho na 1080p, pridali však 1080p pri 240 fps. Z iných funkcii tu nechýbajú štandardné emoji, nálepky, ale aj možnosť rozostrenia a hĺbky na zadnú a aj na prednú kameru. Teda vyberiete si len tvár, na zvyšok obrazu dáte efekt rozmazania alebo čiernobiely filter.

V oblasti filtrov to však nie je všetko, S10 má v sebe aj detský kútik. Ponúka ďalšie kamerové zábavné filtre pre deti, ako aj bezpečné aplikácie, obmedzené telefonovanie a aby sa deti nedostali k nevhodnému obsahu. Môžete takto deti úplne obmedziť len na určitú časť, aj keď je to určené pre 3-6 ročné deti a pri 1000 -eurovom mobile je to riziko. Možno skôr na lacnejších mobiloch to nájde lepšie využitie.

Detský kútik je teraz súčasťou nového One UI, ktoré prináša vylepšenia v dizajne. Mierne sa upravili ikonky, všetky menu sa snažil Samsung dať na dolnú časť obrazovky, teda na dosah palca a celé by to malo byť intuitívnejšie. Osobne sa mi to zdá len ako malý update, nie ako zásadná zmena, ale nevyzerá to zle. Samsung teraz pridal aj nové možnosti ovládania systému gestami a tromi skrytými ikonkami zamaskovanými len do podoby čiarok.

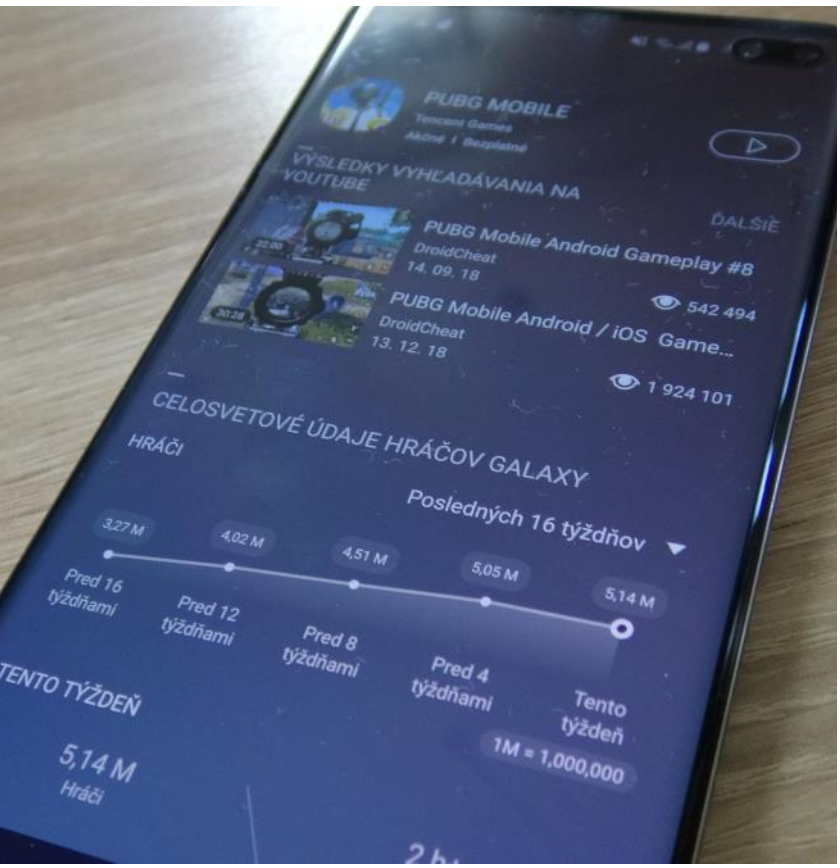












Samozrejme, nechýba herná oblasť, kde majú celú sekciu na hry, štatistiky hier. V samotných hrách nechýba game menu s možnosťou nevyrušovania a aj s nahrávaním hrateľnosti. V tejto oblasti však už Samsung nenapreduje a ako som videl herné menu Asus ROG Phone, ak sa Samsung nespamätá v tejto oblasti, má čo doháňať.

Výkonom čakajte hi-end aj keď nie úplný, keďže v EU verzii Samsung znovu použil Exynos procesor. Ten je rýchly a 334 tisícové skóre v Antutu nie je zlé, ale je hlavne v oblasti CPU pomalší ako americká a čínska verzia mobilu so Snapdragonom 855, ktorá má skóre okolo 360 tisíc bodov.

Antutu benchmark:

MI9 (SD855) - 373938 (CPU 127729, UX 155709, UX 77994, MEM 12506)
Samsung Galaxy S10 plus (SD855) - 359133 (119190, 156847, 75145,10591)
iPhone XS a XS Max, 358057 (133253, 149197, 67086, 9521)
iPhone XR - 349408 (131945,121945, 61591, 10627)
Samsung Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (CPU 102286, GPU 150 627, UI 69063, MEM 12248)
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
ASUS ROG PHONE - 296227
(95802, 126038, 60722, 13665)
HTC U12 plus (snapdragon 845) -
263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)

3D Mark sa nenechal zahanbiť a ponúkol pekné 4436-bodové skóre v Open GL a 4337 pod Vulkanom. Je to veľmi pekné skóre aj keď nemá na ASUS ROG Phone, ktorý dosiahol 4739 bodov a to bol len na 845 Snapdragone. Na druhej strane Galaxy S10 k tomuto výkonu nepotrebuje doplnkový ventilátor, pričom má zaujímavo riešené chladenie, kde je vapor chamber, ktorý postupne odvádza teplo do kovového tela a nie priamo do predného alebo zadného skla. Znamená to, že sa zahrejú hlavne boky, ale pod prstami nebudete cítiť veľké teplo. Samsung sa pri zahriatí snaží držať výkon, ale po polhodinovom záťažovom teste klesol na 254 tisíc bodov.

Z pohľadu batérie, je 4100 mAh s 8 nm procesorom veľmi pekná kombinácia a na dva dni máte batériu istú a tri by pri bežnom používaní rovnako nemali byť problém. Nabíjačku má však mobil len 15 W a nabijete ňou mobil za hodinu a pol. Nie je do pomalé, ale je škoda, že Samsung nepridal rovno 30 W alebo 45 W nabíjačku, s čím by sa to mohlo stiahnuť pod hodinu. Rovnako môžete mobil nabíjať cez wireless nabíjanie, ktoré tiež funguje na 15 W a teda rýchlosť nebude oveľa nižšia. Pričom Samsung teraz rovnako ako Huawei do Mate 20 pridal do S10 reverzné nabíjanie. Znamená to, že položením na mobil viete nabiť iný mobil, hodinky alebo wireless slúchadlá. Nabíja sa pritom 9 W výkonom a iné zariadenia tak aj reálne nabijete.

Ktorú z verzii S10 zobrať? U nás budú dostupné verzie S10e, S10 a S10 plus, najvyššia 5G verzia ku nám zatiaľ nepríde, keďže tento rok u nás ani 5G sieť nečakáme. Neskôr však príde Note 10, ktorá bude určite veľmi podobná väčšej 5G verzii. Ale ak si budete vyberať teraz, všetky tri S10 verzie majú rovnaký procesor, rozdiel je len v kamerách, displeji a batériách. Konkrétne S10e má rovný 5.8-palcový 1080p displej, ktorý môže niektorým sadnúť viac, ale rovnako má viac orezané kamery, má dve vzadu a jednu vpred, menšia je aj batéria. S10 je stredná cesta s 6,1-palcovým displejom, jednou kamerou vpredu, tromi vzadu, ale tiež slabšou batériou. S10plus pridáva ďalšiu kameru dopredu, zväčšuje displej na 6,4 palca a aj najväčšiu batériu. Ale zas má aj najvyššiu cenu.

Ceny nie sú pri Galaxy sérii žiadna drobnosť, ale Samsung Galaxy S10e 128GB dostanete od € Samsung Galaxy S10 128GB je za € a nakoniec náš Samsung Galaxy S10 Plus 128GB ide od € . Samozrejme, 512 GB verzie a 1 TB sú drahšie a idú za 1200 a 1500 eur.

Celkovo Samsung znovu ponúkol veľmi pekný kúsok s moderným dizajnom a funkciami. Kvalitné spracovanie, fotoaparáty, parádny displej, dobrá batéria - nič tu nechýba. Možno je škoda znovu slabšieho Exynos procesoru v EU verzii oproti Snapdragonu 855 v USA, ale nie je to niečo, čo by bežnému používateľovi prekážalo, skôr môže prekážať spoľahlivosť senzora odtlačkov prstov v displeji, ktorá nie je práve najvyššia. Už tam prišiel nejaký update, ale ten sme zatiaľ nemohli otestovať. Napriek tomu veľmi kvalitný mobil, ktorý posunul Galaxy S sériu znovu o krok vpred.



HODNOTENIE

+ kvalitné vyhotovenie
+ parádne kamery
+ vylepšený launcher
+ pôsobivý displej
+ vysoká rýchlosť

- ultrasonický senzor nefunguje úplne spoľahlivo (už dostal update, ale ten sme netestovali)
- pre displej na celú plochu si treba dávať pozor na dotyky prstami po bokoch pri fotení

9.5

TOMÁŠ KUNÍK

XIAOMI MI 9T

TO NAJLEPŠIE ZO STREDNEJ TRIEDY



Xiaomi si na rozdiel od ostatných firiem určilo maximálny zisk na každom mobile a jeho ceny sú tak veľmi zaujímavé. Zároveň nezabúdajú ani na kvalitu a technológie. Celé to teraz veľmi pekne spojili v Redmi K20 sérii, ktorá u nás vychádza pod názvom Xiaomi MI 9T.

Konkrétne sa séria skladá z K20, ktoré je u nás ako MI 9T a K20 Pro, ktoré vyjde ako MI 9T Pro, Zatiaľ čo základná verzia ide výkonom v strednej triede, Pro bude v sebe mať najvýkonnejší čip, príde však až neskôr. Zatiaľ sa pozrime na MI 9T verziu, ktorá je parádnou ponukou v strednej triede.

Čakajte tak mobil s displejom na celú prednú plochu bez výrezu a to vďaka tomu, že je tu zapracovaná predná vysúvacia kamera. Pričom tým sa technologické novinky nekončia a mobil má rovno zapracované odomykanie odtlačkom prsta v displeji a o výkon sa tu stará najrýchlejší čip strednej triedy - Snapdragon 730. Prakticky sa doťahuje na vyššiu triedu.

Prvé, čo si na mobile všimnete, je pôsobivý displej. Je to kvalitný AMOLED s peknými farbami a vysokým jasom. Je na celú prednú plochu a ponúka

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.39 palcov AMOLED bez výrezu - 1080 x 2340, 19.5:9 - Gorilla Glass 5
Procesor: Snapdragon 730 (8 nm)
Konštrukcia: Sklo vpredu aj vzadu, hliníkový rám
Pamäť: 6GB
Flash: 64/128GB
Kamera: 48 MP, f/1.8, 8 MP, f/2.4, (telephoto), 2x optický zoom 13 MP, f/2.4, (ultrawide),
(2160p@30fps, 1080p@30/120/240fps, 720p@960fps)
Predná kamera: vysúvacia, 20MP f/2.2
Porty: USB-C, 3.5mm jack
Batéria: 4000mAh s 18W nabíjaním
Rozmery: 156.7 x 74.3 x 8.8 mm
Váha: 191 g

rozšírené 1080p rozlíšenie. V tejto oblasti je to veľmi vysoká kvalita, ale o nič horšie to nie je ani keď mobil otočíte. Čaká vás tam ešte krajší pohľad, kde zadná strana nie je umelohmotná ako majú mobily v tejto kategórii, ale sklenená a je doplnená netradičnými motívmi a prelivmi farieb. Zatiaľ čo v čiernej verzii dostanete karbónový motív, v modrej a červenej jemné efekty po stranách pripomínajúce ľad alebo plamene. Efekty sa menia podľa intenzity a lomu svetla. A aby ste si ho náhodou nepoškriabali alebo nerozbili, Xiaomi pridáva rovno do balenia čierny umelý jemne pogumovaný kryt. Je na dotyk príjemný a nešmýka sa. Síce zakryje pekné zadné sklo ale aspoň sa vám nepoškriabe.

Predná vysúvacia kamera je veľmi dobre zapracovaná. Má pridané podsvietenie a aj zvukové efekty pri vysúvaní a zasúvaní. Môžete ňou ako fotiť selfie, tak aj odomykať mobil cez rozpoznávanie tváre. Samotné odomykanie kamerou nefunguje automaticky pri zdvihnutí mobilu, ale po posunutí prstom po displeji na odomknutie. Vtedy sa kamera vysunie, skontroluje, či ste to vy a mobil sa odomkne. Je to pomalšie hlavne pre vysúvací systém, ale samotné rozpoznávanie je rýchle. Ak chcete okamžité odomknutie, senzor odtlačku prsta v displeji je tu veľmi rýchly a spoľahlivý. Priam konkuruje rýchlosti One Plus 7.

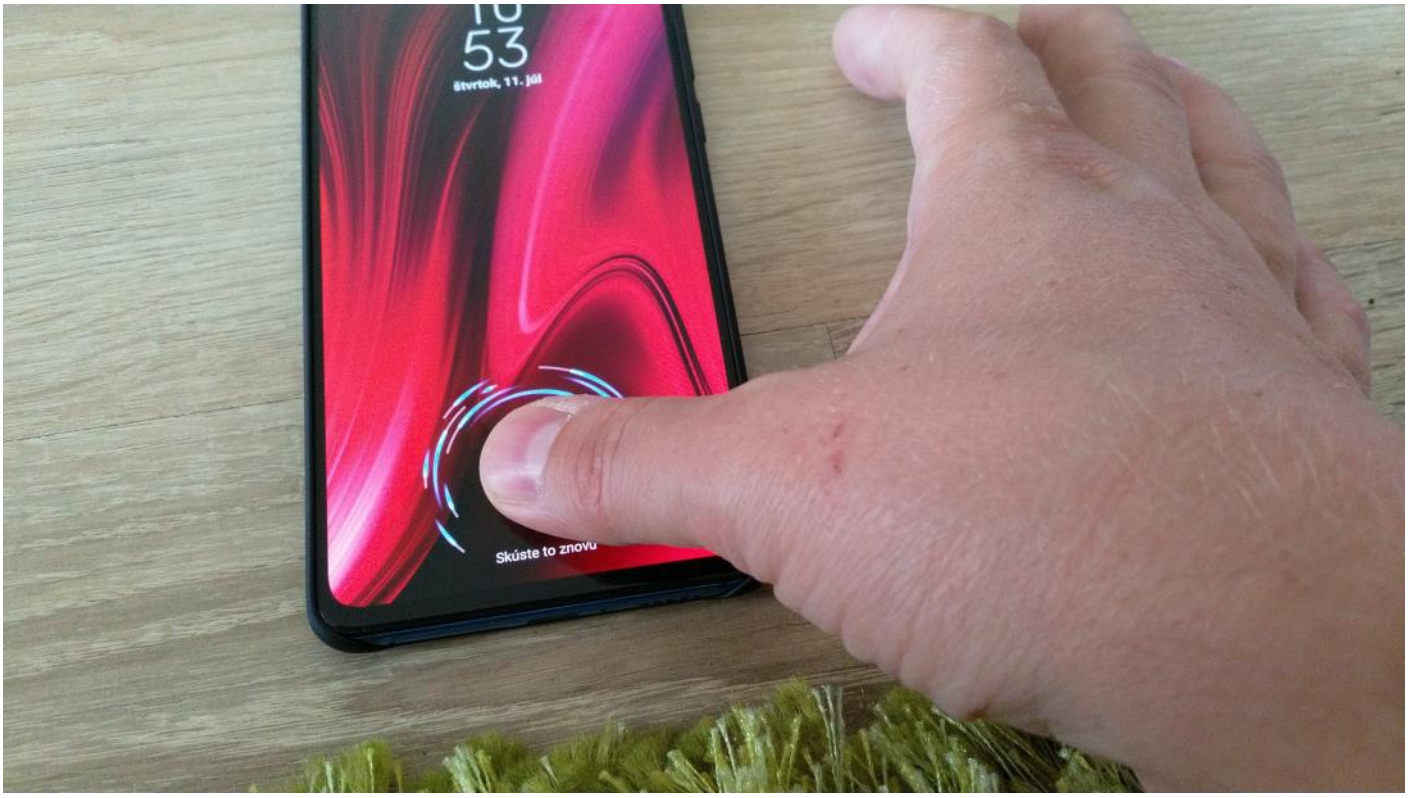
Samotná kvalita prednej kamery je vysoká, bežné selfie robí veľmi pekne, aj keď fotky vonku za silného slnka sú niekedy príliš presvetlené. Zadné kamery sú oveľa kvalitnejšie a 48MP senzor je kvalitný (menej kvalitný ako bude v MI 9T Pro verzii), dopĺňa ho 8MP senzor s 2x optickým zoomom a 13MP je širokouhlý. Je to štandardná kombinácia, ktorá umožní zachytávať kvalitné fotky v rôznych situáciách. Hlavne farby za dňa sú tu veľmi výrazné, ako aj efekty hĺbky.

Zároveň mobil ponúka 4K/30fps video a 720p/960fps slowmotion, síce Xiaomi a aj rôzne stránky uvádzajú aj 1080p pri 960fps, ale to pri tejto nižšej verzii nie je (aspoň mne sa to nedá zapnúť). Klasické video je ideálne natáčať pri 1080p/30fps, kde máte optickú stabilizáciu, vyššie nastavenia len v prípade, ak sa veľmi nehýbete, alebo máte statív. 4K video mierne na začiatku zaseká, kým sa to nejako precachuje. Samotné slowmotion je automaticky nastavené na spustenie po niekoľkých sekundách štandardnej rýchlosti videa, nie je tu tlačidlo na okamžité nahranie a teda musíte dobre načasovať ak chcete niečo zachytiť spomalene.

O výkon sa nemusíte báť ani pri tejto základnej verzii. MI 9T, tá má totiž Snapdragon 730, najrýchlejší čip zo strednej triedy, ktorý zatiaľ nemá žiadny iný mobil. Dosahuje skóre v Antutu rovnaké ako pred dvomi rokmi hi-endy, a teda je na úrovni Snapdragon 835. Dosahuje 210 tisíc bodov, zatiaľ čo bežné mobily strednej triedy sú niekde na 150 tisícoch. Hlavne CPU má vysoký, kde sa 90 tisícmi bodmi dotiahol na Snapdragony 845 a Exynosy, GPU je v polovici medzi strednou triedou a hi-endmi.







Je to zaujímavý kompromis, s ktorým nebudete mať pri bežnom používaní žiadny problém.

Antutu benchmark 7:

HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Xiaomi MI 9T - 213 309 (CPU 89034, GPU 58718, UX 51872, MEM 12706)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)

Exceluje však v AI, kde vďaka zapracovaniu AI technológií do čipu prekonáva aj P30 sériu. Aj keď zatiaľ je otázne, nakoľko má AItutu výpovednú hodnotu. Minimálne však vidíte, ako rýchlo dokáže mobil rozpoznať objekty napríklad na fotkách, keď fotíte.

AItutu benchmark:

Xiaomi Mi 9T - 114787 - (obrázky 66094, objekty 48693)
Poco F1 - 99468 - obrázky 48749, 50719
Nokia 8 - 77888 - 38181, 39707
P30 Pro - 68440 - 44266, 24172
P30 - 67481 - 43312, 24169
Motorola One Vision - 44725 - 23593, 21132

Čo sa týka hier, nie je to úplný hi-end, ale s väčšinou hier nebudete mať problém, nebudú trhať, alebo mať iné problémy. Pôjde lepšie ako všetko v strednej triede. Fortnite tiež funguje, ale je umelo obmedzený zo strany autorov na Medium a 30fps nastavenia, nie je tu prístupné High a 30 fps ako pri Snapdragon 835. Je to tým, že GPU výkon je nižší, aj keď je škoda, že to takto nasilu obmedzujú a nedá sa potom spraviť reálny benchmark. Framerate je tu tak maximálne 30 fps, ide však plynulo bez nejakých väčších prepadov.



Pri hraní sa však nezahrieva a celkom slušne vydrží aj batéria. Je tam 4000mAh, takže to máte na 2-3 dni dostatok energie pri bežnom nenáročnom používaní, ak sa priebežne hráte, vychádza to na 1 a pol dňa. Nabíjanie cez priloženú 18W nabíjačku prejde za hodinu a pol. Samozrejme, 4000mAh batéria spolu so zadným sklom niečo váži a čakajte tak 190 gramový mobil. Respektíve cez 200 gramový, ak si dáte aj obal. Je to vyššia váha, ktorú skôr vidíme vo vyššej triede a pri väčších mobiloch, napríklad P30 Pro to má podobne. Nedá sa povedať, že by to vadilo, len ak ste doteraz mali 150-160 gramový mobil, zmenu pocítite.

Systém je tu MIUI 10, ktorý vyzerá veľmi dobre a môžete ho ovládať ako spodnými symbolmi, tak plne gestami. Pri tomto fullscreen zobrazení je ovládanie gestami vhodné, aby vám vizuál nič nerušilo. Samotný systém umožňuje nastavovať aj podsvietenie kamery, zvuky pri vysúvaní kamery a efekty pri odomknutí senzorom odtlačkov prstov. Systém je plynulý, konzistentný a moderne spracovaný. Ťažko tam niečo vytknúť.

Xiami Mi 9T je veľmi pôsobivý a veľmi luxusný mobil, ktorý za veľmi dobrú cenu spája kvalitné spracovanie, kvalitné kamery a najvyšší výkon v strednej triede. K tomu pridáva parádny AMOLED displej, vysúvaciu kameru, odtlačok prstov v displeji, 48MP foto senzor. Jednoducho Xiaomi vie, ako priniesť kvalitu za rozumnú cenu. Ak plánujete kupovať mobil v strednej triede, Mi 9T je to najlepšie, čo tam teraz nájdete. Prípadne, ak chcete ísť rovno do hi-end oblasti, čoskoro (zrejme v septembri) príde Mi 9T Pro so Snapdragon 855 procesorom a ešte kvalitnejším 48MP senzorom.

HODNOTENIE

+ veľmi dobrá ponuka za dobrú cenu
+ pôsobivý AMOLED displej bez výrezov
+ dobrý systém vysúvacej kamery
+ rýchly senzor odtlačkov v displeji
+ výborné zadné kamery
+ vysoký výkon na strednú triedu

- vyššia váha

9.5

PETER DRAGULA

GALAXY NOTE 10

PARÁDNY HI-END



Samsung pokračuje v obľúbenej Note sérii mobilov s doplneným perom a teraz ju rozšíril na dve verzie. Priniesol Note 10 a Note 10 plus, pričom plus verzia sa pohybuje vo väčší rozmeroch série, zatiaľ čo Note 10 je zmenšená, viac prakticky ladená verzia.

Note 10 je totiž mobil v strednej veľkosti mobilov, a teda len v 15-centimetrovej veľkosti, ale prichádza aj s perom, pôsobivými vnútornosťami a celkovo vysokou kvalitou. Je to veľmi zaujímavá ponuka, hlavne ak máte radšej menšie a ľahšie mobily. Samsung tu kopíruje to, čo spravil pri S10, kde ponúkol aj malú S10e.

Samozrejme, tu však Note 10 plus výraznejšie neorezáva aj keď Note 10 niektoré veci chýbajú

Displej je tu takmer na celú plochu len s minimalistickými rámikmi. Pričom na krajoch je displej zaoblený, hore a dole sa takmer dotýka okrajov. Jediná škoda je výrezu na prednú kameru, ktorú už mohol výrobca dať ako je moderné vysúvaciu, aj keď sa zdá, že nechce ísť touto cestou a možno už počká, kedy sa vyrieši kamera pod displejom. S vysúvacou kamerou priniesol len A80, ale aj tam išiel do systému otáčacej kamery.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.3" AMOLED 1080 x 2280 pixelov, 19:9 pomer strán
Rozmery: 151 x 71.8 x 7.9 mm
Váha: 168 g
Konštrukcia: Sklo vpredu aj vzadu, hliníkový rám
Vodeodolnosť: IP68 vodeodolný (do 1,5 m na 30 minút)
Stylus: Bluettoth, akcelometere, vlastná batéria, tlačidlo
Čip: Exynos 9825 (7 nm)
Pamäť: 8 GB / 256 GB flash
Kamera: 12 MP, f/1.5-2.4, 27 mm (wide), Dual Pixel PDAF, OIS, 12 MP, f/2.1, 52 mm (telephoto), OIS, 2x optical zoom, 16 MP, f/2.2, 12 mm (ultrawide), videá - 4K 60 fps a 720p@960fps
Predná kamera: 10 MP, f/2.2 4K-30 fps
Port: USB Type-c
Senzor: senzor odtlačkov prstov v displeji.

Samotná konštrukcia je už štandardne vpredu sklo, vzadu sklo a hliníkový rám, tu, samozrejme, na bokoch vpredu aj vzadu zaoblený a prichádza aj s jednou zaujímavosťou, respektíve dosť veľkou zmenou. Power tlačidlo dali autori na ľavú stranu a nie štandardne na pravú. Rovno nad ním je aj hlasitosť. Je síce pozitívne, že vypadlo Bixby tlačidlo, ktoré teraz nahrádza dlhšie podržanie power tlačidla, ale možno mohli byť všetky tlačidlá na pravej strane, ako sú ľudia zvyknutí. Netvrdím, že je to zle, len si treba zvyknúť. Osobne mi to aj vyhovuje keďže som ľavák a mám tam práve palec, praváci tam ale budú mať ukazovák odspodu. Nakoniec záleží na tom, do ktorej ruky práve zoberiete mobil. Toto presunutie je zrejme pre pero, ktoré je tesne pri pravom kraji mobilu a keďže mobil je dlhý, zasahuje až k tlačidlám.

Pritom nie je presunuté len toto tlačidlo ale aj senzor odtlačkov v displeji, ktorý je mierne vyššie ako sme zvyknutí z ostatných mobilov. Nie je tak 2 centimetre odspodu, ale 4 cm Je to však lepšie umiestnenie, keďže mobil je tak lepšie vyvážený, keď ho držíte vzadu rukou a pritlačíte naň palcom. Zároveň je konečne senzor rýchly a veľmi spoľahlivý. Je to prvý Samsung mobil s úplne bezproblémovým a plne funkčným senzorom odtlačkov prstov v displeji. Vyzerá to tak, že už technológiu dotiahli.

Samotný displej ponúka 1080p rozlíšenie, teda nižšie ako Note 10 plus alebo aj S10, ktoré majú 1440p, na druhej strane, nedá sa povedať, že by to pri tejto veľkosti nestačilo. Zároveň ponúka veľmi vysokú vernosť farieb a kvalitné HDR. Samsung tu v oboch Note použil svoje najnovšie displeje s 800 nitmi až 1200 nitmi v maxime. Veľmi dobre uvidíte obraz aj za silného slnka.

Celé to dopĺňa rýchle a spoľahlivé odomkýnanie tvárou, ktoré funguje cez jednu kameru, teda nie je to najbezpečnejší spôsob, ale zdá sa, že je doplnená aj IR senzorom, ktorý je skrytý v displeji. Ten voľným okom nevidíte, ale napríklad kamera ho zachytila. Samotná predná kamera je decentná 10 MP, zachytí kvalitné selfie, dokáže rozmazať alebo upraviť pozadie, nechýba vytváranie emoji.

Zadné kamery sú 12MP/12MP/16MP/, ktoré ponúkajú wide, ultra wide a 2x zoom možnosti. Síce megapixely nie sú maximálne, ale napriek tomu je to jeden z najkvalitnejších fotoaparátov v mobiloch. Note 10 plus má o trochu vyššiu konfiguráciu, kde má navyše TOF senzor pre zaostrovanie (alebo meranie objektov) a podľa DXOmarku je najlepším v mobiloch o jeden bod, predbehol na P30 Pro. Note 10 síce nemajú taký veľký zoom, ale kvalita fotografií a videá to nahradzujú.

SECTORCHART192756.

Zadné kamery majú už štandardné režimy, ako jedlo, noc, panorama, Pro režim s nastaveniami, Dynamické zaostrovanie s nastavením hĺbky, klasické fotenie s wide, ultrawide a zoom režimami, dopĺňa to video alebo zaujímavé dynamicky zaostrované video. Samozrejmosťou je superspomalenie, stále však maximálne v 720p pri 960 fps, pridáva sa pomalý pohyb alebo hyperčasozber. Plus dopĺňa to aj Bixby vision na AI rozpoznávanie objektov, to však nie je nejaké efektívne alebo spoľahlivé, respektíve využiteľné. Skôr to zavadzia, keďže je to na okraji obrazovky a často to náhodne stlačím prstom pri fotení.

Kamery na zadnej strane teraz nie sú usporiadané horizontálne ako pri predchádzajúcich Note, ale vertikálne na ľavej strane. Pričom základné farby sú Aura Glow, čo je prakticky strieborná farba so zaujímavým glow efektom, ktorý vám zafarbí obraz na oranžovo-zelené odtiene.



Pekný efekt, aj keď možno mohol byť menej zrkadlový. Zospodu aj zvrchu je táto verzia strieborná s tým, že jediný port je USB-C. 3,5 mm jack sa sem nezmestil a nie je v ani vo väčšej Plus verzii. Rovnako sa do Note nezmestila ani SD-karta. Samsung tu nechcel robiť väčšie kompromisy s batériou. Veľa miesta totiž zaberá pero. Mobil je zároveň už štandardne pri týchto vyšších verziách aj prachu a vodeodolný.

Samotný procesor je tu Exynos 9825, mierne vylepšený Exynos 9820, kde je ako znížená architektúra z 8 nm na 7 nm a zároveň mierne zrýchľuje CPU a GPU. Vidieť to na rozdieloch s S10 Plus v Antutu benchmarku. Samozrejme, stále je to mierne pomalšie ako Snapdragon 855 verzie, ale už sa dotiahol. Rozdiely sú tam už len menšie. Čo je však zaujímavé, zahrievanie je minimálne v Note 10 verzii vyššie. Nepovedal by som, že kritické, ale pri benchmarku sa mierne zahriala zadná časť mobilu, je to nečakané pri Exynosoch. Samsung si na to dáva pozor a aj S10 malo slušné chladenia, tu pri vyššom výkone alebo pre nedostatok miesta na chladenie v Note 10 to zrejme výrazne neriešil. Zahrievanie však nepocítite ani pri dlhom hraní, ale ak pustíte benchmark alebo dlho nahrávate 4K/60fps video, budete to cítiť.

Antutu benchmark 7:

Xiaomi MI9 (SD855) - 373938 (CPU 127729, GPU 155709, UX 77994, MEM 12506)
Samsung Galaxy S10 plus (SD855) - 359133 (119190, 156847, 75145,10591)
iPhone XS a XS Max - 358057 (133253, 149197, 67086, 9521)
Samsung Note 10 - 351679 (104595, 156731, 71686, 18667)
Samsung Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (CPU 102286, GPU 150 627, UI 69063, MEM 12248)
P30 Pro - 314772 - 113641, 120247,66968, 13916
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
P30 - 308707 - 109721,116924,67374,14688



V zásade systém ide superrýchlo, rovnako ako aplikácie, hry už podľa svojich nárokov, ale stále v top oblasti mobilov. Teda PUBG ide na Ultra s HDR, Fortnite rovnako na High nastaveniach aj keď stále je to natvrdo obmedzené na 30 fps. Zároveň mobil má už klasické výsuvné Game Tools menu v hrách a nechýba Game Launcher aplikácia, ktorá bude zhŕňať všetky hry a pridávať k nim aj zaujímavosti, ako počty hráčov (PUBG má 5,3 milióna hráčov týždenne, Fortnite 300-tisíc na Galaxy mobiloch). Je to tu celé v novej a lepšie riešenej verzii, kde sa zmenilo zobrazenie hier, ako aj detaily hry, kde je už váš čas hrania porovnávaný s ostatnými hráčmi na Galaxy mobiloch. Pribudlo aj previazanie s Discordom ako pre komunikáciu, tak pre sledovanie toho, čo hrajú vaši priatelia. Z Game Tools však odbudlo priame nahrávanie gameplayu, ktoré sa presunulo do vrchného rolovacieho menu. Má však rovnaké možnosti, a teda aj definovanie rozlíšenia a nahrávanie videa aj s tvárou.

Samotná batéria tu má napriek veľkosti stále prijateľných 3500 mAh, čo vám bez problémov vydrží dva dni jednoduchého používania a jeden deň plného používania. Priloženou nabíjačkou vám mobil nabije za hodinu a pol. Nechýba wireless nabíjanie a ani spätné wireless nabíjanie pre slúchadlá alebo hodinky, alebo nabijete aj iný mobil.

Zároveň mobil nabíja aj svoje S Pen pero, ktoré má vlastnú batériu, aby ste ním mohli mobil diaľkovo ovládať. Môžete ním spúšťať spúšť fotoaparátu alebo aktivovať iné funkcie v podporovaných aplikáciách. K tomu tentoraz už má mobil aj motion možnosti a viete jeho gestami ovládať aplikácie, napríklad mávnutím idete na ďalšiu fotku, mávnutím hore a dole prepínate prednú a zadnú kameru, krúžením zoomujete. Je to podobné, akoby ste robili gestá priamo na displeji. Netradične je teraz samotné pero dizajnovo jednoduchšie ako pri Note9, nemá Samsung nápis a zmizla aj vrchná odlíšená časť. Na druhej strane stále vyzerá elegantne.

Systém je tu One UI Samsungu, ktorý je moderný a dobre navrhnutý na ovládanie, ale čo špeciálne pri Note pridáva, je prepojenie z PC. Či už cez Váš telefón aplikáciu, kde máte okrem fotografií, správ a notifikácii aj rovno zobrazovanie plochy mobilu a ovládanie cez PC, alebo aj prepojenie cez DEX aplikáciu. Tá vám z mobilu spraví desktop počítač. Teda v okne sa zobrazí celý mobil, ale v desktopovom zobrazení, ktoré už má Samsung veľmi dobre prepracované. Tu to ide ešte cez PC, ale zaobídete sa aj bez neho, ak mobil k monitoru pripojíte cez USB-C cez HDMI adaptér alebo rovno aj priamo do monitora, ak má podporu USB-C pripojenia. Vtedy si vystačíte úplne bez PC a môžete priamo pracovať na mobile, akoby ste mali PC. Samozrejme, je tam Android, takže možnosti sú obmedzené, ale na web, office aplikácie a nejaké jednoduché hry to vie plne nahradiť PC. Nakoniec je to tisíceurový mobil.



Toto by mali vedieť všetky v tejto kategórii. Ale tu to nekončí a Samsung teraz pridal aj opačné streamovanie a cez PlayGalaxy Link viete streamovať hry z PC na mobil v rámci svojej domácej siete.

Zo štandardných systémových doplnkov mobilu nechýba detská obrazovka, kde máte ponuku čisto pre deti. Hlavne pre malé deti do tých 6 rokov, väčšie už budú chcieť viac. Nie „bábätkovské" aplikácie. Nechýba ani Bixby, ktorý je už teraz bez vlastného tlačidla, ale stále má svoju obrazovku pri rolovaní z hlavnej stránky napravo a aktivuje sa aj dlhším podržaním power tlačidla. Samozrejmosťou je už dnes zmena ovládania systému a môžete si tak spodné tri tlačidla minimalizovať alebo úplne vypnúť a nechať ovládanie gestami. Funkcie symbolov vtedy ovládate potiahnutím zdola na obrazovke v danej časti. Sú aj lepšie a intuitívnejšie systémy, ale aj na toto sa dá zvyknúť.

Rozmýšľate, či kúpiť Note 10, alebo Note 10 plus? Ak to porovnáme, tak Note 10 je menší, praktický, ľahký, ale má menšiu batériu (3500 mAh vs 4300 mAh), chýba mu SD karta, TOF senzor v zadnej kamere a má 8 GB RAM a nie 12 GB ako Note 10 Plus. Samozrejme, Note 10 Plus je aj drahšie.

Samsung v Note 10 prináša excelentný mobil po každej stránke. Ponúka veľmi dobrú kombináciu menšieho mobilu a funkcii Note série - tí ktorí na to roky čakali, sa práve dočkali. Ak chcete mobil s perom, už nemusíte mať veľké masívne mobily, tu sa to v priemernej veľkosti spojí všetko. Teda pero, kvalitný displej, kvalitné kamery, dopĺňa to decentná batéria a aj veľmi pekný dizajn s kvalitným displejom na takmer celú plochu. Nehovoriac o veľmi rýchlom a spoľahlivom odtlačku prsta, ktorý sa tu zjavne posunul vpred. Dá sa vytknúť len absencia 3,5 mm jacku, ak ho používate, alebo slotu na SD kartu, ak myslíte, že by ste ju potrebovali alebo využili.

HODNOTENIE

+ pôsobivý dizajn a displej
+ menšia veľkosť mobilu aj s perom
+ pero s pridanými gestami
+ kvalitné kamery
+ zvýšený výkon

- niekomu môže chýbať slot na SD kartu alebo 3,5 mm jack

9.5

PETER DRAGULA

XIAOMI MI NOTE 10

CHCETE 108MP KAMERU?



Xiaomi tento rok prináša zaujímavú ponuku mobilov a vyzerá to tak, že ju zavŕšilo jedným z najzaujímavejších modelov, a to Mi Note 10. Je to prvý mobil do nadchádzajúcej Mi 10 série a Xiaomi sa v ňom snaží orientovať hlavne na mega fotoaparáty, ako aj vyváženie procesora a batérie.

Mi Note 10 ako prvý ponúka 108 MP senzor, ktorý umožní zachytávať extra detailné fotografie, no Xiaomi mu nepridáva hi-end procesor, ale umiestnila ho do vyššej strednej triedy, ktorú dopĺňa masívnou batériou.

Vyzerá to veľmi zaujímavo, 108MP kamera plus štyri ďalšie vzadu, kvalitná kamera vpredu, zaoblený AMOLED displej so senzorom odtlačkov vpredu, 6 GB pamäte a 128 GB flash je dostatočné. Len rátajte s tým, že mobil nemá podporu SD karty. Batéria je masívnych 5260 mAh a rovno aj s pribalenou 30 W nabíjačkou. Jediné čo chýba, je wireless nabíjanie a eventuálne so Snapdragnom 855. Bolo by to bolo dokonalé, ale ani nižší 730 nie je zlý a ponúkne veľmi rýchle reakcie ako v systéme, tak aj aplikáciách.

Ak by ste chceli viac pamäte, 8 GB a 256 GB flash má Note 10 Pro verzia, zároveň upravuje optiku na 8 šošoviek namiesto siedmich, zrejme vizuálna kvalita sa tam

ŠPECIFIKÁCIE

Rozmery: 157.8 x 74.2 x 9.7 mm (6.21 x 2.92 x 0.38 in)
Displej: AMOLED 6.47", 1080 x 2340 pixelov, 19.5:9 pomer - 600 nitov, HDR10, zaoblený
Procesor: Snapdragon 730G (8 nm)
Pamäť: 6 GB/ 128 GB (bez SD karty)
Kamera: 108 MP (7P lens), 12 MP (2x zoom) , 5 MP (upscaluje do 8MP, 5x zoom), 20 MP, 2 MP,
Selfie kamera: 32 MP
Pripojenia: 3,5 mm jack, USB-C, NFC
Senzor: pod displejom
Váha: 208 g
Batéria: 5260 mAh - 30 W nabíjačka - 65 min

zmení len minimálne. Je otázne, prečo aspoň sem nedala Xiaomi Snapdragon 855, tak ako to spravila pri Mi 9T Pro verzii.

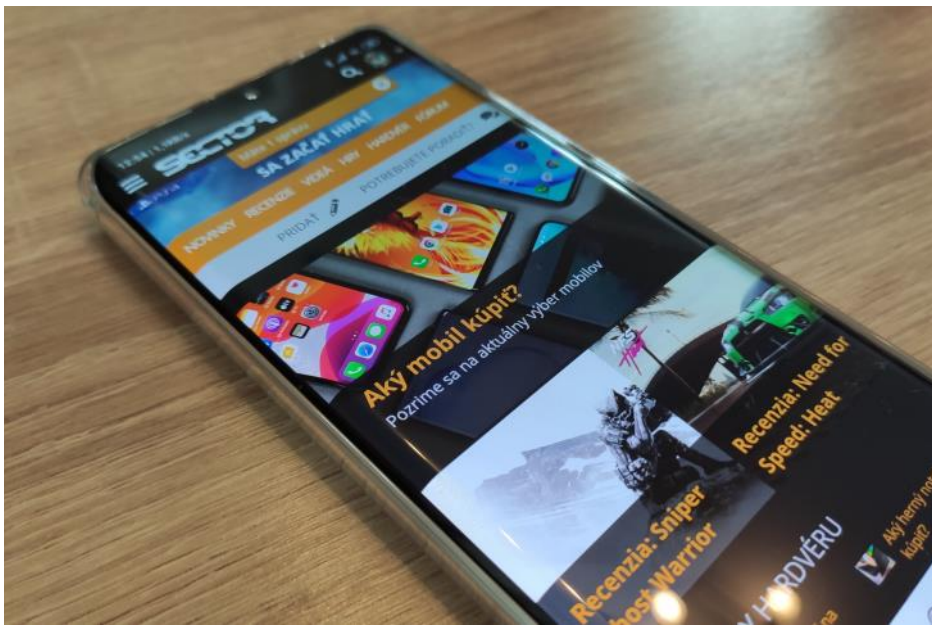
Telo je sklenené v štýle Mi9, kde zadné kamery sú umiestnené podobne na pravej strane, len namiesto troch je ich päť s dvomi bleskmi. Okraj je kovový s tým, že v bielej verzii je strieborný, v ostatných farebný. V ňom nájdete port na USB-C a aj 3,5 mm jack. Vpredu je použité na bokoch zaoblené sklo v štýle Galaxy S mobilov s malým kvapkovým výrezom hore. Tu je možno škoda, že výrobca nepoužil vysúvaciu kameru, aby sa vyhol výrezu, ale niekomu vyhovuje aj toto. Hlavne nemusíte vysúvať kameru, aby vás mobil rozpoznal a odomkol sa.



Na odomknutie môžete používať aj senzor odtlačkov prstov v displeji, ktorý je optický a funguje rýchlo a spoľahlivo, aj keď mierne pomalšie ako rozpoznávanie kamerou. Oba systémy sú veľmi dobré a spoľahlivé.



Xiaomi pribalilo priesvitný gumený obal, je to taký núdzový pohotovostný, kým nezačnú vychádzať zaujímavejšie a napríklad aj zatváracie aby ste si ochránili aj displej. Priesvitný obal je však veľmi dobrý pretože neničí pohľad zo zadu, keďže nezakrýva farby mobilu, aj keď pri pohľade spredu nevyzerá najlepšie. Veľmi dobrý, tenký a dizajnový obal dáva Xiaomi s MI 9T, tu sa rozhodol pre lacnejšiu alternatívu. Pritom tu musíte vedieť ešte dôležitú vec, vzadu na mobile sú kamery viac vystúpené, ako je bežné (2-3 mm), zjavne pre 108 MP senzor a obal je viac ako vhodný, aby vyrovnal ich výšku a aby sa mobil na stole nehojdal a nebol krivo položený.



Samotné kamery sú extra kvalitné, špeciálne je tu zameranie na 108 MP kameru, ktorá spraví masívne fotografie a zároveň aj kvalitné. Tie si následne môžete zoomovať a sledovať, akú kvalitu mobil zachytil. Viete však zachytiť aj štandardné fotografie, makro, zoom 2 a 5 -krát, a aj ultrawide, čo je 0.6x zoom. Je to pekná ponuka, ktorú dopĺňajú krátke

videá, slow motion 720p/960 fps videá a videá do 4k/30 fps. Vo video oblasti je to rovnaké ako MI 9T, teda to ukazuje maximum, čo zvláda Snapdragon 730. Predná kamera dáva 1080p/30 fps.

Kvalitu fotografií si pri fotení môžete vyberať, môžete si zvoliť rovno 108 MP alebo štandardné rozlíšenie. Pričom pri 108 MP rátajte s tým, že fotografiu ukladá približne sekundu. Následne si ju však môžete zoomovať podobne ako Google mapy, a teda postupne sa vám pri zoomovaní zobrazuje kvalitnejšia verzia. Pri stiahnutí do PC má takáto fotografia od 20 MB do 30 MB, štandardné mávajú pod 10 MB

Táto 108 MP kamera je prekvapivo kvalitná ako za bežného svetla, tak aj v noci. Dokonca v noci spravila aj kvalitnejšiu fotografiu ako štandardný nočný režim v mobile, ktorý využíva nižšiu kameru. Navyše na 108 MP fotografii pekne odstránite jej zmenšením šumenie, a rovnako jej fotky sú sýtejšie. V galérii je nočné a aj denné porovnanie. Nakoniec aj selfie fotografie sú kvalitnejšie, ako som čakal a aj v prítmí mobil dobre zachytáva tvár.

Z výkonu tam je to jasné, Snapdragon 730 je teraz najvyššia stredná trieda, ktorá dáva v Antutu 8 okolo 250-260 tisíc. Je to tu rovnaké ako pri MI 9T a čísla sa len náhodne pohybujú okolo týchto základov. Je to približne rýchlosť, akú mal hi-end dva roky dozadu.

Pričom CPU je približne o 50% nižšie ako nová generácia procesorov a grafika dvoj až trojnásobne pomalšia.

Antutu 8 benchmark

iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Samsung Galaxy Note 10 - 431909 (CPU 120919, GPU 168987, MEM 86921, UX 55082)
Xiaomi Note 10 - 260734 (CPU 94559, GPU 70582, MEM 48245, UX 47348)
Xiaomi MI9T - 256282 (CPU 97489, GPU 64875, MEM 47107, UX 46811)
Xioami Redmi Note 4 - 100886 (43729, 12330, 27039, 17788)

Výkon je v dobrom priemere, kde vám





pôjde systém plynule, hry tiež nebudú mať problémy keďže sú väčšinou optimalizované ešte na nižšie mobily a z náročnejších hier pekne spustíte ako PUBG, tak aj Fortnite.

Samotný mobil má masívnu 5260 mAh batériu, a teda o 33% väčšiu ako bežné 4000 mAh mobily, teoreticky by mohol pri priebežnom používaní vydržať tri dni. Viac-menej sa mi to aj potvrdilo, pretože mobil denne zužitkoval 33% batérie pri úvodnom testovaní. Reálne, bez toho, aby ste išli veľmi na doraz, máte bezproblémové čisté dva dni aj s častejším používaním mobilu.

Systém je MIUI 11, kde Xiaomi pekne vylepšuje ako animácie, tak optimalizácie, možnosti nastavení, ovládanie systému. Teraz nechýba tmavý mód, možnosť výberu ovládania tlačidlami alebo gestami, možnosť výberu typu výrezu, allways on zobrazenia na displeji, dynamické tapety na plochu,.

Čo je však výhoda mobilu, napriek veľkej batérii ju nabijete veľmi rýchlo s priloženou 30 W nabíjačkou za 65-70 minút. Je to pôsobivá rýchlosť. Jediná škoda je, že Xiaomi nepridala aj wireless nabíjanie ako má MI9, to zrejme zapracuje pri MI10. Asi tu už nechcela zvyšovať váhu, ktorú napriek batérii a väčším rozmerom zvládla napchať do 208 gramov. Okolo 200 gramov je aj štandard Xiaomi a tu to tiež veľmi nechceli posúvať smerom hore. Už nad 200 gramov cítite a hlavne vaše vrecko cíti každých 10 gramov naviac. Už také 220-gramové A80 alebo 226-gramový iPhone 11 Pro Max sú pekné tehly, keď k tomu pridáte aj ľahšie obaly, je to cez štvrť kila, pri zatváracích obaloch aj 300 gramov. Dá sa na to zvyknúť, ale musíte tomu prispôsobiť aj nosenie mobilu.

Celkovo je Xiaomi Mi Mate 10 veľmi kvalitný mobil, ktorý sa vyznačuje parádnymi kamerami a hlavne 108 MP senzorom, ale nechýba kvalitný displej so senzorom odtlačkov, ako aj masívna batéria. Procesor Snapdragon 730 je síce len vyššia stredná trieda, ale

HODNOTENIE

+ jedinečné fotoaparáty
+ kvalitný displej
+ senzor odtlačkov v displeji
+ veľká batéria
+ super rýchla nabíjačka v balení

- mohol mať rovno hi-end procesor

9.0

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY WATCH ACTIVE



Samsung svoje hodiny pravidelne vylepšuje a po nedávnych Galaxy Watch vydáva Galaxy Watch Active, menšie, športovo založené hodinky, s ktorých veľkosťou nebude mať nikto problém. Doteraz sa totiž Samsung orientoval na väčšie hodinky, kde otočný kruh okolo číselníka robil svoje a až teraz sa pustil do minimalizovania a jednoduchosti.

Galaxy Active sa tak zabavujú otočnej mechaniky, ostáva čistý a jednoduchý dizajn s dvomi tlačidlami na bočnej strane. Zjednodušený je aj remienok a aj samotná nabíjačka. Všetko toto sa odráža aj v nižšej cene. Tá je teraz 249 eur, nie 349 ako pri vyšších verziách.

ŠPECIFIKÁCIE

- Veľkosť: 39 mm
- Displej: 1.3” 360x360px, Gorilla Glass
- Verzie: Wi-fi verzia
- Váha: 25 gramov
- Procesor: Exynos 9110 Dual core 1,15 GHz
- Systém: Tizen 4.0
- Pamäť: 768 MB RAM
- Úložisko: 4 GB
- Vodeodolnosť: IP68 do 50 metrov hĺbky
- Farby: Strieborná, čierna, zelená a ružovo zlatá verzia s vymeniteľnými remienkami
- Batéria: 230 mAh
- Rozmery: 39,5 mm x 39,5 mm x 10,5 mm;
- Wireless nabíjanie: WPC, plus podpora S10 nabíjania
- Senzory: Accelerometer, Gyroskop, Barometer, HRM, NFC

Zatiaľ čo výkon ostáva zachovaný, všetko ostatné Samsung zmenšil, a teda veľkosť, váhu a aj batériu. Sú teraz o 20% menšie a 60% ľahšie ako Galaxy Watch. Batéria je síce už len 230 mAh, ale stále pekne vydrží aj tri dni, kde minimálne s dvomi môžete rátať aj keď ich intenzívnejšie používate. Dôležité je, že sú hodinky teraz ľahšie a veľmi kompaktné. A ak aj máte menšiu ruku, budú vám sedieť dobre.

Celé hodinky sú teraz kompaktne nadizajnované, sú v jednom kuse, už ich neruší otočná časť ako pri Watch verzii. Na jednej strane to pekne zmenšuje hodinky, na druhej strane je aj väčšie riziko poškriabania skla. Totiž otočný kovový kruh na ostatných verziách hodiniek displej veľmi dobre ochráni pred náhodnými obšuchnutiami sa. Samotná konštrukcia je kovová, ktorá na zadnej strane prechádza do skla, ktoré teraz skrýva štyri senzory a jednu zelenú LED diódu na meranie tepu.

Remienok je široký 20 mm, pričom v balení prichádza aj jeden náhradný, predĺžený remienok pre väčšie ruky. Systém na zapínanie je teraz zmenený, a to hlavne v časti pridŕžania zvyšného remienku po zapnutí, ktorý len vopcháte pod druhý. Nie sú tam žiadne upevňovacie pracky. Je to jednoduchý a rýchly systém. Nemusíte sa trápiť so zasúvaním.
K hodinkám je priložená aj nabíjačka, ktorá je teraz minimalizovaná bez 220V transformátora. Dostanete malú magnetickú podložku a USB kábel, ktorý môžete pichnúť buď do mobilnej nabíjačky, alebo do PC. Je to jednoduché a nemusíte tak skladovať ďalšiu veľkú nabíjačku. Niekomu však zase veľká nabíjačka chýbať. Hodinky podporujú aj QI nabíjanie, ale keďže sú malé potrebujú podložku s malými nabíjacími cievkami, niektoré podložky tak nemusia fungovať. Určite však budú fungovať na Galaxy S10 mobiloch, ktorými ich môžete spätne nabíjať.







Displej v hodinkách je stále kvalitný AMOLED, teda s parádnymi kontrastmi a čiernou a ak máte ešte aj čiernu verziu hodiniek, veľmi dobre to k sebe sadne. Pritom čierne hodinky spolu so zelenomodrými sú viac športovo ladené, ak chcete elegantné tak siahnite pod strieborných alebo zlatých.

Samotné hodinky sú síce športovo založené, ale je na vás, ako ich budete používať a čo z nich využijete. Sami si vyberiete číselník, dôležité údaje, ktoré chcete mať zobrazené a aj aplikácie, ktoré chcete mať primárne dostupné v hodinkách. Či však už športujete, alebo nie, počítadlo krokov, merač tepu a aj merač stresu, spánku sú pekné prídavky pre každého. Viete si pekne sledovať svoje životné funkcie.

Naopak ak aktívne športujete, je tu množstvo aktivít, ktoré dokážu hodinky mapovať a spracovávať. Je tu beh, cyklistika, plávanie, chôdza, turistika, trenažéry a aj klasiky ako brušáky, drepy, výskoky. Prípadne joga alebo pilates. Nevedia síce, všetko detegovať samé, ale môžete si zvoliť danú aktivitu a zaznamenať čas, ktorý ju robíte a sledovať si tep. Všetky tieto údaje sa vám budú následne presúvať do Samsung Health aplikácie vo vašom mobile. Tam si viete detailne pozrieť tep a stres počas celého dňa a aj noci, fázy spánku, samozrejme, kroky, beh a aj rozpis aktivít, ak ste si ich definovali. Vidíte koľko kalórii ste zhodili a môžete si sledovať aj pitie, alebo jedlo, ale to si už musíte manuálne zadávať.

Okrem športových funkcii sú v hodinkách už predpripravené štandardné aplikácie, teda okrem ciferníku si môžete otvoriť napríklad počasie, budík, a aj aplikácie synchronizované s mobilom ako kalendár, pripomienky, hudba, galéria, notifikácie , kontakty, kde môžete rovno vytočiť ľudí na telefóne. Samotné telefonovanie však už ide cez mobil, keďže nemajú mikrofón. Cez hodinky však môžete písať SMS. Keďže nemajú ani vlastnú sim kartu, základ je ich mať vždy pripojené cez mobil.

Ďalšie aplikácie si môžete doťahať zo Store vytvoreného špeciálne pre hodinky. Viete si odtiaľ stiahnuť stovky číselníkov, veľa je zadarmo, ale iné väčšinou rôzne značkové sú platené. Nechýbajú čisto aplikácie, kde si viete do hodiniek doplniť aplikácie pre sociálne siete, alebo zo základných vecí napríklad kalkulačku, ktorá prekvapivo stále nie je v mobile predinštalovaná. Dopĺňajú to rôzne mapovacie, bežecké aplikácie, prípadne iné fitness aplikácie alebo hudobné aplikácie ako Spotify.



Samozrejme, nechýba ani samostatná časť na hry, kde máte peknú ponuku hadíkov, Tetris, Flappy bird, Pong, karty, Fruit ninja, Tic tac toe, 2048, ale aj idle klikacie hry. Rovnako sa rozdeľujú na free a platené, kde platených je dosť a autori chcú vyžívať to, že ponuka nie je široká, ale ceny sú pod 1 euro. Ak však platiť nechcete, viete sa zabaviť aj pri dostatku free hier. Pri Active hodinkách sa však mení pri niektorých hrách ovládanie, totiž nie je tu otočný kruh, ktorý niektoré hry využívajú a tak musíte ovládať len dotykovo. Stále sa však na pár minút viete zabaviť.

Zobrať Galaxy Active alebo Galaxy Watch?

Ak rozmýšľate, ktoré hodinky od Samsungu zobrať, z nových máte na výber Galaxy Watch (recenzia), väčšie, masívnejšie a elegantnejšie, ale majú aj väčšiu batériu, majú menšiu alebo väčšiu verziu a aj LTE verziu priamo so sim kartou. Sú samozrejme aj drahšie. Oproti tomu Active sú menšie, jednoduchšie ale stále veľmi dobre dizajnovo vyriešené. K tomu sa hodia aj na tenšie a menšie ruky. Sú to zatiaľ najlepšie hodinky od Samsungu aj pre deti. Samozrejme ak chcete športovať radšej tieto Active, keďže sú aj ľahšie a lepšie sedia na ruke.

Celkovo sú Galaxy Watch Active veľmi dobre navrhnuté hodinky ako veľkosťou, tak váhou, výdržou a kvalitou. Samsung tu zistil, že v jednoduchosti je sila a vyšlo mu to. K tomu majú hodinky dobre vyváženú ponuku farieb, takže si dokáže vybrať každý a vďaka veľkosti to platí od detí až po dôchodcov. Aj keď, ak by som mieril na dokonalosť, ešte dva-tri milimetre znížiť hrúbku a je to vybavené. Možno v ďalšej verzii.

HODNOTENIE

+ malé a ľahké hodinky
+ dobrý dizajn
+ kvalitný displej
+ nižšia cena

- dostupné len v menšom vyhotovení, ak máte veľké prsty alebo ruky, tak nebudú pre vás
- môže vám chýbať otočný ovládač
- dostupné len vo wifi verzii

9.0

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY S10e



Samsung začína rok s S10 sériou, pričom priniesol tri verzie S10e, S10, S10 Plus, ktoré v niektorých štátoch dopĺňa aj 5G verzia. My sme sa už pozreli na väčšiu S10 Plus a teraz sa pozrime na najnižšiu S10e verziu. Tá ponúka stále vysoký výkon, aj keď má orezané fotoaparáty, vyvažuje to však malá veľkosť, ktorá ulahodí tým, ktorým veľké mobily nesedia.

Mobil so svojimi 14 centimetrami ide pod bežné 15-16 cm štandardy a dokonca aj pod S9 veľkosť a priam chce osloviť ľudí, ktorí prahnú po malom mobile s vysokým výkonom. Zároveň je ľahký. Pridáva kvalitný AMOLED displej, aj keď s nižším rozlíšením ako S10 a S10 plus.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 5,8-palcový Dynamic AMOLED HDR10+ displej s Gorilla Glass 5 (1080 x 2280)
Rozmery: 142.2 x 69.9 x 7.9 mm
Váha: 150 g
Procesor: Exynos 9820
Pamäť: 256 GB, 8 GB RAM alebo 128 GB, 6 GB RAM
Kamery: 12 MP, f/1.5-2.4, 26 mm (wide), 1/2.55", 1.4µm, Dual Pixel PDAF, OIS, 16 MP, f/2.2, 12 mm (ultrawide), 1.0µm (2160p@60fps, 1080p@240fps, 720p@960fps)
Predná kamera: 10 MP, f/1.9, 26 mm (wide), 1.22µm, Dual Pixel PDAF
Nabíjanie: USB-C, wireless, plus wireless reverzné nabíjanie
Senzor odtlačkov prstov: na power tlačidle
Batéria: 3100 mAh

Dopĺňa to najrýchlejším Exynos procesorom, dostatkom RAM, pričom 6 GB v nižšej verzii je bezproblémové a s 8 GB máte pokoj aj na 5 rokov.

Čo je veľký rozdiel oproti S10 a S10plus, je to, že displej je tu rovný. Je to zaujímavá obmena do Galaxy S série, keďže po dlhej dobe je to prvý mobil s rovným displejom. Ak vám teda liezli na nervy zaoblené displeje, tu si vychutnáte rovnú plochu.

Konštrukcia mojej kanárikovo žltej verzie veľmi zaujímavo kombinovala zlatý kovový rám s prechodom do žltého zadného skla. Je to presne verzia pre tých, ktorí chcú sýte farby. Osobne by som možno nebol proti zlatému zadnému sklu, ale aj toto má zaujímavý pastelový štýl s priam žiarivou farbou. Okrem toho má S10e aj aj modrú, zelenú, čiernu a bielo-ružovú verziu. Každá ponúkne niečo iné.

Hlavným ťahákom tu je spomínaná veľkosť, vďaka ktorej sa mobil veľmi dobre drží a prstom dočiahnete prakticky na celý displej. Teraz s novým One UI je to všetko nastavené tak, aby ste mali všetky prvky priamo na dosah. Jediné na čo ťažko dosiahnete, je power tlačidlo. Totiž z nejakého dôvodu sa Samsung rozhodol dávať v celej S10 sérii power tlačidlá príliš vysoko. Tu pri malom mobile je to menší problém, ale aj tak je vysoko a hlavne ak budete používať odomkýnanie odtlačkom prsta, tak si mobil budete musieť mierne nastaviť v ruke, aby ste dobre dočiahli. Samotné tlačidlo ako zapne mobil, tak ho odomkne a navyše plocha je dotyková a môžete posunutím prsta na nej vyvolať horné menu. Prípadne ak nebudete riešiť odomkýnanie odtlačkom prsta, môžete odomkýnať štandardne cez kameru. Nie je to extra zabezpečené, je to len 2D snímanie, ale zas rýchle. Samotná predná kamera je tu jedna vo výreze v displeji, okolo ktorého sa vám pekne rozanimuje krúžok, keď vás sníma a snaží sa odomknúť mobil. Je to štandardná funkcia OneUI aj pri iných typoch výrezov.

Predná kamera je 10 MP, relatívne kvalitná, na selfie úplne dostatočná. Zadné sú v tejto verzii dve, a to hlavný 12 mp senzor s dvojitou clonou f/1.5-2.4, 26 mm (wide) a druhý 16 MP f/2.2 ultrawide, ktorý umožní širokouhlé zábery a zoom na 0.5.

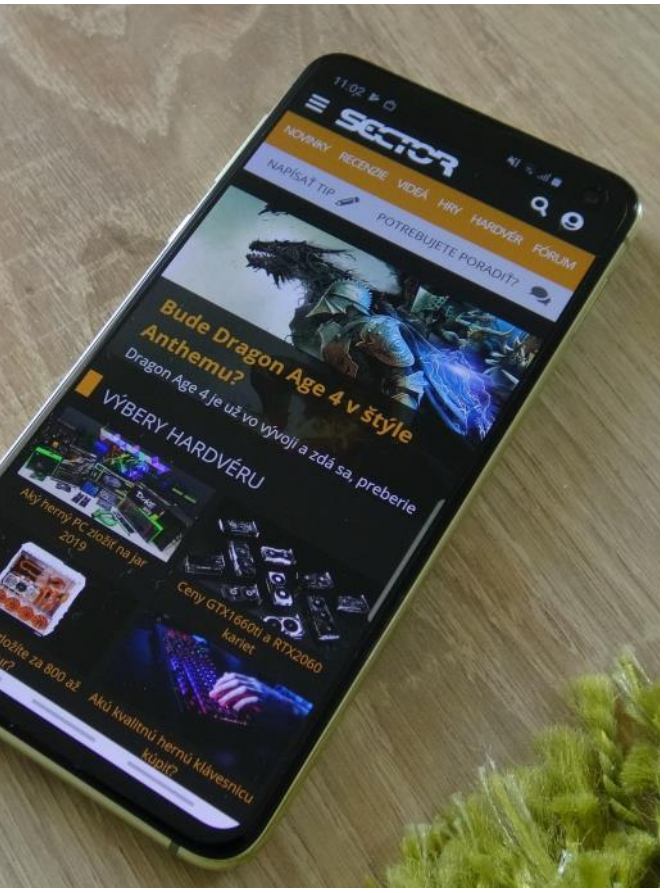
Chýba tu doplnková zoom kamera, a teda prípadný zoom bude len digitálny, je to jediné orezanie oproti vyšším verziám. Video však je plnohodnotné a natočíte štandardne 4k/60fps alebo 1080p/240 spomalene a superspomalene 720p/960fps. Nechýbajú klasické emoji, rozpoznávanie predmetov cez Bixby AI, nálepky, rozmazávanie pozadia atď.

Výkonovo je S10e na tom veľmi podobne ako vyššie verzie, pre EU je tam rovnaký Exynos procesor a pre Čínu a US rýchlejší Snapdragon 855. Stále sú oba hi-endy s rýchlym procesorom a rýchlou grafikou. Snapdragon má mierne rýchlejšiu procesorovú časť, grafiky sú viac-menej rovnako rýchle. Vyzerá to tak, že EU verzie majú rýchlejšie pamäte - aspoň podľa Antutu benchmarku.









Antutu benchmark:

MI9 (SD855) - 373938 (CPU 127729, UX 155709, UX 77994, MEM 12506)
Samsung Galaxy S10 plus (SD855) - 359133 (119190, 156847, 75145,10591)
iPhone XS a XS Max, 358057 (133253, 149197, 67086, 9521)
iPhone XR - 349408 (131945,121945, 61591, 10627)
Samsung Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (102286, 150 627, 69063,12248)
Samsung Galaxy S10e (Exynos 9820) - 325005 - (CPU 96221 - GPU 149976 - UI 66690 - MEM 12118)
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356 ,68061 15903)
ASUS ROG PHONE - 296227 (95802, 126038, 60722, 13665)
HTC U12 plus (SD 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (SD 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos 9820) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Samsung A50 - 143683 - 59065, 40436, 36319, 7863



Je to pekný výkon prekonávajúci ponuku Huawei aj keď nižší ako v Snapdragone 855. V malom tele zaistí bezproblémové používanie či už aplikácii, kamier, nahrávania, prepínania úloh a, samozrejme, hier. Hry tu majú aj pekné OpenGL skóre pod 3D markom, ktoré je 4289, zaisťujúce rýchly chod 3D titulov a bez problémov tak zahráte ako PUBG, tak aj Fortnite.

Pri S10e čakajte slabšie chladenie, teda vyššie zahrievanie ako pri S10 a S10 pro, tie totiž majú wapor chamber chladenie, S10e má pre svoju veľkosť heatpipe, ktoré sa snaží rozložiť teplo čo najefektívnejšie. Budete ho však na zadnej strane viac cítiť.

Stále si však aj táto verzia zachovala wireless nabíjanie cez výkonné 15 nabíjačky, ale aj reverzné wireless nabíjanie s 9 W výkonom, kde môžete nabíjať ako iné mobily, tak aj hodinky alebo slúchadlá. Aj keď treba rátať s tým, že je tu menšia 3100 mAh batéria, tá je ideálna tak jeden deň plného používania, dva dni skôr takého menej náročného používania. Ak budete chcieť niečo iné nabíjať, musíte myslieť na svoju batériu. Tú okrem wireless nabíjania nabijete aj štandardne cez USB-C, cez priloženú 15 W nabíjačku. Nabíjanie potrvá takmer hodinu a pol.

Samotný One UI systém postavený na Androide 9 tu funguje rýchlo a bezproblémovo (čo sa nedá povedať o takom A50, o ktorom si napíšeme nabudúce). Na malý displej sa pekne hodia veľké ikony, všetko je na dosah. Nechýba tu ani detský kútik, ak mobil požičiate deťom (inak veľmi by sa hodil aj pre deti, keby nebol taký drahý) a rovnako ani herná zóna, ktorá vám bude zhŕňať posťahované hry. Dopĺňa to nový systém ovládania cez gestá prostredníctvom troch malých paličiek na spodku obrazovky. Pri nich len pohybom hore vyberiete, či chcete ísť späť, zobraziť titulnú obrazovku, alebo task manager. Nahrádzajú tak pôvodné ikony, ktoré si však stále viete zapnúť.

Ak rozmýšľate, ktorý mobil z Galaxy S10 série zobrať, S10e určite berte, ak máte radi menšie mobily. Zároveň je mierne lacnejší ako vyššie verzie a je to pekná voľba, ktorá v tejto oblasti výkonu/ veľkosti konkurenciu. S10 je už väčší, ale má o jeden zadný foťák naviac (zoom), S10e je najvyšší a dopredu pridáva ešte ďalší dodatočný foťák, ale je znovu väčší, aj keď má aj väčšiu batériu.

Celkovo je to veľmi sympatický mobil, ktorý v sebe spája malú veľkosť a vysoký výkon. Je lifestylovo ladený ako veľkosťou, tak aj farbami a vidieť, že tu chce Samsung osloviť sféru ľudí, ktorí chcú niečo kompaktné, pričom stále očakávajú vysoký výkon. Možno však nemusel nevyhnutne mať skener odtlačkov prstov v power tlačidle a batéria mohla byť o trochu väčšia, ale je pre veľkosť tu boli potrebné kompromisy. V každom prípade je to stále pôsobivý mobil.



HODNOTENIE

+ menšia, kompaktná veľkosť
+ pekný dizajn a kvalitné vyhotovenie
+ ochranná fólia rovno nalepená na mobile
+ kvalitné vyhotovenie

- power tlačidlo je vysoko
- senzor odtlačkov presunutý do power tlačidla
- batéria mohla mať väčšiu kapacitu

8.5

PETER DRAGULA

XIAOMI REDMI NOTE 8T

VÝKON A KVALITNÉ KAMERY ZA DOBRÚ CENU



Xiaomi je kráľom v pomere ceny a výkonu a ukazuje to aj v Redmi Note 8 verziách. Tie teraz prišli dve, ako prvá v septembri Note 8 a v novembri ju nasledovala Note 8T. Obe dopĺňajú Redmi sériu v strednej triede, kde už vyšla základná Redmi a aj Redmi Note 8 Pro. Tieto modely sú v strede na veľmi zaujímavej cene.

My sa pozrieme na Redmi Note 8T, ktorá je novšia a možno zaujímavejšia verzia. Oproti čistej osmičke má totiž NFC, aj keď má aj mierne zväčšenú spodnú bradu, keďže je mobil trochu vyšší. Plus 8T má pribalenú aj rýchlejšiu nabíjačku. Na druhej strane nemá notifikačnú LED diódu.

Sú to pôsobivé parametre na mobil za 180 eur, kde máte kvalitnú kovovú konštrukciu, sklo vzadu a vpredu rovno Gorilla Glass 5. Procesor je čisto v strednej triede, kde ani viac nečakáme, až nad 200-eurové mobily majú vyššie. Dostatok pamäte, slušná batéria a aj pôsobivé fotoaparáty na túto kategóriu.

Samotný displej je tu LCD, kde AMOLED v tejto kategórii nečakáme, ale stále ponúka slušné farby a ostrý obraz, keďže je tu rovno 1080 x 2340 rozlíšenie na masívnom 6,3-palcovom displeji.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6,3 palca, IPS LCD, 1080 x 2340 pixelov - Gorilla Glass 5
Rozmery: 161,1 x 75,4 x 8,6 mm
Váha: 200 g
Konštrukcia: sklo, kovový rám
Procesor: Snapdragon 665 (11 nm)
Pamäť: 3GB/32GB, 4GB/64GB, 4GB/128GB
Kamery: 48 MP, 8 MP, 2 MP, 2 MP
Predná kamera: 13 MP
Autentifikácia: senzor odtlačkov na zadnej strane, autentifikácia tvárou
Batéria: 4000 mAh battery + 18 W nabíjačka
Porty: USB-C a 3,5 mm jack

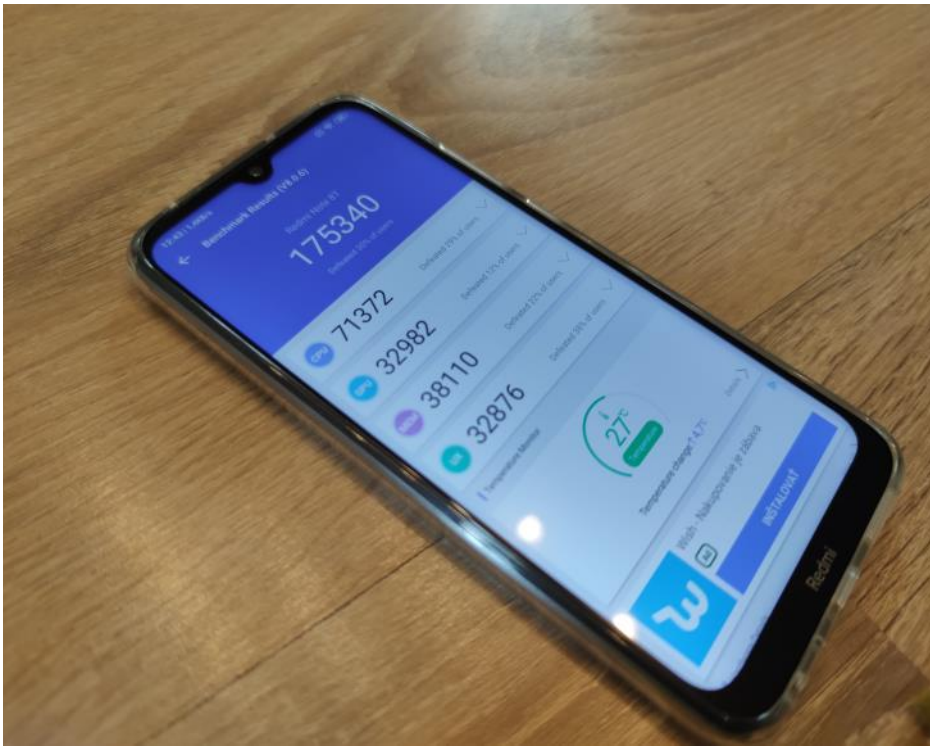
Rátajte s tým, že je to 16 cm mobil, teda patrí medzi väčšie, aj keď stále si udržal akurátnu váhu 200 gramov. Je to oblasť, kde sa Xiaomi veľmi rada pohybuje a málokedy ju prekračuje. Stále ste v reálnej váhe. Nie je nízka, ale ani veľmi veľká.



V modrej verzii displej ohraničuje kovový rám prechádzajúci vzadu do skla a mierne vystúpeného pásika kamier. Tu má Xiaomi dva prístupy vo vyššej Redmi 8 Pro a aj Mi9 verzii dáva kamery do stredu pričom prakticky nie sú vystúpené. V Redmi 8, Note 8 a aj v novom Note 10 dali kamery nabok. Záleží na tom, ako komu sadne, ale v zásade ak sú kamery vystúpené, je vhodné používať obal, keďže bez neho sa vám bude mobil hojdať na stole. V balení je rovno pridaný štandardný priesvitný gumený obal.

Samotné kamery stoja za pozornosť. Je tu hlavná 48 MP kamera, dopĺňa ju 8 MP ultrawide, 2 MP kamera na makro a 2 MP ako hĺbkový senzor na rozmazávanie pozadia. Je to pekná ponuka na takýto mobil v cenách pod 200 eur. Pri fotení si tak môžete vybrať či fotiť v plných 48 MP, alebo v štandardnom rozlíšení. Štandardné rozlíšenie odfotografuje 12 MP fotografiu, kde Quad Bayer senzor fotografiu štyrikrát zmenší a spraví pekný ostrý záber. V plnom 48 MP móde to však vyzerá tak, že je len fotografia zväčšená z 12 MP bez pridanej ostrosti alebo filtra. Je to iné ako napríklad pri Mi Note 10, kde je 108 MP záber reálny. Zrejme je tu obmedzenie uloženia plnej fotografie, keďže podobné to bolo pri Note 7, ale aplikácie tretích strán vraj vedia ukladať plnú kvalitu. Na druhej strane vďaka väčšiemu senzoru viete pri 12 MP fotografii zoomovať pri nesklesajúcej kvalite, preto ani mobil nemá samostatný zoom senzor. Fotografie sú kvalitné ako cez deň, tak veľmi dobré aj v noci vďaka pridanému nočnému režimu.
Rovnako videá nesklamú, v ponuke je slow motion 720/960 fps, 1080p módy aj 4K/30 fps natáčanie. Celé je to na svoju cenovú kategóriu veľmi dobré.





Predný fotoaparát je rovnako decentný a okrem fotografovania a natáčania 1080p videa umožňuje aj odomkýnanie mobilu, ktoré je veľmi rýchle a spoľahlivé. Odomkne aj pri minimálnom svetle. Ale ak máte radšej senzor odtlačkov prstov, môžete odomkýnať aj ním a je umiestnený vzadu na mobile.

Výkonovo tu nečakajte žiadne veľké prekvapenie, aj keď oproti Note 7 poskočil procesor zo Snapdragonu 660 na 14 nm architektúre na Snapdragon 665 na 11 nm architektúre, a teda bude menej náročný na spotrebu aj keď výkon sa veľmi nezmení. Note 7 má Antutu skóre 166 tisíc, Note 8 má 175 tisíc. Je škoda, že to nezvýšili viac, ale na svoju triedu veľmi slušný výkon.



Antutu 8 benchmark

iPhone 11 Pro/Max - 512118
Huawei Mate 30 Pro - 476448
Samsung Galaxy Note 10 - 431909
Xiaomi Note 10 - 260734
Xiaomi MI9T - 256282
Xiaomi Redmi Note 8T - 175340
Xioami Redmi Note 4 - 100886

Je to dostatočný výkon, aby vám spustil prakticky všetky hry. Bez problémov idú 3D prestrelky a aj PUBG, síce sú rovno odporučené najnižšie nastavenia, ale je to plynulé a bezproblémové. Fortnite však zatiaľ túto strednú triedu nepodporuje a Epic dal zatiaľ minimum Snapdragon 730 (Mi 9T).



Vzhľadom na svoj výkon a architektúru tu zahrievanie nečakajte a poteší aj dostatočná výdrž 4000 mAh batérie, ktorá vám vydrží dva dni bežného používania. Náročnejšie používanie len jeden deň. Je to síce veľká batéria, ale z pohľadu Xiaomi len štandard, totiž do základného Redmi 8 teraz dali 5000 mAh a rovnako 4500 mAh je v Note 8 Pro verzii. Na druhej strane aspoň príliš nestúpla váha. Mobil nabijete s priloženou 18 W nabíjačkou za dve hodiny.



Systém je tu MIUI od Xiaomi, ktorý je zatiaľ vo verzii 10, ale zrejme update na 11 nebude ďaleko. Ponúka ako tlačidlové, tak plné ovládanie gestami, pridáva aj čierny režim, má svoje manažovacie a čistiace funkcie a celkovo cítite, že je moderný a rýchly.

Zo zaujímavostí mobil má jeden z najhlasnejších reproduktorov medzi mobilmi, pri hovoroch a aj filmoch môžete zapnúť reproduktor dostatočne nahlas. Eventuálne aj hudbu, ale tam čakajte orezania, tú si radšej pustite cez externý reproduktor. Zároveň má aj silné 80 dB zvonenie, ak by ste niečo také potrebovali.

Celkovo je Xiaomi Redmi Note 8T kvalitný mobil s parádnym pomerom ceny a výkonu. Ak nechcete dávať za mobil viac ako 200 eur, presne tu ste doma. Kvalitné vyhotovenie, na svoju cenu veľmi dobré fotoaparáty a aj decentný výkon v strednej triede. Nič vám tu nebude chýbať. Displej tu neprekvapí, ale ani nesklame.

Ak budete vyberať z dostupných verzii, ideálne je ísť aspoň do 4 GB/64GB verzie, kde máte ako dostatok pamäte, tak aj miesta. Pri 3 GB to už môže postupne brzdiť. Ak by ste však chceli viac, Note 8 Pro je cenovo len o 40 eur vyššie a máte už vyššiu rýchlosť a vylepšenia po každej stránke.

HODNOTENIE

+ dobrý pomer ceny a výkonu
+ kvalitná konštrukcia
+ kvalitné denné a nočné fotografie
+ pridané NFC (oproti Note8 u verzii)

- 48 MP režim fotografií len fotky zväčší

8.5

PETER DRAGULA

IPHONE 11 PRO A PRO MAX

NOVÉ VYŠŠIE VERZIE IPHONE



Apple tento rok už tretíkrát obnovuje iPhone X dizajn a teraz je to v iPhone 11 sérii. O základnom iPhone 11 sme si písali minule, teraz sa pozrieme na iPhone 11 Pro a Pro Max. To sú vyššie postavené mobily a odlišujú sa v niektorých detailoch. Základ ostáva rovnaký.

iPhone 11 Pro a Pro Max sú tohtoročnými upgradmi minuloročných XS a XS Max, pričom nižší iPhone 11 je novou verziou iPhone Xr. Oproti minulému roku mobily dostávajú nový procesor a pridávajú ďalšiu kameru. iPhone 11 tak dostalo dve kamery a Pro a Pro Max dostávajú tri kamery.

Oba mobily majú znovu rovnaké špecifikácie, len Pro Max je väčší s tým súvisí väčší displej a aj už masívna váha. 226 gramov ako aj 16 centimetrov už vo vrecku pocítite. Oproti tomu Pro verzia je malá, šikovná a spratná. Záleží na tom, aké mobily veľkostne preferujete.

Oba majú sklenený zadok, teraz je matný a teda nevidíte na ňom odtlačky prstov tak výrazne ako na hladkom skle. Je to zmena dobrým smerom. Samotné tri kamery sú umiestnené vo vystúpenom štvorci a ešte aj sú vystúpené z neho.

ŠPECIFIKÁCIE

PRO:
Displej: 5.8" OLED 1125 x 2436 pixelov
Procesor: A13 Bionic (7 nm+)
Pamäť: 4 GB RAM, 64 GB/256 GB/512GB
Vodeodolnosť: IP68
Zadná kamera: 12 MP (wide), 12 MP (ultrawide), 12 MP (telephoto 2x zoom)
Predná kamera: 12 MP
Rozmery: 144 x 71.4 x 8.1 mm (5.67 x 2.81 x 0.32 in)
Váha: 188 g (6.63 oz)
Batéria: 3046 mAh

PRO MAX upravuje:
Displej: 6.5" OLED, 1242 x 2688 pixelov
Rozmery: 158 x 77.8 x 8.1 mm (6.22 x 3.06 x 0.32 in)
Váha: 226 g (7.97 oz)
Batéria 3969 mAh

Je to zvláštny dizajn, pričom to celé Apple nezakrylo čiernym sklom, ako to spravilo Mate 20, alebo aj Pixel 4. Na dizajn sa dá rýchlo zvyknúť, len treba rátať s tým, že okolo každého záhybu sa bude ukladať prach.

Kovový rám mobilu ostáva rovnaký, ako aj tlačidlá a predný displej. Ten je stále s veľkým výrezom, kde sú umiestnené senzory a kamery, hlavne na odomkýnanie tvárou. Displej má stále prekvapivo veľké okraje od kraja mobilu. Je to mierne menej ako pri LCD displeji v iPhone 11 a na dnešnú dobu je to veľký okraj. Apple to tu technologicky neposunulo vpred a už vidieť ako s technológiami nestíha. Chýba mu napríklad aj senzor odtlačkov prstov v displeji, ktorý sa už stáva štandardom v hi-endoch. Nedostal ešte ani 5G verziu. Podľa informácií sa tam dostane až budúci rok, spolu s tým má v ďalšej verzii Apple zmenšiť, alebo zrušiť aj výrez. Zatiaľ sa však musíte uspokojiť s tým, čo vám firma ponúka.

Oproti iPhone 11 v týchto vyšších verziách Apple znovu použilo kvalitnejší OLED displej, ktorý ponúkne ako vysokú kvalitu farieb, tak aj vysoký jas. Nie je síce lepší ako One Plus 7 Pro alebo Ntoe 10 Plus, ale je to dostatočné a určite vám nič nebude chýbať. Podobne ani pri zvuku, ktorý je teraz vylepšený oproti minuloročnej verzii a dostal Dolby Atmos podporu.

Čo sa týka rozdielov v displejoch Pro Max a Pro, Max-ko má väčšiu uhlopriečku a o pár pixelov väčšie rozlíšenie, samotný pomer zobrazenia je však rovnaký, a teda Max zobrazuj systém úplne rovnako, len vo väčšom. Je to to isté ako minulý rok pri XS a XS Max. Je škoda, že tu ani v novom iOS13 nepridali možnosť škálovania smerom dole, pre tých, ktorí by chceli na obrazovke vidieť viac aj za cenu zmenšenia písma. Stále je tu len možnosť štandardu a zväčšenia.







Vo foto oblasti nové iPhone 11 mobily nesklamú, možno nemajú najlepšie fotoaparáty z mobilov, ale majú všetko, čo potrebujete. Špeciálne teraz v týchto Pro-Pro Max verziách, kde už je základný wide senzor, 180-stupňový ultrawide a aj 2x zoom šošovka. Všetky sú na 12 MPx a teda dodatočne už veľa nenazoomujete. Viete však dať od 0.5 do 2x zoomu, nechýba spomalenie na základných 120 fps a aj časozber, live fotky, panoráma. Čo je dôležité, konečne pridali lepšie funkcie na snímanie v noci a mobil si už sám zistí, aká tma je a podľa toho vypíše, koľko sekúnd musí snímať, aby zaistil čo najlepšiu fotografiu. Môžete tak lepšie a bez väčšieho zrnenia fotiť aj vo väčšom prítmí alebo v noci.

Foto režimu nechýbajú štandardné emoji efekty, ako na zadných kamerách, tak aj na prednej, ktorá vám zachytí decentné selfie a teraz už má pridanú aj funkciu slowmotion selfie. Plus, samozrejme, vás kamera podľa tváre identifikuje o odomkne vám mobil. Nie je je tu senzor odtlačkov prstov, a teda ak nechcete zadávať heslo, ostáva vám len tvár. Je rýchly a bezproblémový, len musíte mať tvár v zábere, a tak si musíte mobil dobre nasmerovať.

O výkon mobilu sa tu nemusíte báť, je tu nový A13 čip, ktorý je postavený na 7 nm technológii, čo znamená nižšiu spotrebu batérie a vyššiu rýchlosť. Momentálne minimálne pokým príde Snapdragon 865 je aj najrýchlejším čipom v mobiloch. Rozdiel oproti minulému však už ťažko zbadáte, všetko pôjde rýchlo, a to ako v systéme, tak aj v hrách. Len ak si pootvárate veľa aplikácii a zaplníte 4 GB pamäte, už môžete pocítiť trhanie.

Čo sa týka benchmarkov, aj iPhony už dostali nový Antutu 8 a skóre v ňom je vyššie 512-tisíc oproti pôvodným 462-tisíc v sedmičke

Antutu 8 benchmark

iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)

Toto je zaujímavé porovnanie z druhým 7nm čipom Kirin 990 v Mate 30 Pro, kde CPU sú veľmi blízko seba, ale GPU je v iPhone rýchlejšie. Naopak Mate 30 má rýchlejšiu pamäť. UX je už samotná rýchlosť menu, tá je na Mate 30 Pro pomalšia, keďže je to viazané na grafiku. Pri vysokom výkone zahrievanie pri mobile cítiť, postupne začne rozširovať okolo zadného loga a prejde aj na kovové okraje.





Pri benchmarku alebo natáčaní 4K videí cítite teplo hneď, pri hraní prichádza pomalšie a nie je veľmi výrazné alebo problémom. Skôr je problém, že výkon nových mobilov hry dobre nevyužívajú. Aj hry ako Fortnite alebo PUBG stále nemajú povolené najvyššie nastavenia.

Čo je veľmi dobré, je batéria, síce základná v iPhone 11 Pro je trochu menšia za len tesne cez 3000 mAh, stále však by ste s ňou mali dva dni bežného používania vydržať. Ale iPhone 11 Pro Max s takmer 4000 mAh batériou už pekne umožní používať mobil aj tri dni bez nabíjania. Záleží, samozrejme, na tom, ako ho využívate. Zároveň je pozitívne, že ako Pro tak aj Pro Max majú konečne v balení rýchlu nabíjačku (18W), aj keď nenabije batériu za hodinu, ako sme zvyknutí pri Androidoch, ale počkáte si takmer dve hodiny (cca 1:50). Oba mobily majú aj QI wireless nabíjanie a tam nabíjate štandardne podľa výkonu vašej nabíjačky. Väčšinou to trvá dlhšie.

Použitý systém je nový iOS13, ktorý v Apple prekvapivo pomaly zliepajú dokopy. Akoby ho vydali ešte skôr, ako mali a len za posledné dva mesiace vydali 10 aktualizácií, ktoré fixujú rôzne problémy. Hlavným vylepšením nového systému je tmavý mód, ktorý vám celý systém prehodí do čiernej a nie štandardnej bielej. Pri OLED displejoch to ušetrí aj batériu.

Celkovo sú iPhone 11 Pro a Pro Max kvalitné mobily, ktoré vďaka novému 7 nm procesoru a väčšej batérii vydržia viac. Síce je Pro na tom s batériou slabšie, ale ak vám ide o výdrž, Pro Max je tu pre vás. Žiaľ, okrem procesora a jednej pridanej kamery veľa na minuloročnej verzii nemenia a prakticky ani oproti pôvodnému iPhone X. Ak teda už čakáte zmenu, tú tu nenájdete. Zmena zrejme príde až v budúcoročných modeloch. Stále tu však dostanete kvalitný mobil, aj keď za vysokú cenu.

Mobily na test zapožičal Slovak Telekom

HODNOTENIE

+ vysoký výkon
+ kvalitné fotoaparáty aj pri nočnom fotení
+ kvalitný displej
+ vysoká výdrž batérie pri Pro Max verzii

- prekvapivo hrubé okraje okolo displeja
- chýba senzor odtlačkov prstov
- málo vylepšení
- v základnej verzii len 64 GB úložiska

8.5

PETER DRAGULA

HUAWEI P30

BIELA MU SADNE



Huawei dáva v hi-ende na výber medzi P30 a P30 Pro, pričom, samozrejme, Pro verzia je najlepšia a plne natlačená technológiami, ale ani P30 nie je zlá a niekomu môže vyhovovať viac. Je menšia, ľahšia, a pritom stále zaujímavá v oblasti výkonu a fotiek.

Mobil ide presne v štýle Samsung S10, ktorý je rovnako zmenšenou verziou S10 plus, aj keď P30 oproti P30 pro už nemá na bokoch zakrivený displej a ani wireless nabíjanie. Na druhej strane oproti P30 Pro získal 3,5 mm jack, čo niektorých používateľov poteší. Huawei ho k tomu dostal tesne pod 15 cm, čo už je dnes stredná veľkosť mobilov a s váhou 165 gramov je na svoju veľkosť prijateľný. Je to väčší rozdiel oproti P30 Pro, ako sa môže zdať. Huawei stále zachová dostatočne veľkú batériu a kvalitné kamery. Možno škoda, že sa niekde pritom zmenšovaní stratila vodeodolnosť.

P30 tak ponúka displej s kvapkovým výrezom, pričom si senzor odtlačkov prstov necháva pod OLED displejom, kde môžete čakať kvalitný obraz, pekné farby a aj vysoký jas.

Kamery sú podobné ako pri P30 Pro a znovu je tu 40 MP pre fotografie v mega rozlíšení, 16 MP senzor je tu pre

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: OLED 6,1-palcový, 1080 x 2340 pixelov, 19.5:9
Rozmery: 149,1 x 71,4 x 7,6 mm
Váha: 165 g (5.82 oz)
Konštrukcia: Sklo vpredu a vzadu, hliníkový rám
Vodeodolnosť: IP53 - len proti kvapkám
Procesor: HiSilicon Kirin 980 (7 nm)
Karta: NM do 256 GB
Pamäť: 64/128/256 GB, 8 GB RAM alebo 128 GB, 6 GB RAM + NM karty
Hlavná kamera: 40 MP, f/1.8, 8 MP, f/2.4, 3x optical zoom, 16 MP, f/2.2 (ultrawide)
Selfie kamera: 32 MP, f/2.0, (wide), 0.8µm
Port: 3,5 mm jack, plus USB-C
Senzor: odtlačok prsta pod displejom,
Batéria: 3650 mAh s 22.5W nabíjaním



ultraširokouhlé fotky a 8 MP pridáva 3x zoom. Nie je to 10x hybridný zoom ako pri P30 Pro, ale pre bežné používanie postačí. Zazoomovať s tým viete digitálne do 30x, ale to už sú samozrejme, rozmazané fotky len pre nevyhnutné situácie. Čo je zvláštnosťou, Huawei zachováva štandard 4:3 fotografií a pri širokouhlých sa môžete rozhodnúť len pre fotografie na celú šírku displeja (19.5:9) a aj to len nízkych megapixelov. Chýba tu automatické orezanie 40 MP fotiek na 16:9.

Samotné videá sú tu maximálne v 4K pri 30 fps, chýba tu 60 fps, aj keď zrejme budete radšej natáčať v 1080p 30 fps pre kvalitnejšiu optickú stabilizáciu. V slowmotion vie mobil ísť do štandardného 720p pri 960 fps, nemá možnosť 1080p, ale kvalita tam je slušná. Pri slowmotion môžete pritom zapínať spomalenie vo videu sami, alebo to necháte na automatiku, ktorá sa snaží spustiť pri zachytení väčšieho pohybu.

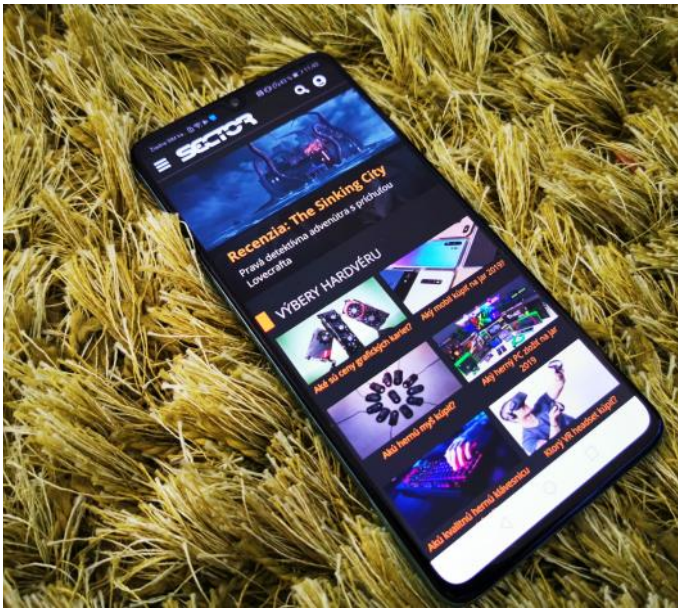
Predná kamera ponúka 40MP senzor na kvalitné selfie fotky, ako aj na odomkýnanie tvárou. To, samozrejme, je len jednoduché 2D, ale ak nepotrebujete extra bezpečnosť. Odomkne vám však mobil rýchlo, hneď ako sa naň pozriete. Pre selfie fotenie nechýbajú nálepky a rôzne zábavné doplnky do fotografií, aby ste si ich mohli zavesiť na Instagram alebo Facebook.

Systém je tu EMUI 9.1 od Huawei, pracujúci na Androide 9 a ponúkajúci decentné možnosti, aj keď skôr len základné s tým, že launcher je zameraný na vlastný špecifický dizajn systému. Tu by to už chcelo posun vpred, pred rokom, dvomi to stačilo, ale dnes by mohli už mohli prísť s výraznejším skokom vpred a modernejším vizuálom.

Samotný procesor je tu rovnaký ako v P30 Pro (a aj staršej Mate 20 sérii) a teda Kirin 980 procesor od Huawei, ktorý ponúka slušný, aj keď nie najvyšší výkon. Ste v 310 tisícove oblasti na Antutu benchmarku, ale pod Samsungom, Snapdragonom a aj iPhonom. Výrazne to však nevadí, keďže rozdiely v reálnom používaní prakticky neuvidíte.

Konkrétne Antutu 7 benchmark v výkonnom režime vyzerá nasledovne:

Xiaomi MI9 (SD855) - 373938 (CPU 127729, UX 155709, UX 77994, MEM 12506)
Samsung Galaxy S10 plus (SD855) - 359133 (119190, 156847, 75145,10591)
iPhone XS a XS Max - 358057 (133253, 149197, 67086, 9521)
Samsung Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (CPU 102286, GPU 150 627, UI 69063, MEM 12248)
P30 Pro - 314772 - 113641, 120247,66968, 13916
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
P30 - 308707 - 109721,116924,67374,14688
ASUS ROG PHONE - 296227 (95802, 126038, 60722, 13665)
HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
P30 lite - 141506 - 63831, 28668, 38054,10953
Motorola One Vision - 148568 - 60263, 39607, 37211, 11487





Antutu k tomu teraz vypustilo aj AItutu, utilitu, ktorá zmeria AI schopnosti mobilu v rozoznávaní ako obrázkov (roztrieďuje ich podľa tém), tak objektov (autá na ceste). Pri bežnom používaní mobilu to ukazuje rýchlosť rozoznávania tém a objektov na fotkách.

Xiaomi Mi 9T - 114787 - obrázky 66094, objekty 48693
Nokia 8 - 77888 - 38181, 39707
P30 Pro - 68440 - 44266, 24172
P30 - 67481 - 43312, 24169
Motorola One Vision - 44725 - 23593, 21132
Redmi Note 4 - 42410 - 23056, 19354
Nokia 6 - 41686 - 22879, 18807





Čo je veľmi dobre, s novým procesorom a aj novými mobilmi sa Huawei zameral na chladenie a pri hraní výrazne necítite zahrievanie, možno až pri veľmi dlhom hraní, ale nie je to výrazné a neprekáža. Z rýchlosti vám tu napríklad Fortnite pôjde 60 fps na maximálnych nastaveniach, síce s malými pádmi pri náročnejších situáciách, alebo spracovávaní dát, ale nič výrazné.

Samotná batéria má kapacitu 3650 mAh, čo je na veľkosť mobilu slušná ponúka a dva dni štandardného používania nemá problém vydržať. Deň vydrží aj pri priebežnom výraznejšom hraní, ak si to teda dobre rozvrhnete, aby ste baterku nevyšťavili na posedenie. Nabíjanie funguje len cez USB-C, nie je tu wireless ako pri P30 Pro a s 22 W nabíjačkou batériu nabijete približne za hodinu.

Ak sa pozeráte po hi-end výkone, ale zároveň nevyhnutne nepotrebujete najvyššie a najväčšie mobily, P30 môže byť zaujímavá ponuka.

Súperí hlavne s Galaxy S10, kde P30 sadne tým, ktorí preferujú plochý displej a chcú mierne výkonnejšiu batériu a samozrejme, kvalitné fotoaparáty. Niežeby ich S10 malo výrazne nekvalitnejšie, ale tu je P30 o krok vpred.

P30 je pekným kúskom, ktorý napriek tomu, že P30 Pro je lepší, netreba podceňovať. Síce nemá 5x zoom alebo 10x hybridný zoom, ale stále je tam štandardný 3x zoom doplnený ďalšími kvalitnými kamerami. Dopĺňa to rýchly 7 nm procesor, ktorý sa zahrieva len minimálne, pekný OLED displej a pôsobivý dizajn, pričom hlavne v svetlomodrej farbe vyzerá mobil veľmi dobre. Možno je škoda absencie wireless nabíjania a vodeodolnosti oproti P30 Pro, ale prídavok 3,5 mm jacku môže fanúšikov zameraných na počúvanie hudby potešiť.

HODNOTENIE

+ veľmi kvalitné kamery
+ vysoká rýchlosť
+ kvalitný displej
+ pekný dizajn

- chýbať môže wireless nabíjanie a vodeodolnosť
- absencia 4k/60 fps videa
- úložisko rozšírite len NM kartami

8.5

PETER DRAGULA

RAZER PHONE II

KVALITNÝ HERNÝ MOBIL



Predstavovať Razer zrejme nie je potrebné. Ide o jedného z najznámejších výrobcov herného príslušenstva, ako sú klávesnice, myši, slúchadlá a podobne. Možno ste postrehli, že v portfóliu výrobcu nájdeme aj notebooky s označením Blade. Tie sa však u nás nepredávajú. Rovnako to bolo aj pri prvej generácií Razer Phone, ktorý vyšiel na konci roka 2017. S druhou generáciou sa situácia mení. Razer Phone 2 je oficiálne dostupný na slovenskom a českom trhu a my sme mali možnosť otestovať ho.

V balení sa okrem samotného smartfónu nachádza samozrejme aj nabíjačka a USB kábel. Nebol by to Razer, keby v balení chýbali nálepky.

Zaujímavosťou je, že nabíjačka má iba USB-C konektor a teda aj kábel má "céčko" na oboch koncoch. Ak ešte doma nemáte iné zariadenia s USB-C, môže to predstavovať problém, najmä na cestách. Väčšina výrobcov stále používa na nabíjačkách klasické USB typu A vďaka čomu ich môžete použiť s novými zariadeniami s USB-C ale aj staršími s microUSB. USB-C nabíjačku však použijete takmer výhradne len s USB-C zariadeniami nakoľko USB-C na microUSB káble nie sú veľmi bežné.

Razer Phone sa vyznačoval veľmi výrazným hranatým dizajnom a tieto črty prebral aj nástupca Razer Phone 2. Poznávacími znameniami sú prísne obdĺžnikový tvar s ostrými hranami, rovné línie a obrovské mriežky reproduktorov nad a pod displejom. Dizajn je to naozaj jedinečný a veľmi málo smartfónov vyzerá podobne. Najbližšie k tomu sú asi staršie Sony Xperie. Keby ste položili vedľa seba prvú a druhú generáciu displejom nahor, mali by ste veľký problém ich rozoznať. Najväčšia a jediná dizajnová medzigeneračná zmena sa udiala na zadnej strane. Kým prvá generácia mala celokovové telo, druhá prináša sklenenú zadnú časť. Zmenila sa tiež pozícia hlavného duálneho fotoaparátu a to z ľavého horného rohu do stredu telefónu. Z herného hľadiska je však najväčšou zmenou RGB podsvietené logo Razer Chroma. Áno, konečne, už aj Razer Phone 2 svieti.

Novinkou oproti prvej generácií je zvýšená odolnosť IP67, čo znamená, že telefón je možné ponoriť do hĺbky 1 metra až na 30 minút. V praxi to však budete skôr používať pri umývaní telefónu od odtlačkov, ktorými sa zadná strana len tak hemží.

Ovládacie prvky smartfónu sú veľmi minimalistické. Na pravom boku je veľké tlačidlo napájania, ktoré slúži aj ako čítačka odtlačkov. Vľavo sú dve maličké okrúhle tlačidlá pre zvyšovanie a znižovanie hlasitosti. Nájdeme tu tiež slot pre SIM kartu a microSD kartu. Spodný okraj je obsadený USB-C konektorom a horný má len sekundárny mikrofón. Ide o veľmi dizajnovo čisté a estetické riešenie. Žiadne rušivé prvky či nepotrebné tlačidlá. Isté negatíva sa však nájdu. Tlačidlá hlasitosti sú umiestnené príliš nízko a nestláčajú sa práve najlepšie. Čítačka odtlačkov tiež neoslnila a jej úspešnosť je výrazne horšia ako na iných smartfónoch. Aj lacné Xiaomi smartfóny majú rýchlejšiu a presnejšiu čítačku ako Razer Phone 2. Otázkou je, či za to môže umiestnenie na boku telefónu, nakoľko plocha na čítanie odtlačku je výrazne menšia ako pri umiestnení na zadnej strane telefónu alebo pod displejom.

Zrejme najzaujímavejším aspektom Razer Phone 2 je jeho displej. Ide o 5,72-palcový QHD (2560 x 1440 px) IGZO IPS displej chránený Gorilla Glass 5. Možno si poviete, že ide o bežný displej vlajkovej lode, teda až na IGZO, ktoré veľmi rozšírené nie je. Opak je však pravdou. Ide o jediný mobilný displej so 120 Hz obnovovacou frekvenciou na trhu. Výhody rýchlych displejov už určite poznáte z herných monitorov. Na mobilných zariadenia sú však skôr výnimkou. 120 Hz displeje nájdeme len v Razer Phone sérií, jednom Sharp telefóne a potom v nových iPad Pro. Niektoré herné smartfóny ako Asus ROG Phone disponujú 90 Hz displejom, no zvyšok trhu má klasické 60 Hz displeje. Rozdiel medzi 60 a 120 Hz je značný. Všimnete si ho najmä pri rýchlych pohyboch na displeji, napríklad pri rolovaní stránky alebo prechádzaní menu. Pohyb je výrazne plynulejší a ikonky aj text nesekajú. Po vybalení telefónu si však musíte 120 Hz režim ručne zapnúť štandardne je totiž zvolených "len" 90 Hz. Oproti prvej generácii displej mierne narástol, no dôležitejšou zmenou bolo zvýšenie maximálneho jasu.

Razer Phone 2 vyšiel koncom roka 2018, preto je vybavený minuloročnými parametrami. Konkrétne ide o Snapdragon 845, 8 GB RAM a 64 GB úložisko. Ide o veľmi solídnu výbavu, ktorá bude postačovať na všetky denné úkony aj herné zážitky. Pravdou je, že tohtoročné vlajkové lode už majú Snapdragon 855 a zopár smartfónov na trhu už ponúka aj viac ako 8 GB RAM. Minimálne v prípade operačnej pamäte je využitie viac ako 8 GB skôr otázne a Snapdargon 855 síce prináša vyšší výkon, no ani 845 nie je pomalá či nedostatočne výkonná. Počas používania som sa nestretol so žiadnym sekaním ani inými problémami. Telefón funguje veľmi svižne, za čo okrem výkonného procesora môže aj už spomínaný 120 Hz displej. Vnútorné 64 GB úložisko si môžete rozšíriť pamäťovou kartou o ďalších 512 GB, čo by naozaj malo stačiť každému. Je trochu škoda, že základom nie je 128 GB, hlavne pri cene telefónu. Ďalšou unikátnou výbavou Razer Phone 2 sú stereo reproduktory s podporou Dolby Atmos. Nad aj pod displejom nájdeme približne 12 mm mriežku, ktorá má symbolizovať veľké reproduktory. Samozrejme, tie nezaberajú celú šírku tejto mriežky, no aj tak sú výrazne väčšie, než je zvykom na iných smartfónoch. Vďaka väčším rozmerom majú aj samozrejme lepší zvukový prejav. Najviac je to počuť na hlasitosti, ktorá je výrazne vyššia než s čím som sa doteraz stretol. HTC a Sony boli priekopníkmi v stereo reproduktoroch, no teraz sú vzhľadom na bezrámikový dizajn skôr výnimkou.









Razer Phone 2 tak pôsobí ako “posledný mohykán”, keď uprednostnil stereo reproduktory pred displejom. Tu to však nekončí. Reproduktory sú vybavené Dolby Atmos a vďaka tomu si ich môžete prispôsobiť podľa vlastného gusta. Vybrať si môžete z troch prednastavených režimov, ktoré si tiež môžete prispôsobiť, prípadne si vytvoriť svoj vlastný. Rozdiel medzi vypnutým a zapnutým Dolby Atmos je priepastný. Človek by si až myslel, že to je tak úmyselne.

Povedzme si niečo o softvérovej výbave. Razer Phone 2 bol vydaný s Android 8.0 Oreo, no počas môjho používania dostal aktualizáciu na Android 9.0 Pie. Odvtedy prišli ešte dve aktualizácie s opravou chýb a vylepšeniami. Je dobré vidieť, že výrobca sa o svoje zariadenie stará. Vo svojej podstate výrobca používa čistý Android, ktorý je len mierne upravený. Prvou zmenou je launcher, konkrétnejšie Nova Launcher Prime, ktorý je súčasťou telefónu. Ide o jeden z najlepších, ak nie vôbec najlepší, custom launcher na Androide. Razer tak namiesto nezmyselného a drahého vývoja vlastného launcheru vsadil na overenú značku za čo dávam palec hore. Ďalšími úpravami sú špeciálne aplikácie, ktoré slúžia na ovládanie istých aspektov telefónu. Nechýba tu samozrejme aplikácia Chroma na ovládanie podsvieteného loga. Môžete si vybrať, či bude logo svietiť stále alebo len počas zapnutej obrazovky. Môžete ho tiež úplne vypnúť. Upraviť môžete jas aj efekt podsvietenia.

Druhou aplikáciou je Theme store, kde nájdete témy, ktoré zmenia vzhľad prostredia. Aplikáciou Dolby Atmos sme si už spomínali. Poslednou pridanou aplikáciou je Cortex. Ten slúži na správu výkonu a výdrže batérie. Zvoliť si môžete režim úspory energie alebo maximálneho výkonu. K jednotlivým režimom môžete priradiť aplikácie, napríklad hry k výkonnému režimu. Rozdiel medzi výkonným a úsporným režimom nie je veľký. V AnTuTu mal telefón a 290894 bodov vo výkonnom režime a 288680 bodov v úspornom režime. Rozdiel je tak viac menej zanedbateľný. Hranie hier, ktoré má byť hlavnou doménou smartfónu je samozrejme bezproblémové. Telefón sa nezapotil pri PUBG Mobile ani Real Racing 3. Vzhľadom na použitie skleneného tela, treba počítať s tým, že telefón bude v záťaži teplý.

Nebol by to smartfón bez fotoaparátov. Hlavný snímač na zadnej strane tvorí dvojica fotoaparátov. Hlavný má 12 Mpix, clonu f/1.8, optickú stabilizáciu OIS či dual pixel PDAF zaostrovanie. Sekunduje mu 12 Mpix teleobjektív s 2x priblížením a clonou f/2.6. Podpora video formátov je široká. Vybrať si môžete zo 4K alebo Full HD video, pričom oba formáty podporujú 30 aj 60 FPS. Predná kamera má 8 Mpix, clonu f/2.0 a zvláda Full HD video. V aplikácii fotoaparátu nájdete niekoľko režimov. Medzi nimi samozrejme foto a video, ale aj portrét, krása a panoráma. Prekvapením je absencia manuálneho režimu. Na druhej strane oceňujem rýchle prepínanie HDR, samospúšte či dokonca rozlíšenia videa aj FPS priamo v prostredí fotoaparátu vedľa spúšte bez nutnosti ísť do nastavení.

Kvalita fotografií je na dobrej úrovni, no na úplnú špičku to nemá. Fotografie majú dostatok detailov a aj HDR funguje ako by sa dalo očakávať. Režim portrét neoslní, oddeľovanie postáv zvláda konkurencia podstatne lepšie. Nočné fotografie zase trpia kvôli absencii manuálneho režimu. Razer Phone 2 tak poslúži na bežné denné fotografie, ale fotomobil rozhodne nie je.

Silnou stránkou smartfónu je aj veľká 4000 mAh batéria. Tú oceníte pri denno dennom používaní ale predovšetkým pri hraní hier. Výdrž batérie pri náročnom dennom používaní sa pohybovala okolo 6 -7 hod SOT. Nabíjanie zabezpečuje už spomínaná USB-C nabíjačka. Tá podporuje Quick Charge 4+ s výkonom 18 W. Vďaka tomu sa pomerne rýchlo nabije nadštandardne veľká baterka. Konkrétne hodnoty sú nasledujúce.

5 min = 11 %
10 min = 20 %
30 min = 53 %
60 min = 76 %
90 min = 94 %
120 min = 100 %

Priamo v balení telefónu žiadne slúchadlá nenájdete, mali sme ale možnosť vyskúšať Hammerhead USB-C, ktoré sa predávajú samostatne. Ide o slúchadlá určené pre Razer Phone 2, ktorý nemá 3,5 mm audio konektor. Pripájajú sa cez USB-C ako už názov napovedá. Poteší tenký plochý kábel, ktorý nemá tendenciu sa zamotať ako to býva zvykom pri bežných slúchadlách. Ďalšou vychytávkou je magnet v samotných "štuploch", vďaka čomu držia pokope, keď ich nepoužívate. Nechýba ani ovládací panel s ovládačom hlasitosti a tlačidlom pre zastavenia prehrávania. Čerešničkou na torte je opäť podsvietenie Razer loga, tentokrát však iba v zelenej farbe.

Razer Phone 2 patrí medzi zopár smartfónov, ktoré nesú označenie herné. Zaujme najmä 120 Hz displejom, skvelými reproduktormi, veľkou batériou či prémiovým skleneným telom s vodeodolnosťou. Podsvietené logo je len štýlová záležitosť a nijakú pridanú hodnotu nepridáva. Teda ak nechcete všetkým naokolo ukazovať, že máte svietiaci mobil. Výkonnostná stránka telefónu zodpovedá špičkovým parametrom z minulého roka a ani najnáročnejšie hry mu nebudú robiť problém. Treba však mať na pamäti, že na trhu už nájdeme výkonnejšie vlajkové lode vydané v tomto roku. Fotoaparáty neurazia, na bežné veci postačia, ale opäť nejde o žiadnu špičku. Najmä absencia manuálneho režimu je zarážajúca. Problematická bola aj čítačka odtlačkov, ktorá nefungovala podľa predstáv. Naopak pochvalu si zaslúžia časté aktualizácie, to sa len tak nevidí. Celkovo tak Razer Phone 2 pôsobí skôr ako štýlový produkt než nekompromisný smartfón pre hráčov. Tým je skôr nedávno testovaný Asus ROG Phone, ktorý ponúka veľa vychytávok a príslušenstva. Nič také Razer Phone 2 nemá.



HODNOTENIE

+vysoký výkon
+rýchly a pekný displej
+zvýšená odolnosť
+unikátny dizajn
+kvalitné reproduktory
+výdrž batérie
+rýchle nabíjanie

-haprujúca čítačka odtlačkov
-priemerné fotoaparáty
-nemá audio konektor

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

NOKIA 9 PUREVIEW

MOBIL S PIATIMI KAMERAMI



HMD sa so značkou Nokia naozaj snaží a to sa mu nemôže uprieť. Prináša telefóny naozaj v celej šírke spektra, od tých najjednoduchších za pár eur, cez low-endy a strednú triedu, až po svoj hi -end model. Niečo vyjde, iné zas nie. Teraz sa však výrobca chcel poriadne ukázať, no otázne je, či na to nie je trochu neskoro. S modelom Nokia 9 PureView chcel na stôl vyložiť svoje najsilnejšie karty, no nakoniec to trvalo príliš dlho, kým ho nakoniec priniesol. Systém piatich objektívov teda už nemusí pôsobiť tak zaujímavo ako v dobe, keď bol predstavený, pričom v niektorých aspektoch telefón ako taký za vlajkovou konkurenciou rovno zaostáva.

Telefón prichádza v pomerne štandardnom balení, kde na vás čaká obligátna dokumentácia, nabíjačka (samostatná nabíjačka a kábel USB-USB C), redukcia z USB C na klasický jack pre vaše staršie slúchadlá (keďže tu klasický 3,5 mm výstup chýba) a sú tu aj vlastné slúchadlá, no ako asi čakáte, ich kvalita nie je žiaden zázrak, takže na cestách skôr siahnete po tom, čo už máte doma. K nim sú tu aj dva náhradné štuple a v balení nechýba ihla na otvorenie slotu pre SIM karty, keďže telefón je Dual SIM.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: P-OLED - 5,99 palcov, 1440 x 2880 rozlíšenie, 18:9 pomer strán
Procesor: Snapdragon 845
Rozmery: 155 x 75 x 8 mm (6.10 x 2.95 x 0.31 in)
Váha: 172 g (6.07 oz)
Vodeodolnosť: IP67 dust/water resistant (up to 1m for 30 mins)
Pamäť: 6 GB/ 128 GB
Kamery: 5 x 12 MP, f/1.8, TOF 3D camera
Selfie kamera: 20 MP,
Port: USB 3.1, Type-C 1.0
Senzor odtlačkov prstov: v displeji
Batéria: 3320 mAh battery s 18W nabíjaním, 10W wireless nabíjaním

Škoda, že po vzore modelu Nokia 8 Sirocco v balení nie aj transparentný kryt telefónu, ktorý by sa tu veľmi hodil.

Zadná strana je totiž, ako inak, zo skla a malo by to byť sklo Gorilla Glass 5. Zaujímavosťou je, že sklo prekrýva dokonca aj optiky fotoaparátov, len blesk v ňom má vlastný výrez. Navyše je vyhotovenie naozaj veľmi klzké. Prvá raz som na to prišiel tak, že som mal telefón síce na stole, ale na niečom inom, čo však nebolo rovné. Zjavne sa pomaly začal kĺzať dole a netrvalo dlho, kým som sa strhol kvôli jeho pádu. Telo to však našťastie vydržalo bez náznakov poškodenia a to isté platí aj pre displej. Čo sa týka odolnosti voči vode a prachu, telefón je certifikovaný na IP67.

Z hľadiska dizajnu ale telefónu takmer niet čo vytknúť. Dizajn je jednoduchý, čistý, je tu aj niekoľko jednoduchých metalických prvkov, ktoré tomu celému dodávajú punc. V modrej to telefónu naozaj veľmi pristane. Zaoblené hrany displeja kopírujú zaoblené hrany celého zariadenia, na čo som si musel chvíľu zvykať. Bočné rámy nie sú nijak zvlášť hrubé, aj keď možno mohli byť aj tenšie. Výraznejšie sú už však rámy hore a dole, ktoré by už rozhodne mali byť tenšie. Kvôli absencii akéhokoľvek výrezu by sa ten vrchný možno ešte dal chápať, ale nie spodný. Na vrchnom ráme teda nájdete slúchadlo, prednú selfie kameru a logo Nokia.

Telefón je vysoký 155 mm, široký 75 mm a hrubý len 8 mm. Je tak lepší skôr do väčších rúk a dobre do nich sadne, ak teda práve nemáte mokré dlane, lebo vtedy sa kĺže ako vianočný kapor vo vani. V rukách však dobre sedí aj vďaka hmotnosti 172 gramov, ktorá je veľmi príjemná. Na spodnej hrane je USB C port s mikrofónom a mono reproduktorom, na pravej strane sú tlačidlá pre ovládanie hlasitosti a tlačidlo pre uzamknutie, na vrchnej hrane je zásuvka pre dve NanoSIM karty. Vzadu je už spomínaných 5 kamier, ktoré do symetrického vzoru dopĺňa blesk a infračervený senzor.

Prednej strane dominuje POLED displej s pomerom strán 18:9 a rozlíšením 1440 x 2880 pixelov, hustotou 551ppi a HDR10. Displej si zaslúži len chválu a to prakticky v každom ohľade. Ponúka naozaj živé farby a parádnu čiernu, nechýba mu podpora HDR. Nie som síce zástanca sledovania na mobiloch, keďže filmy sa robia pre to, aby ich ľudia videli na čo najväčšej ploche, no filmy sa tu sledujú dobre a to aj vďaka vynikajúcim pozorovacím uhlom. Technológia PureView vám navyše umožní prispôsobiť farebné podanie, keď si to vyžaduje situácia. Kvalitne je tu spracovaný aj jas a nechýbajú rôzne režimy. Bohužiaľ, zvuk je presným opakom a pri najvyššom modeli značky by ste čakali viac ako len priemerný mono reproduktor, ktorý zvuk dosť skresľuje, takže na filmy a hudbu len so slúchadlami.

V displeji je zabudovaná aj čítačka odtlačkov prstov, no badať, že toto je oblasť, kde má výrobca pred sebou ešte kus cesty.





Predchádzajúce modely mali samostatní čítačky niekde na telefón, no tu stačí palec priložiť na displej, konkrétne na miesto v jeho spodnej polovici. Po uvedení telefónu to bolo strašné a ani dnes to ešte nie je bezchybné, kedy vás občas telefón nerozpozná, či vás požiada o to, aby ste zatlačili silnejšie. A to nie je situácia, kedy som sa cítil práve najpohodlnejšie. Takéto odomykanie je navyše pomalšie ako čítačky na predchádzajúcich modeloch. Nechýba možnosť odomykať tradičnými spôsobmi, či prednou kamerou.

Čo sa týka systému a softvéru, nesie sa to presne v duchu posledných Android telefónov Nokia od HMD. Teda aj Nokia 9 sa nachádza v programe Android One a beží na čistej verzii operačného systému Android 9.0 Pie. Nenájdete tu tak žiaden bordel zo strany výrobcu, telefón má garantované aktualizácie na nové verzie systému na ešte dva roky, pričom bezpečnostné aktualizácie budú pribúdať ešte dlhšie. Nájdete tu tak primárne aplikácie od Google, pričom HMD tu má asi len dve aplikácie: Môj telefón a samozrejme aplikáciu pre fotoaparát. Systém je tu svižný, no jedna časť softvéru škrípe, k čomu sa ešte dostanem neskôr.

Už skôr som ale naznačil, že aj napriek tomu, že je Nokia 9 najvyšší model od HMD na trhu, dlhý vývoj si vybral svoju daň a to na použitých technológiách. Kvôli tomu sa telefón nemôže úplne postaviť bok po boku iných vlajkových lodí, ako napríklad Galaxy S10 modely či P30 Pro. Na druhú stranu ich cenovo podlieza, aj keď Čína zase dokáže podliezť Nokiu. Srdcom telefónu je totiž minuloročný Snapdragon 845, ktorý síce stále má dostatok výkonu na bežné používanie, hry a aj náročnejšie aplikácie, no predsa len to mohlo byť aj lepšie. Stále sa však takmer doťahuje na RPG Phone. Platforma je doplnená GPU Adreno 630, 6 GB RAM a 128 GB interným úložiskom. Slot na pamäťové karty by ste tu hľadali len márne.

Toto všetko sa podpísalo aj na výsledkoch v testoch, kde telefón zaostáva tak za štvrtinou konkurencie a sú to teda hlavne vlajky ostatných značiek, často však s vyššou cenou. Celkové skóre v Antutu 7.2.3. bolo 289483 bodov. V Slingshot Extreme benchmarku 3DMark boli výsledky 4653 bodov pre OpenGL ES3.1 a 3975 bodov pre Vulcan. Na populárne mobilné hry to tak pohodlne stačí. Testovali sme však aj zahrievanie telefónu a po záťažovom teste v Antutu mala batéria 41°a CPU 42°, čo už na dotyk nie je najpríjemnejšie. Čo sa týka batérie, tá má kapacitu 3320 mAh s podporou Quick Charge 3.0 a Qi nabíjania. Z 0 na 100% ju nabijete za niečo cez dve hodiny, čo je fajn, no na polovicu ju dostanete za niečo málo cez 30 minút. Pri svojom bežnom používaní som s telefónom na jedno nabitie dokázal vydržať takmer dva dni.



Antutu benchmark 7:

Samsung Note 10 - 351679 (104595, 156731, 71686, 18667)
Samsung Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (CPU 102286, GPU 150 627, UI 69063, MEM 12248)
P30 Pro - 314772 – (113641, 120247, 66968, 13916)
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
P30 - 308707 (109721, 116924, 67374, 14688)
ASUS ROG PHONE (Snapdragon 845) – 296227 (95802, 126038, 60722, 13665)
Nokia 9 PureView (Snapdragon 845) – 289483 (90625, 127496, 63043, 8679)
HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (90789, 107087, 55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Xiaomi MI 9T - 213 309 (CPU 89034, GPU 58718, UX 51872, MEM 12706)

Ďalšia hardvérová výbava je síce pomerne štandardná, no nájdete tu aj niekoľko príjemných prekvapení. NFC je dnes už štandardom, to isté platí aj o dvojpásmovej Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac s funkciami WiFi Direc a aj vytvorenia hotspotu. Telefón podporuje pripojenie 4G/LTE Cat 16 s 4x4 MIMO. Nechýba tu GPS (s A-GPS, GLONASS, BDS), Bluetooth 5.0, A2DP, LE, aptX, akcelerometer, gyro senzor, senzor priblíženia, kompas, barometer, či ANT+ na pripojenie športových senzorov.

Tu vás ale určite najviac zaujímajú fotoaparáty, keď už ich je tu toľko a HMD telefón prezentuje ako fotomobil. Vpredu nájdete jednu 20 MP, 1.0µm kameru s podporou HDR a natáčaním videa vo formátoch 2160p pri 30fps a 1080p pri 30fps. Kvalita je slušná, no až tak nevybočuje zo štandardu, možno by mu však prospelo živšie zobrazenie farieb. Pri zadných kamerách si zase musíte uvedomiť, čo chcete s mobilom vlastne robiť. Kvalitné momentky vám už dnes spraví veľa telefónov. Tu ale dostávate niečo navyše, čo možno akútne nepotrebujete.

Pätica kamier má rozlíšenie 12MP (f/1.8) so Zeiss optikou, pričom dve z nich sú RGB a tri z nich sú monochromatické, pričom fotia spoločne pre výslednú fotografiu, prípadne môžete robiť len monochromatické fotky. Fotia s podporou HDR (to sa v natívnej aplikácii nedá vypnúť), je tu podpora panorámy a vzadu vedľa kamier nájdete už spomínaný dual-LED blesk a hĺbkový senzor. Fotky môžete robiť v klasickom automatickom režime s bežnými nastaveniami, prípadne v už spomínanom monochromatickom zobrazení a panoráme. Je tu úplne perfektne spracované fotenie s bokeh efektom (rozmazaním okolia okolo fotografovaného objektu), no hlavne je tu Pro režim.



A kým v ostatných sa fotografie ukladajú v JPG formáte a telefón si nastavenie fotografie necháva na sebe, v Pro režime si ISO, vyváženie bielej, rýchlosť spúšte a kompenzáciu expozície nastavujete sami spolu s ďalšími drobnosťami, ktoré si nastavujete aj v iných režimoch. Mení sa aj formát a fotografie sa ukladajú v RAW formáte (.dng). Takéto fotky výrazne naberajú na veľkosti (až na okolo 40 MB), no zároveň v porovnaní s JPG dostávate do rúk úplne nové možnosti ich úprav. Takže sa vlastne s fotkami môžete „hrať“ hneď dvakrát. Prvý raz už pri nastavení v Pro režime, druhý raz pri finálnej úprave fotky v PC (prípadne aj priamo v mobile, keď si stiahnete vhodnú aplikáciu).

Aký to teda prináša výsledok? Rozporuplný. Nejaký optický zoom tu nenájdete, bohužiaľ. V štandardnom režime fotografie sú fotky naozaj kvalitné, majú veľmi dobrý dynamický rozsah, kontrast či farby. Ale napríklad detaily sa v nich pri zoomovaní na fotky už trošku strácajú v porovnaní s konkurenčnými vlajkami v rovnakej triede kamier. Ta top vlajkami trochu zaostáva aj v oblasti expozície, či vyváženia bielej pri fotení bleskom. Nočné fotky tiež nie sú práve najlepšie, je v nich istý „hmlový“ efekt. Samozrejme, na niektoré z týchto detailov už fotky musíte skúmať, iné sa ukážu hneď (najmä vyváženie bielej pri fotení s bleskom). Myslím si však, že pomer kvality a ceny pri štandardnom režime nie je najhorší.

Ak ale radi fotíte a vyznáte sa do nastavenia fotografií (čo úplne nie je môj prípad, ako môžete vidieť na fotkách v článku), vďaka profesionálnemu režimu dokážete z fotiek dostať oveľa viac a povedal by som, že za takýchto podmienok už dokáže Nokia 9 PureView konkurovať ďalším telefónom s kvalitnými fotoaparátmi, pričom ich možno aj prekonáva. Detaily, kontrast či farby tu neraz prekonávajú P30 Pro, pričom ale veľmi záleží na svetle, kde s úbytkom svetla ide kvalita dole v porovnaní s konkurenciou.

Má to však aj svoju daň na výkone. Snapdragon 845 sa pri takomto fotení a spracovaní fotiek dosť zapotí a celkovo nie je aplikácia na fotenie v telefóne najrýchlejšia.



Momentky prvých krokov svojho dieťaťa ňou asi nebudete chcieť fotiť, lebo kým sa spustí a správne nastaví režim, vaše dieťa bude maturovať. Prepínanie medzi režimami je naozaj pomalšie a spracovanie takejto fotky trvá zhruba 10 sekúnd, čo je viac, než ste zvyknutí z iných telefónov a možno práve tu by ste ocenili výkon novšieho Snapdragonu.

Rozporuplné je to aj v prípade natáčania videí. Telefón totiž pi ňom neťaží z piatich kamier, využíva iba jednu a tá umožňuje natáčať videá v rozlíšeniach 2160p a 1080p, ale len pri 30fps. Chýba tu možnosť natáčať v 60fps. Telefón odvádza dobrú prácu pri stabilizácii obrazu, avšak len tá funguje len pri 1080p videách. Plusom je tiež kvalitná redukcia šumu. Opäť je problémom natáčanie v slabšom osvetlení, kedy prichádzate o vernosť farieb, detaily a celkovo sú videá skôr len taký priemer a to aj v lepších podmienkach.

S telefónom Nokia 9 PureView je tak nakoniec situácia zložitejšia. Rozhodne nemôžem povedať, že je telefón nezaujímavý. Presne naopak a je veľmi dobrou alternatívou na trhu. Niektoré problémy vychádzajú z očakávaní, kde sme v oblasti kamier čakali jednoznačnejší výsledok. Majú svoje kvality a dokážete dosiahnuť výborné výsledky, no najmä vďaka profesionálnemu režimu. Aktuálna vlajková loď navyše funguje na minuloročnej platforme, aj keď výkon jej zase nechýba. Zaujímavo však na tom je cenovo, kde podlieza iné vlajkové lode ďalších značiek, no zároveň sú na trhu aj iné kvalitné telefóny s ešte nižšou cenovkou. Ak potrebujete fotografovať rýchlo a nechce sa vám s fotkami hrať, asi budú lepšou voľbou. Ak nepotrebujete momentky a dokážete si poradiť s nastavením, Nokia 9 je pre vás. Čistý a dobre optimalizovaný systém je výhodou, rovnako ako výborný displej.

HODNOTENIE

+ pekný dizajn a kvalitné vyhotovenie
+ vynikajúci displej
+ skvelé fotografie s bokeh efektom
+ kvalitná stabilizácia videa (len pri 1080p)
+ foto aj videá s HDR
+ čistý Android

- biedny zvuk z mono reproduktora
- pomalšia čítačka odtlačkov v displeji
- pomalšia foto aplikácia s dlhým spracovaním Pro fotografií
- očakávania boli väčšie

8.0

PETER DRAGULA

IPHONE 11

NAJNIŽŠI NOVÝ IPHONE



Apple spravilo každoročný refresh svojich iPhonov a tentoraz znovu ide len o menšie vylepšenie bez zásadnejších zmien. Podobne ako minulý rok aj tento rok sú dostupné tri modely - najnižší iPhone 11 s LCD displejom a orezanými kamerami a prakticky rovnaké len veľkosťou a batériou rozdielne iPhone 11 Pro a iPhone 11 Pro Max s OLED displejmi.

Dizajnovo mobily ostávajú takmer rovnaké a jediným výraznejším rozdielom je zadná kamera, ktorá dostala nový štvorcový dizajn. V ňom sú skryté buď dve kamery pri iPhone 11, alebo tri pri vyšších verziách. Tým sa už dizajnové rozdiely medzi mobilmi končia. My sa pozrieme na iPhone 11.

iPhone 11 je prakticky presným nástupcom iPhone XR. Ponúka úplne rovnakú veľkosť, rovnaký LCD displej, rovnaké masívne retro okraje okolo displeja. Samozrejme, procesor je nový, kamery sú dve a batéria dostala mierny upgrade. Z materiálov je použité sklo vzadu a zaoblený hliník na bokoch, vďaka čomu mobil vyzerá masívne, a tak to vďaka váhe 194 gramov aj cítiť. Na druhej strane je však vďaka sklu na dotyk príjemný.

Podobne ako pri XR rátajte s tým, že vás mobil po zapnutí prekvapí priam polcentimetrovými okrajmi okolo displeja.

ŠPECIFIKÁCIE

Procesor Apple A13 Bionic 7nm
Displej: 6,1-palcový IPS LCD 1792x828 pixelov s výrezom
Rozmery: 150,9 x 75,7 x 8,3 mm
Váha: 194 gramov
Materiály: sklo vpredu aj vzadu
Pamäť: 4 GB/64 GB, 128 GB alebo 256 GB flash
Kamery: 12 MP wide +12 MP ultrawide vzadu, predná duálna 12 MP
Vodeodolnosť: IP68 (
Nabíjanie: Lighting port, QI wireless
Odomkýnanie: len tvárou
Batéria: 3110 mAh (18 W max, pribalená 10 W nabíjačka)

Vďaka tomu na prvý pohľad vyzerá ako lacné 100-eurové mobily. Rovnako je tu stále zachovaný veľký výrez, ktorého sa už firmy zbavujú a menia ho za malé kvapkové výrezy alebo vysúvacie fotoaparáty. Pritom stále nie je zapracovaný ani senzor odtlačkov prstov do displeja, a tak ostáva len odomkýnanie tvárou. Apple na tieto zmeny v dizajnoch a technológiách ešte nestihlo reagovať a dostane sa k tomu až o rok v iPhone 12 (má prísť minimalizovaný výrez a senzor v displeji).



Na odomkýnanie tvárou je tu použitá 12 MP kamera, ktorá je vylepšená zo 7 MP, vďaka čomu budú aj vaše selfie fotografie detailnejšie a teraz aj so slow motion možnosťami, ktoré potešia hlavne deti.

Zadná 12 MP kamera ostáva rovnaká, ale pridáva sa k nej druhá 12 MP ultrawide kamera, a teda hlavne v prírode si viete spraviť pekné široké zábery. Oproti vyšším verziám tu chýba zoom kamera. Zároveň keďže sú tu 12MP kamery, výrazný zoom si na nich veľký nespravíte bez rozpixelovania. Stále však obe kamery ponúknu veľmi kvalitné fotografie hlavne cez deň a nočné pre zmenu vylepšuje pridaný nočný mód. Zo zaujímavostí Apple konečne implementovalo 16:9 fotenie, teda už nemusíte fotiť v 4:3 a ručne si fotografie orezávať, ak ich chcete širokouhlé.



Okrem nového fotoaparátu má iPhone 11 a celá séria aj ďalšiu novinku, a to UWB čip, teda čip s ultra širokým pásmom, ktorý je svojím fungovaním podobný Bluetoothu, ale funguje na vyšších frekvenciách. Čo mu umožňuje napríklad presne lokalizovať iné iPhone 11 mobily a cielene tam posielať súbory alebo zachytiť iné zariadenia s UWB čipom. Zatiaľ je to len v úvodnom nasadení, neskôr však môžu prísť napríklad obojky na zvieratá a uvidíme, na čo všetko sa to ešte bude dať aplikovať. Keďže možností tam je zatiaľ málo, Apple to ani veľmi netlačí.



Výkonovo je iPhone 11 vysoko, keďže funguje na novej generácii čipov so 7 nm architektúrou. Znamená to ako zvýšenie výkonu, tak aj úsporu batérie. Antutu benchmark je tu 458 tisíc, čo je o 100 tisíc viac ako v minulej verzii. Je to síce pekný skok, ale nie je to dostatočný náskok pred konkurenciu, keď si zoberieme, že minuloročné Snapdragon 855 sú už na 400 tisícoch a 865 teraz pôjde vyššie. Stále sa však tieto hi-end mobily pohybujú v rýchlostiach, kde všetko ide rýchlo a bezproblémovo. Aj keď iPhone 11 sériu mierne obmedzuje 4 GB pamäte, ktorú viete väčším počtom aplikácii zaplniť a ak ich nezatvárate, postupne pocítite spomalenie.

Antutu 7 benchmark:

iPhone 11 - 458221
ROG Phone 2 - 396200
Xiaomi MI9 (SD855) - 373938
Galaxy S10 plus (SD855) - 359133
iPhone XS a XS Max - 358057 (
Samsung Note 10 - 351679
Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (
P30 Pro - 314772
Huawei Mate 20 Pro - 312702 -
P30 - 308707
ASUS ROG PHONE (845) - 296227
HTC U12 plus (845) - 263726

Benchmark ukazuje, že CPU výkon je len mierne nad minuloročnými verziami, ale zrýchlilo sa GPU, teda grafika o 50%.

Ak veľmi nehrávate náročné hry alebo nekonvertujete videá, mobil sa vám oproti predchádzajúcej verzii výraznejšie nezrýchli. Náročné 3D hry by mali ísť lepšie, ale je otázne, či využijú výkon, keďže napríklad aj Fortnite je pri 60 fps móde uzamknuté na high detaily a nemôžete ho dať na maximum. Ide však takmer stále na 60 fps s malými pádmi. Uvidíme, či Epic niekedy sprístupní aj vyššie nastavenia, aby sa výkon nebrzdil (jeho rýchlosť aktualizácií je však otázna, keďže Android stále nemá ani 60 fps mód). Samozrejme, vyťaženie GPU vám začne mobil zahrievať a postupne cítite, ako sa zahrieva okolitý hliník a aj zadné sklo.





Batéria je teraz o 200 mAh väčšia ako pri XR a má 3110 mAh, čo je už lepšia ponuka a hlavne v spojení s novým 7 nm čipom, čo znamená ďalšie zväčšenie výdrže. Aj keď záleží na tom, na aké funkcie presne v mobile využívate. Napríklad pre výkonnejšie GPU pri hraní vydrží menej ako XR (3:40h vs. 4:05h), ale napríklad čisté sledovanie Youtube vydrží dlhšie (7:13h vs. 5:50h). V zásade bez problémov by ste pri bežnom používaní mali vydržať dva dni. Určite jeden deň aj pri priebežnom hraní. Na nabitie priloženou pomalou nabíjačkou (rýchla je len pri Pro verziách) za dve hodiny. Plus môžete nabíjať aj wireless, kde sú to pri 7,5 W nabíjaní tri a pol hodiny.

V mobile je systém iOS 13, ktorý teraz dostal hlavne dark mód, ktorý vám nebude tak ťahať oči a na vyšších Pro verziách mobilu s OLED displejmi aj ušetrí batériu. Pribudli aj memoji nálepky v klávesnici, nová quick klávesnica, kamera dostala update s filtrami pre portréty, zlepšilo sa editovanie fotografií. Ešte som tam mal niektoré veci chybové, ale to zrejme budú fixovať nové aktualizácie.

Celkovo je iPhone 11 malým upgradom iPhone XR s novým procesorom a jednou kamerou naviac. Ak chcete nový a najlacnejší iPhone a neprekážajú vám široké okraje displeja, nižší LCD displej a vysoká cena, tento mobil spravilo Apple pre vás. Ponúkne vám za to vysoký výkon a kvalitné kamery.

Ak uvažujete nad kúpou, záleží na tom, ako veľmi potrebujete nový iPhone. Ak nevyhnutne nemusíte upgradovať a vydržíte, je lepšie počkať do budúceho roka, kedy sa Apple posunie s mobilmi vpred, a to ako na jeseň v iPhone 12 sérii, tak už začiatkom roka má prísť malý iPhone SE 2 za nižšiu cenu. Prípadne sa pozrite aj po minuloročnom iPhone XR, ktorý je veľmi podobný a za mierne lepšiu cenu.
Mobil na recenziu zapožičal Slovak Telekom.

HODNOTENIE

+ vysoký výkon
+ kvalitné kamery
+ pekné farby

- len LCD displej s nižším rozlíšením
- široké okraje okolo displeja
- stále chýba senzor odtlačkov prstov
- chýba zoom kamera
- priložená len pomalá nabíjačka
- vyššia váha

7.0



FILMY



MICHAL KOREC

JOKER

INÝ TYP KOMIKSOVKY



Mimoriadne očakávaný Joker to má ťažké. Takmer každý, kto ho videl, povie, že prekonal jeho predpoklady a že ide o triumfálny film. To sedí, ak máte otvorenú myseľ a chcete sa naplno ponoriť do psychicky jedinca v rozkladajúcej sa spoločnosti. Na druhej strane bežný divák s popcornom to bude mať v kine ťažké, lebo je to film prakticky bez veľkých akčných scén a bežným očakávaniam komiksu sa široko vyhol.

Dejový základ nepotrebuje ani veľa postáv. Naplno sa sústredí na snaživého, ale nepochopeného komedianta Arthura Flecka, ktorý si cez deň zarába ako klaun na ulici a po večeroch sa pilne pripravuje na veľký stand-up. Lenže Arthurov život je celkovo ťažký (život s mamou v malom byte, nemá partnerku) a ešte navštevuje doktorku, ktorá sa mu snaží pomôcť. Svoju krízu prežíva v Gotham City, ktoré sa pomaly ponára do šialenstva, kde smetiari tri týždne štrajkujú, nezamestnanosť rastie a ešte mesto postupne vypína aj sociálne služby...

Prvú vec, ktorú si pri Jokerovi uvedomíte, je skutočne herecký výkon Joaquina Phoenixa. Už v prvej scéne vás totiž prekvapí tým, ako pristúpil k očakávanému atribútu Jokera: jeho známemu smiechu. Počuli sme ho viac ráz, v jeho podaní nejde o démonicky vyraz, ale prepojenie s krehkou, neskôr výdatne rozvíjanou psychikou. Smiech tvorí minimálne 40% jeho výkonu, to kde a ako ho zapája alebo čo ním vyjadruje. A výkon postupne graduje aj v malých scénach bolesti, veľkých záberoch smútku či návaloch zúfalstva. Všetci čakajú, kedy a čo sa v ňom zlomí – a vtedy si možno uvedomíte, na aký film ste prišli.

Nie je to ľahká jednohubka s hrdinami so superschopnosťami, ale stále sa radí do žánru komiksu. Môže mať rozličnú podobu, tentokrát z neho vyšla temná psychologická dráma, kde je brutalita akcentovaná na vyššiu úroveň (mediálny humbug predbieha obsah, diváci Saw a podobných chuťoviek nedostanú viac mäsa), ale nie je to samoúčelné. Bez prezrádzania možno konštatovať, že vo filme nie je žiadna scéna na efekt, ani zasadenie snímky Moderná doba Charlieho Chaplina, návšteva Arkhamu či vystúpenie na ulici. Udalosti, ktoré rieši, sa môžu zdať na prvý pohľad už videné, ale kontext a hĺbka odkrývania sú nové.

Nevypínajte pozornosť, musíte sa sústrediť na samotnú postavu a udalosti, ktoré sa jej dejú a psychologický stav, aký prežíva. To je najväčšia indícia a kľúč na vychutnanie. Psychické rozpoloženie Arthura Flecka (plus moment, kedy sa chce stať Jokerom) vám pomôžu – ale je to náročné sledovanie. Nie nadarmo je zrejmé, prečo vyhral Benátky – v jadre je to film skôr pre festivalového diváka a toho bežného môže načať, ale musí byť pripravený veľa vydržať. A byť v sledovaní dôsledný, hoci nemá Nolanove tempo z Temného rytiera, otvára oveľa viac tém naraz. Leví podiel má na tom spracovanie Gotham City, alegória nielen na minulú dobu.

Aj spracovanie, ktoré mnohí ospevujú ako inšpiráciu Taxikárom / Taxi Driver či Kráľom komédie / The King of Comedy, je vynikajúce. Nemusíte poznať filmy tej doby, ale chradnúci Gotham City, rastúce nepokoje a všetko prispieva k depresívnemu tónu, ktorý sa prejaví na Arthurovej psychike. Todd Philips využíva všetky možné prostriedky: výpravu, kameru, aj prestrihy či zadunenú hudbu, ktorá sa na samotné počúvanie vlastne ani nehodí. Ale na atmosféru áno.

A určite vás bude zaujímať aj kontroverzný fakt, že tento film obstojí ako prológ pred Nolanovou trilógiou. Je zasadený do DC univerza), niektoré postavy umne využíva a hoci príde pár otvorených otázok, srdce fanúšika poskočí, keď sa objaví nejaký Wayne, Arkham alebo niečo, čo by odkázalo na Batmana. Netopiera nečakajte, skôr v jednej zásadnej scéne si z ničoho nič vykračujú dva superpotkany ako z filmov Georgea Lucasa...

Joker vo finálnom zúčtovaní ani nie je komiksový film. Resp. inak, rámec komiksového filmu ako ho poznáme už prekročil a zamieril si to do vôd, kde vládne Čistá duša či iné príbehy o mužoch, ktorí sú v istom smere nadaní, ale nestabilní a urputne bojujú s pozíciou vo svojom svete. A zároveň chce byť väčším podobenstvom na súčasnú dobu.

Môžete mať morálny problém s tým, že budete držať palce rodiacemu sa zloduchovi, ale je to skôr ukážka filmárskeho remesla a vytváranie empatie ku postave, ktorú poznáte a chcete jej skôr to dobré. Že sa obráti iným smerom, je napokon pochopiteľné, hoci sami by ste konali inak. Jedna vec je istá – Phoenix je aktuálne favorit na Oscara, ktorého treba naháňať. Samotný film to môže mať ešte ťažké, nájsť cca 300 členov Akadémie, ktorí by ho vyhlásili za svojho favorita tohto roka, si bude žiadať veľa energie.

PS – Univerzálne prijatie Joker mať nemusí, hlavne ak čakáte epický akčný film, v ktorom vyhodí Joker do luftu päť školských autobusov. Choďte na obrovské IMAX plátno, mocný zvuk, musíte ho vidieť v kine a čakajte niečo iné. A je celkom možné, že na druhé predstavenie hneď utekať nebudete.



HODNOTENIE

Joker (Kanada / USA, 2019, 121 min.)
Réžia: Todd Phillips. Scenár: Todd Phillips, Scott Silver. Hrajú: Joaquin Phoenix, Zazie Beetz, Robert De Niro, Marc Maron, Brett Cullen, Frances Conroy, Shea Whigham, Glenn Fleshler, Bill Camp, Douglas Hodge, Dante Pereira-Olson ...

9.0

PETER PAVLÍK

THE IRISHMAN

BANDA MAFIÁNOV OD NEFLIXU



Netflix so svojou filmovou politikou dosť často šliape vedľa. Dávanie priestoru projektom, ktoré nedostali zelenú pri renomovaných štúdiách je síce záslužná činnosť, no na výsledku väčšinou vidieť, prečo o ne nebol záujem. Občas však streamovací gigant trafí do čierneho a prinesie kúsky, ktoré stojí za to vidieť (napr. Roma, Outlaw King, 22 July, The King).

Útočisko tu našiel aj Martin Scorsese so svojou vysnívanou adaptáciou knihy Charlesa Brandta. A už na prvý pohľad ide o projekt, ktorý by nemal šancu v kinách uspieť, pretože žiadny svojprávny producent by na neho neuvoľnil rozpočet. Aspoň nie v tejto podobe. Takmer štvorhodinová gangsterská dráma s hviezdami minulého tisícročia totiž neznie ako niečo, čo by malo pokryť zhruba 175 miliónové náklady.

To, čo nezaujíma radového návštevníka multiplexov však vyvolalo túžobné očakávania milovníkov skutočnej kinematografie (ako to nazýva sám pán režisér). Scorseseho návrat k žánru, ktorý ho preslávil je navyše istený návratom legendárnej hereckej trojice (Robert DeNiro, Al Pacino, Joe Pesci) k ambicióznejším filmom. Čo sa mohlo pokaziť?



Nájomný vrah Frank Sheeran (Robert DeNiro) je Ír pracujúci pre taliansku mafiu, vedenú okrem iného Russellom Bufalinim (Joe Pesci). Ten nad ním drží ochrannú ruku a dohodí mu spoluprácu s Jimmym Hoffom (Al Pacino). Slávny odborársky vodca (v roku 1992 o ňom vznikol veľmi solídny film Hoffa v réžii Dannyho DeVita) však spôsobuje mafii nejednu vrásku.



The Irishman je ďalším skvelým prírastkom do výnimočného Scorseseho portfólia. Je však dosť možné, že mnohým ľuďom nesadne.

Poďme si teda na začiatok rozobrať tie problematickejšie(resp. kontroverznejšie) aspekty diela. Väčšina z nich vyplýva z očakávaní.

V prvom rade nejde o divokú jazdu plnú ikonických scén, osobitých filmárskych postupov alebo výrazných dramatických momentov.
Fanúšikovia Mafiánov, Kasína alebo Skryt ej identity sa na tento fakt musia pripraviť. Je omnoho pomalší, komornejší a staromódny. Vo Vlkovi z Wall Street majster dokázal, že vlak mu rozhodne neušiel, no tentoraz nerozpráva príbeh mladých rozhnevaných mužov, ale starnúcich ľudí, ktorí majú zbesilé roky už dávno za sebou. A tomu zodpovedá aj zvolená forma.



Všetko plynie pomalšie ako sme pri podobnom type filmov zvyknutí. Bleskový strih aj efektné kamerové hrátky vystriedali tradičnejšie postupy a sústredenie na postavy a príbeh. Aj keď aj tu to trošičku pokryvkáva.

Autorský rukopis síce občas vystrčí rožky, no nie tak intenzívne, aby to vytrhlo z atmosféry. Viac než Scorseseho mi to pripomínalo počiny Clinta Eastwooda, ktorý sa snaží natočiť niečo v štýle Scorseseho. Následkom toho je štvorhodinovú dĺžku cítiť a rozhodne to celé neubehne ako voda. Je to síce legitímne tvorivé rozhodnutie, no mnohým fanúšikom to spôsobí nepríjemné rozčarovanie.

Takisto toľko diskutované digitálne omladzovanie nefunguje stopercentne. Ide síce o ďalšiu evolúciu tejto technológie, no stále nie je dokonalá. Jediný nepresvedčivý pohyb alebo gesto totiž majú za následok narušenie ilúzie a stratu pozornosti.

A keď už som pri tom nitpickingu, tak ani pri veľkorysej dĺžke sa nepodarilo úplne uspokojivo predať všetky aspekty príbehu (najmä vzťah s dcérou a fungovanie odborov by si žiadali trochu rozpracovať). Predchádzajúce odstavce nemajú pôsobiť ako prehnaná kritika.

Iba som sa snažil poukázať na niektoré maličkosti, kvôli ktorým (pre mňa) nie je tento epos absolútnym majstrovským dielom, ale „iba“ ďalším vynikajúcim filmom výnimočného režiséra. Všetko ďalšie totiž spôsobuje nefalšovanú filmovú radosť.

Epický záber je obdivuhodný a všetky nitky komplikovaného príbehu smerujú k záverečnej silnej katarzii. Každá postava má v deji svoje miesto.



Dramatické oblúky sa postupom času krásne uzatvárajú a vyvolávajú zamýšľané emócie. Film je poskladaný z troch rôznych častí. Prvá je typickou gangsterkou, druhá politickým thrillerom a záverečná rieši dopady životných rozhodnutí a zmierovania sa so svojimi démonmi. Steven Zaillian je dostatočne skúsený scenárista a rozhodne vie ako adaptovať podobne rozsiahle látky. Jeho spojenie týchto troch filmov je hladké a chce to veľkú dávku talentu, aby tomu tak bolo.

Celé to takisto funguje ako dojímavá rozlúčka tvorcov s týmto žánrom. Podobne ako pri Expendables (aj keď sa tu kvalitatívne aj žánrovo pohybujeme v úplne iných vodách) je tu zúročený fakt, že sa pozeráme na ikony. Ich vzájomné scény sú dychberúcou ukážkou prvotriedneho hereckého kumštu rovnako ako divácky vďačnou hrou na nostalgiu za starými časmi, keď si nezarábali na nájmy v (pod)priemerných projektoch.

Najviac to poteší u Roberta DeNira, ktorý svoju pozíciu žijúcej legendy podkopáva najviac pravidelne. Tu sa však opäť dostal do formy a jeho výkon je dôkazom skutočného majstrovstva. Celý príbeh je rozprávaný z jeho perspektívy a prechody od ambiciózneho začiatočníka, cez skúseného gangstra až po unaveného starca zvláda s vedomím, že ide pravdepodobne o poslednú takto šťavnatú úlohu v jeho kariére.

Podobne sú na tom aj jeho kolegovia. Pacino ide opäť svoj diabolský koncert plný výrazných monológov, ktoré dokážu strhnúť aj toho najväčšieho odporcu ním prezentovaných myšlienok. Nejde však o kompiláciu jeho hereckého The Best of... ale o funkčné a nesmierne chytľavé zosobnenie charakteru Jimmyho Hoffu. A to som si myslel, že Nicholsonova kreácia zo začiatku 90. rokov je neprekonateľná.

Na opačnom konci spektra je Joe Pesci. Svoju živelnosť zo svojich najslávnejších úloh dokonale tlmí a strach nespôsobuje svojim jednaním, ale ťahaním za nitky. Jeho otcovská postava je prekvapivá, no o to pôsobivejšia. Všetky tri legendy si tak koledujú minimálne o oscarovú nomináciu a všetkých ostatných strkajú do svojho tieňa. Najviac to zamrzí pri Harvey Keitelovi, ktorý tu má iba trochu väčšie cameo a je dosť nevyužitý.

Čo sa týka remeselnej stránky, tak tá je neprekvapivo absolútne prvotriedna. Výprava, kostýmy, výber hudby perfektne budujú atmosféru doby. Kameraman Rodrigo Prieto aj strihačka Thelma Shoonmaker sa nesnažia o žiadne exhibície a sú plne v službách formálne umiernenej Scorseseho vízie.

Ten je aj napriek svojmu veku absolútnou špičkou svojho oboru. Vie čo chce povedať a aj ako toho dosiahnuť. Dokonalosť niektorých scén je niečím, o čom môže väčšina súčasných tvorcov iba snívať. Zvolil síce iné výrazové prostriedky, na aké je jeho publikum zvyknuté, no možno aj preto je jeho nový počin niečím viac, než len (očakávanou) variáciou na nesmrteľné klasiky.

The Irishman je vynikajúcim filmom, ktorý aj napriek výhradám dokáže byť strhujúci rovnako ako citlivý. Ide o elegantný old school, ktorý sa z kín už takmer úplne vytratil a je škoda, že si ho musíme užiť pred obrazovkami, namiesto prítmia kinosál. Takisto nie je problém ho vnímať ako labutiu pieseň niekoľkých výnimočných tvorcov, ktorí pripomínajú svoje najlepšie roky. Je to bezpochyby jedna z najväčších udalostí tohto roka a bolo by chybou ju prepásnuť. Aj keď si žiada viac trpezlivosti, na akú sme od tohto štábu zvyknutí.



HODNOTENIE

The Irishman (USA, 2019, 209 min.)
Réžia: Martin Scorsese. Scenár: Steven Zaillian podľa knihy Charlesa Brandta. Hrajú: Robert De Niro, Al Pacino, Joe Pesci, Harvey Keitel, Ray Romano, Anna Paquin, Stephen Graham, Stephanie Kurtzuba ..

9.0

MICHAL KOREC



HOBBS A SHAW

SPIN-OFF K RÝCHLO A ZBESILO

Od prvej časti Rýchlo a zbesilo ubehlo 18 rokov. A ak by ste si porovnali skromný debut s agresívnou jazdou s troškou nitra s najnovším príspevkom v sérii, asi by ste ani neverili, že patria do tej istej línie. Po ôsmich hlavných filmoch sa rozhodol Universal kuť železo iným spôsobom a po vzore iných filmových vesmírov, začínajú dostávať priestor aj iné postavy s vlastným dobrodružstvom. Vin Diesel si dáva pauzu ako to už v sérii neraz bolo, ale tentokrát ho vedia nahradiť iní búchači...

Zrejme nie je žiadnym tajomstvom, že séria Rýchlo a zbesilo má tendenciu preťahovať postavy z jednej strany na druhú. Kto bol kedysi zloduchom, ten je

dnes sympaťák, ktorému môžeme držať palce. Platí to od Vina Diesela cez The Rocka až po Jasona Stathama, ktorý sa stáva hrdinom s potenciálnym fanklubom práve teraz.

Azda je trošku paradoxom série (hoci ide o odbočku), že dvomi esami zachraňujúcimi svet sú tentokrát práve bývalí chlapíci, čo išli pôvodnej partii autíčkarov po krku. Ale na druhej strane to funguje pre časť fanúšikov, ktorí majú radi hláškujúcich svalnáčov a stačí im sledovať ich kooperáciu i hašterenie.

Hobbs a Shaw majú unikátnu príležitosť v tom, že sa snažia dať dokopy takmer nespojiteľné. Rýchle intro ukáže, o čo ide v kontexte deja (tím MI6 má získať špeciálny vírus, operácia sa zvrtne, končí pichnutím vírusu do žíl agentky, ktorá zrazu zdrhne), oveľa zábavnejší je však štart života dvoch hrdinov, efektívne zobrazený na dvoch poloviciach plátna v inej lokalite. Je otázkou času, kedy sa stretnú zoči-voči a začnú si nakladať – a presne to je aj dôvod, kvôli ktorému zrejme prídete do kina, resp. s tým elementom rátajte.

V prvej tretine prebieha iskrenie naplno, to je ideálna šanca sledovať rozbité motivácie hrdinov a čakať čo sa bude diať neskôr. A budete prekvapení, lebo druhá tretina pripomína už klasickú buddy akčnú komédiu s odlišnými postavami a finálna prešaltuje ešte raz, a začne akcentovať oveľa viac rodinné hodnoty. Ak ste pripravení zistiť čosi o rodinnom pozadí Hobbsovej postavy, ste tu správne.

A vôbec je zaujímavé sledovať, že spoločné menovatele pre Hobbsa a Shaw s Rýchlo a zbesilo sú vlastne dva. Prvým je akcentovanie rodiny, ktoré je zobrazované na mieste vzťahu otca a dcéry, súrodencov alebo celej famílie. Podobne ako sa rodina skloňovala ešte za čias Doma a spol., tak je vyzdvihovaná aj v tomto spin-offe a tieto hodnoty prerážajú niekedy aj všetko ostatné. Občas za cenu scenáristických barličiek, že keď si nemáte ako poradiť, zájdete za niekým z rodiny alebo že utužovanie z minulosti sa hodí aj dnes.

Druhým menovateľom je totálne uletená akcia, ktorá sa za necelé dve dekády presunula do úplne inej roviny. Zatiaľ čo kúsky z prvého Rýchlo a zbesilo by ste nemali napodobňovať, ale teoreticky by to na cestách aj išlo, po päťke s trezorom séria začala gradovať a osmička už bola takmer na poli sci-fi. Hobbs a Show v tomto smere pokračuje a vypomáhajú si aj upraveným záporákom, ktorý pripomína prakticky už Terminátora a v takom duchu sa nesie celá akcia.

Tu sa asi rozdelia tábory divákov. Puristi z prvých dielov série nebudú nadšení hašterením, zmenou strán a že akcia je síce efektná, ale ďaleko presahuje ľudské možnosti a pripomína viac komiksové akčné hity. Ak ste ochotní pristúpiť na takú hru s divákom, dočkáte sa dynamického akčného filmu, ktorému veľmi pomohla aj réžia Davida Leitcha, ktorý odmakal prvého Johna Wicka, Atomic Blonde či Deadpool 2. Má cit pre neuveriteľnú akciu, dokáže ju gradovať v celej dĺžke 2 hodiny 15 a do konca schováva fakt vtipnú a pritom zábavnú akčnú sekvenciu.

Hobbs a Show zapadli do koloritu série Rýchlo a zbesilo celkom zdarilo. V lete, ktoré zatiaľ nedoručilo veľa svižných akcií, ide o malé plus. Ak dáte zbohom starým dielom, možno si užijete prepálené nové.



HODNOTENIE

Fast & Furious Presents: Hobbs & Shaw (USA, 2019, 135 min.)
Réžia: David Leitch. Scenár: Chris Morgan, Gary Scott Thompson, Drew Pearce. Hrajú: Dwayne Johnson, Jason Statham, Idris Elba, Vanessa Kirby, Helen Mirren, Eiza González...

8.0

MICHAL KOREC

SPIDERMAN
ĎALEKO OD DOMOVA



Nový Spider-Man je v mnohých smeroch iný ako jeho predchodcovia – a do veľkej miery je to dobre. Na prekvapenie mnohých sa väčšina odohráva mimo New Yorku, prístup k záporákovi je sčasti odlišný a ešte tu visí aj tieň nad udalosťami posledných Avengers. A popritom je už Spidey naplno ponorený do Marvel rozšíreného univerza a končí Fázu 3...

Film štartuje prakticky po udalostiach Endgame a Peter Parker by si najradšej dal pauzu od zachraňovania sveta i heroických výkonov: radšej by sa sústredil na školský výlet do Európy s kamošom Nedom, jeho učiteľmi a samozrejme MJ, pre ktorú by si mal pripraviť čosi špeciálne, aby si ho všimla. Len Nick Fury potrebuje, aby mu Parker helfol s nebezpečnými elementálmi, ktorí sa objavujú v rôznych častiach sveta a najnovšie si to namierili na Európu, kde bude zhodou okolností aj Peter...

Marvel príbehová mašinéria pokračuje naplno a tento Spider-Man je do nej ponorený ešte viac ako prvý, kde sa objavil na pár užitočných otcovských lekcií Tony Stark. Prepojenie s hlavnou líniou Avengers je silné, ale na druhej strane kto videl pár posledných filmov, uzná, že po štarte sa osvedčí Spideyho dvojka aj ako samostatný celok. Môže za to svieža (hoci na pohľad absurdná) idea poslať Petra Parkera mimo domáci New York a nechať ho realizovať sa v iných metropolách.

Po solídnom prológu sa vydávame na školský výlet, kde má Peter veľké plány a zrazu mu ich zhatí niekto iný. Prvá polovica je iná ako druhá, spoločnými menovateľmi sú európske metropoly: Benátky, Praha, Berlín a Londýn, nečaká nás toho málo a to sa rysuje aj Paríž.

Našťastie film graduje, každé nové mesto pôsobí ešte lepšie ako to predchádzajúce: nielen tým, že si zvyknete na tento štýl zmien, ale ohrejeme sa tam len na isté epizódy, aby sme mohli upaľovať ďalej. Ako bedeker je výživný, má výhodu lokálnych štýlov (je premenlivejší ako keď sme iba v jednom meste) a ešte si stíha robiť aj švandu z lokálnych pomerov.

Slovenský divák si veľmi užije cestu cez rakúske serpentíny, keď hrá Slnko od Marcely Laiferovej a malá zastávka pri gasthause je korenená pikantným vtipom. I samotnú stoležatú, na námestí sa bojuje ostošesť, zájde do krčmy i opery a dokonca sa vysiela malá reportáž v ČT. Je neuveriteľné počuť a vidieť, s akými lokálnymi detailmi sa hrajú tvorcovia – a to isté platí aj pre Benátky či Londýn. Parádne vtipy od tvorcov!

Novinka má však trošku výzvu so záporakom. V prvej polovici sa totiž bojuje inak ako čakáte a Mysterio naplno nastúpi až v tej druhej, takže máte pocit, ako by nebol naplno využitý. Podobný pocit som mal aj z jednotky Spider-Mana, takže Jon Watts má zrejme inak prehádzané priority. Dlho si budete myslieť, že sa mu chce rozohrať malé momenty zo školského výletu, tucty vtipov s dvomi učiteľmi i spolužiakmi alebo prehádzaný itinerár na objednávku. Ale sme tu predsa so 16-ročnými a treba si to naplno uvedomiť, takže ešte aj fungovanie Neda a Betty pôsobí ako celkom úspešný opakovaný vtip. Rovnako aj to, že Watts si neustále pripravuje pôdu pre veľké vyznanie a úmyselne ťažkopádne dialógy 16-ročných, ktorí akosi nevedia zo seba striasť ostych a povedať tomu druhému naplno, čo si myslia. Mať v zálohe superprepracovaný plán s Benátok do Paríža je super a pritom dialógy či niektoré vety v správnej chvíli a na správnom mieste majú svoje čaro. A to využíva Watts naplno a po dvoch filmoch treba uznať, že vďaka castingu za Toma Hollanda (je milý, váhajúci, dobrosrdečný, správny) a Zendayu to tu klaplo! Konečne som ochotný zmazať z pamäti Tobey Maguirea a Kirsten Dunst a naladiť sa na novú generáciu...

Zmenila sa aj teta May. Marisa a Tomei a Jon Favreau tu zapadli ako zábavné vedľajšie postavy, ktoré sú využívané pre nevinné laškovanie. Ľahší tón nemožno celkovo filmu uprieť, ale nie je na škodu. Dokonca aj Jake Gyllenhaal je spočiatku umiernený, ale prejaví sa do konca naplno.

Akčné digitálne scény prichádzajú vo vybraných momentoch a ich sledovanie v IMAX formáte prináša výhodu, že presne viete, kedy nadídu: formát sa pekne prepína na plné plátno a efekty ho zapĺňajú. Videli sme aj lepšie, ale nad priemerom určite vyčnievajú a fanúšikov azda iba zarazia tie momenty, keď Spidey lieta aj nad inými mestami či námestiami. Ale pôsobí to prirodzene, má to čosi do seba a akurát Londýn je už toľko ráz zdecimovaný, že nepôsobí originálne. Novinka však servíruje dve vynikajúce sekvencie, čo len podčiarkujú komiksový pôvod a výborne pôsobí v 3D.

Áno, sú tu dve potitulkové scény a celkom zásadné. Je to film pre mladších divákov (neuškodí) i starších (poteší a možno občas nadchne). Séria žije, môžeme sa tešiť na ďalšie časti, málokto bude namietať, že sa Spidey vzďaluje od hlavnej MCU línie – teraz do nej už zapadol. Vďaka tomu by nemuseli puritáni toľko nariekať a možno budú akceptovať Spideyho viac ako kedysi. Hoci za cenu, že už nie je taký originálny. Ale zábavný rozhodne áno – a prináša patričnú ľahkosť, ktorá unaveným blockbustrom tohto leta chýba.



HODNOTENIE

Spider-Man: Far from Home (USA, 2019, 129 min.)

Réžia: Jon Watts. Scenár: Chris McKenna, Erik Sommers. Hrajú: Tom Holland, Samuel L. Jackson, Jake Gyllenhaal, Marisa Tomei, Jon Favreau, Zendaya, Jacob Batalon, Tony Revolori, Angourie Rice, Remy Hii

8.0

LUKÁŠ SLOVÁK



ZAKLÍNAČ

ZAKLÍNAČ DOSTAL SVOJ TV SERIÁL

Niečo sa končí, niečo sa začína. Dlhoročnému čakaniu na seriálovú podobu fantastických príbehov zaklínača Geralta z Rivie je koniec a začína sa éra nového fantasy seriálu. Internetová platforma Netflix vytiahla do boja o fanúšikov s prvou sériou Zaklínača tesne pred sviatkami a dala nám tak predčasný vianočný darček. Uspokojí však náročných priaznivcov kníh poľského spisovateľa Andrzeja Sapkowskeho a náruživých hráčov troch adaptácii tohto úžasného sveta plného mágie, skazy a osudu? A čo viac, dokáže pritiahnuť nových fanatikov vytvorením kultového diela?

Geralt je mágiou pretvorený mutant, člen prastarého cechu zaklínačov, ktorých úlohou je ochrana bežného obyvateľstva pred rôznymi príšerami, no aj ich lúza označuje ako bezcitné monštrá a opovrhnutia hodné kreatúry. Preto sa držia v ústraní a neriešia kráľovské šachy, čarodejnícke intrigy či rodové osudy. Geraltova aura je ale iná, má totiž osudovosť predurčenú a neutralita sa mu značne vyhýba.

Na úvod si nalejme čistého vína z Toussaintu – seriálový Zaklínač by nemal byť porovnávaný s Hrou o Tróny, aj keď sú oba fantasy seriály so značnou prímesou politiky. Tróny dopadli ako dopadli, nie je žiadnym tajomstvom, že posledné série išli kvalitatívne dole a všeobecná vlna kritiky na adresu HBO bola zmiernená hlavne umným nasadením čierneho koňa seriálovej sezóny - Chernobylom.



Všetko podstatné zo sveta Zaklínača je dávno v knižnej podobe a tak sa showrunnerka/scenáristka Lauren S. Hissrich môže naplno pustiť do zásobovania divákov (dúfajme) kvalitnými sériami. Čomu sa ale dozaista nevyhne, je porovnávanie s knihami po obsahovej alebo herným svetom po vizuálnej stránke. Máme tu však adaptáciu, takže level konfrontácie by nemal byť prehnaný, ale skôr rozumne umiernený.



V prvej sérii sa vychádza na poli ôsmych epizód (každá o dĺžke približne jednej hodiny) priamo z dvoch poviedkových kníh. V tých autor Sapkowski prezentuje viacero príbehov, ktoré spolu dejom naoko nesúvisia, ale dávajú prehľad o štruktúre sveta, zaklínačoch a viacerých dôležitých postavách. Je teda nesmierne náročné vytvoriť ucelený príbeh. Hissrich sa to podarilo veľmi umne a dejová línia Geralta je dosť verná predlohe, predostiera lineárny dej s podtónom hlavného motívu – osudovosti.



No nejde tu o presný prepis do seriálovej podoby. Zmeny pre fanúšikov nastanú, nie sú však extrémne či rušivé. Keďže ide o iný typ média, tak sa autorka pohráva s materiálom vlastným kreatívnym štýlom a prehadzuje poradie jednotlivých poviedok. Pridáva skvelú a isto podstatnú dejovú líniu s Yennefer, v ktorej retrospektívnej časti vidíme jej „zrod“ a pretransformovanie do mocnej čarodejnice. Treťou výraznou líniou je osud princeznej Ciri, o ktorej sa v prvej sérii hovorí v rámci budúcich veľkých činov.



Téma osudu a predurčenia je častým motívom v dialógoch postáv, čo pôsobí miestami rušivo.

Seriál má teda viacero časových rovín, ktoré nie sú vytýčené rokmi alebo číselnými háčikmi. Pre nefanúšikov tak môže nastať guláš, keďže v každej epizóde je sprostredkovaná niektorá poviedka (alebo jej časť), ktorú dopĺňajú línie Ciri a Yennefer. Keď však budete dávať pozor na mizanscénu a dialógy, nemal by byť väčší problém s orientáciou v deji. Spomeňte si na Nolanovu prácu s časovými rovinami pri Dunkirk a hneď pochopíte, o čo sa Hissrich snaží.

Fanúšikovia kníh budú mierne nešťastní z osekania príbehov a naratívu ako z rýchlika. Dramaturgicky to však funguje, esencia sveta je pretavená skvelo, tematické rámce jednotlivých časových línií sa navzájom dopĺňajú a Hissrich naozaj vzdáva poctu knižnej predlohe. Za vše vraví plač autora Sapkowskeho na premietaní.

Podstatnou časťou Zaklínača sú bojové sekvencie. V knihách sú prezentované technickými parametrami, ktoré máme možnosť v seriáli doslova prežiť. A sú úžasné! Už v úvodnej epizóde zažijeme parádnu sekačku, verne kopírujúcu Geraltovu techniku boja, zato prehľadnú a efektnú. Lietajú hlavy, končatiny a črevá. Ide o poriadny gore tanec s mečom, počas ktorého červená tečie prúdom a na uliciach sa mieša s blatom a zvieracími výkalmi. To platí aj pre strety s príšerami, či hlavné bojové útoky pri súperení čarodejníkov s nepriateľskou armádou kráľovstva Nilfgaard.

Nebolo by to však tak skvelé, nebyť Henryho Cavilla. Ten bol tŕňom v oku väčšiny fanúšikov od informácie, že stvárni Geralta. No hrá ho famózne. Jeho verzia je správne ironická, odhodlaná a presne podtrhuje charakterový nadhľad s temným hlasom. Cavill je totižto veľkým fanúšikom Geralta, takže dáva do toho vášeň a srdiečko. Absolútne si to užíva a dokonale presvedčil, že je správnou voľbou. Nevraviac o tom, ako ladne a sebavedomo pôsobí v akčných scénach, za čo môže vďačiť aj Vladimírovi Furdíkovi (Night King z Hry o Tróny), ktorý dohliadal na bojovú choreografiu.

Excelentným výberom je Joey Batey ako bard Jaskier (resp. Marigold). Britský herec si ukradol takmer každú scénu, či spieva alebo len tak tára do vetra. A jeho chémia s Geraltom je úchvatná! Divadelná herečka Anya Chalotra stvárňuje Yennefer s vysokým hereckým potenciálom a celkovo patrí po tejto stránke k tomu najlepšiemu, čo prvá séria ponúka.

Významnejšie postavenie má aj mladučká Freya Allan ako princezná Ciri. Jej herecké kvality však budú poriadne preverené až v nasledujúcich sériách. Menej šťastné voľby padli na rytiera Cahira a čarodejníka Vilgefortza, ktorým by sa hodilo skôr prehodenie úloh medzi hercami. Taktiež predstaviteľka Triss výrazne neoslnila.

Vizuálna stránka je na pomery úvodnej série TV seriálu vysoko kvalitná. CGI väčšinu minutáže funguje a dotvára kolorit bohatého sveta. Prostredie je fantastické, či sme niekde v zapadnutej dedine, v hustom lese Brokilonu alebo sledujeme rozsiahle veľké kamerové celky, sprevádzané skvelou a nevtieravou hudbou. Všetko tvaruje parádnu atmosféru a často je aj škoda rýchlejšieho deja, nakoľko svet Zaklínača dokáže človeka opantať na hodiny (viď herné adaptácie).

Taktiež mágia je uveriteľná a jej decentnosť často ozvláštňuje jednotlivé scény. V rámci dejových línii Geralta a Yennefer si tvorcovia občas dokonca vystrihli skvelé vizuálne analógie. Aj s úvodnými intrami sa pekne pohrali a spájajú ich do zaujímavého celku. Vo výsledku pôsobia lacno akurát tak elfovia alebo niektoré príšery.

Na Zaklínačovi sú však aj prvky, ktoré budú vadiť. Či už ide o občasné nelogické chyby (nečakané objavovanie sa a miznutie postáv), amatérske nasvecovanie scén alebo drobné nuansy, ktoré fanúšikom udrú do očí (Geraltov medailón, veľké bicepsy). Taktiež extrémne skákanie v čase nemusí byť každému po chuti. Sú to ale jemné detaily, cez ktoré sa dá poľahky preniesť a výrazne nenarúšajú zážitok.

Zaklínač už bol raz pretavený do seriálu, ale poľská verzia z roku 2002 je dodnes považovaná za všeobecne nepodarenú. Úvod do tohto fantazijného sveta zo strany Netflixu je naopak viac než vydarený. Ide samozrejme aj o otázku očakávaní. Isto rozdelí divákov na dva tábory, no vzhľadom na frekvenciu rušenia seriálov zo strany Netflixu dúfajme, že odporcov bude menej.

Ako zarytý fanúšik Sapkowskeho sveta by som najradšej hodnotil plným kotlom Regisovej pálenky, ale prvá séria má svoje významné muchy. Je však doslova cítiť, že na Zaklínačovi sa najmä po scenáristickej stránke pracovalo s láskou a úctou k predlohe, pričom nie sú opomenuté ani herné easter-eggy či famózne repliky a dialógy z kníh.

Osem epizód dokáže pobaviť, nadchnúť a poriadne strhnúť a ak ste doteraz Sapkowskeho dielo nečítali, je najvyšší čas. Ide o viac než slušný rozjazd do epicky osudového príbehu, na ktorého ďalšie série sa treba len tešiť. Va'fail, Gwynbleidd.



HODNOTENIE

Zombieland: Double Tap (USA, 2019, 99 min.)
Réžia: Ruben Fleischer. Scenár: Dave Callaham, Rhett Reese, Paul Wernick. Hrajú: Woody Harrelson, Jesse Eisenberg, Emma Stone, Abigail Breslin, Zoey Deutch, Rosario Dawson....

8.0

MICHAL KOREC



AD ASTRA

BRAD PITT VO VESMÍRE

Po vrelom prijatí v Benátkach a pozitívnych recenziách vynášajúcich výkon Brada Pitta takmer do oscarových výšin (tento rok tam bude riadne horúco) sú očakávania na tento titul nesmierne veľké. Ad Astra je po rokoch nový pokus o inteligentné sci-fi, ktoré rieši viacero vecí súčasne. A možno budú viac potešení tí, čo si pri kolonke science fiction chcú užiť tú prvú časť (vedu), ako uletenú fikciu.

V 22. storočí sa ľudstvo správa inak. Na Mesiac sa dá dostať komerčným letom, sú tam pobočky Subway a za hranicou civilizovanej základne prebiehajú neľútostné boje ako tu dole v africkej púšti.

Na Marse sú astronauti za necelé tri týždne a funguje tam čulý život v takej miere, že niektorí ľudia sa tam už narodili.

No ľudstvo čaká iná výzva: spoza Neptúnu sa vynára hrozba v podobe energetických výbojov, ktoré ohrozujú priamo Zem. V minulosti sa sem vydala expedícia Project Lima s Cliffordom McBridom, ale prerušila so Zemou kontakt. Je potrebné zistiť, čo sa stalo a či náhodou Lima neohrozuje celú slnečnú sústavu. A na misiu poletí aktuálne najskúsenejší astronaut, Cliffordov syn Roy McBride...

Je celkom ľahké predstaviť si, že predlohu pre tento film by napísal Arthur C. Clarke, ktorý dal svetu štyri Vesmírne odysey. Ale James Gray, ktorý má za sebou viaceré zaujímavé filmy (naposledy Stratené mesto Z, od ktorého nemá Ad Astra pocitovo ďaleko) je jeho solídnou náhradou. Tvorca menších drám dostal teraz veľkú šancu, no svoj ťahavý štýl si ponechal, čo sčasti ovplyvňuje tempo filmu i niektoré momenty.

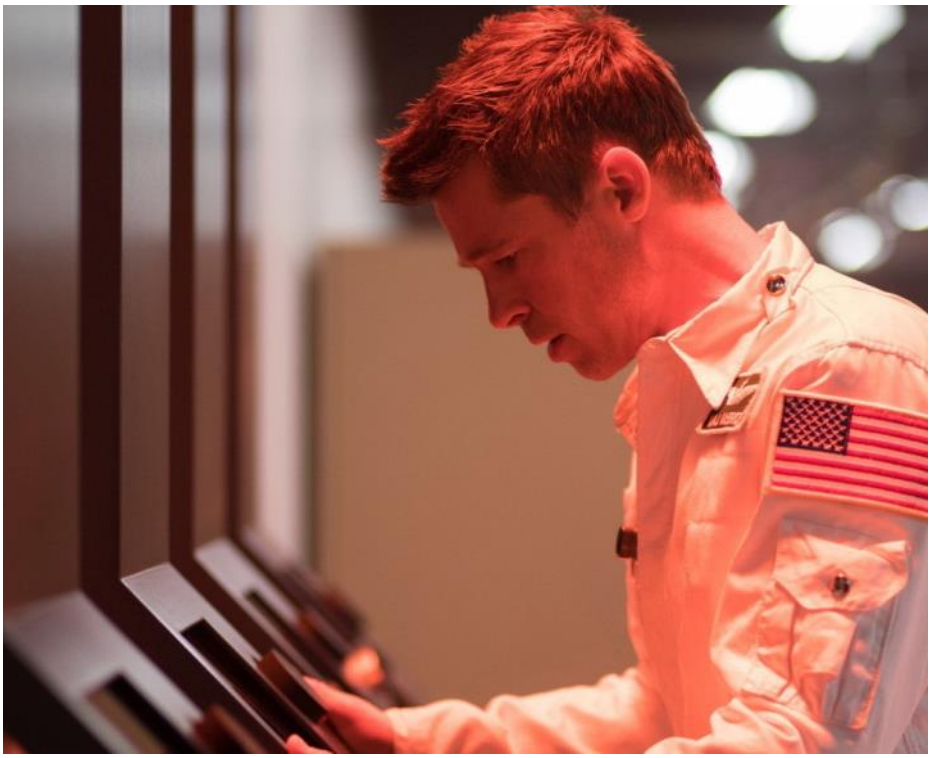
Pritom štartuje bombasticky sekvenciou pri oprave stanice nad Zemou, z ktorej padá Brad Pitt strmhlav nadol. Je to skvelá sekvencia, ktorá vynikne na IMAX plátne a pokračuje niečím úplne opačným: prvým monológom Pittovej postavy nad jeho životom, odcudzením od manželky či zabudnutým otcom niekde v neznámej časti vesmíru. Toto sú dva kontrasty, ktoré Ad Astra núka a drží sa ich v celej dĺžke.

Občas sa blysne dravou akčnou sekvenciou (dynamická prestrelka na Mesiaci je kratšia, no dychberúca), neustále tu štartujú rakety alebo sa pozeráme na prelety vo vesmíre. A do toho sú miešané až meditatívne pasáže, kde sa Roy McBride venuje sám sebe. Vnímame jeho lety do vesmíru, život ovplyvnený udalosťami, jeho pokojnú povahu i pulz niekde na úrovni maratónca. V tom smere sa sčasti podobá aj na vlaňajšieho Prvého človeka, ktorý však mapoval život reálneho človeka. Ale vnútorné dilemy nie sú úplne odlišné...

Ad Astra patrí do kategórie sci-fi, ale je prísne vedecká i realistická. Celkom pokojne môže takto ľudstvo fungovať o sto rokov (preto odkaz na A.C. Clarka) a riešiť podobné otázky: zmapujeme slnečnú sústavu a čo ďalej? Máme sa spoliehať stále na seba alebo je tam niekto ďalší? Paralelne sa rieši vzťah otec -syn, ktorý v hlave astronauta v istých momentoch eskaluje. Brad Pitt vytiahol postavu na maximum a film mapuje jeho odyseu naprieč vesmírom i v jeho vnútri. Za tento výkon by mohol ísť až na oscarovú či glóbusovú nomináciu, keďže ťahá 90% filmu sám (v istej časti mu pomôže aj Tommy Lee Jones).

Navyše je Ad Astra výborne zrežírovaná. Podobne ako nás James Gray dokázal upútať expedíciami do Amazónie pred dvomi rokmi, teraz nás berie do vesmíru. A špičkovú kameru zaistí Hoyte van Hoytema (preto vám vizuálny štýl sčasti pripomenie Interstellar) a pľasnete sa do čela, ak si myslíte, že soundtrack je zhodný s Prvým kontaktom. Je to pravda, ale kvôli tomu, že Max Richter preň požičal jednu skladbu, ale tu zložil väčšiu časť filmu a znie výborne ku všetkým zadumaným momentom.

Jediná vec, ktorá môže sčasti prekážať v konečnom zúčtovaní, je pocit z katarzie. Niekomu môže koniec prísť ako veľmi vydarený, ďalší budú riešiť, či nemohol byť ešte viac "našponovaný". Alebo skrátka - iný. Bez akéhokoľvek náznaku treba odkázať, že v tomto kontexte je v poriadku.



HODNOTENIE

Ad Astra (Čína / Brazília / USA, 2019, 122 min.)
Réžia: James Gray. Scenár: James Gray, Ethan Gross. Hrajú: Brad Pitt, Tommy Lee Jones, Ruth Negga, Donald Sutherland, Kimberly Elise, Loren Dean, Donnie Keshawarz, Sean Blakemore, Bobby Nish ...

8.0

LUKÁŠ SLOVÁK



EL CAMINO

BREAKING BAD MOVIE

Seriálový svet je obrovský. Na pokrytie tvorby potrebujete množstvo času a aj tak natrafíte v drvivej väčšine na sínusoidu kvality, od jednotlivej série k sérii. A potom tu je mizivé množstvo seriálov, ktoré si svoj charakter nielen udržujú, ale dokážu postupne zvyšovať latku. Presne takým je zlatý klinec súčasného televízneho veku – Breaking Bad (familiárny slovenský preklad Perníkový tatko).

V dobe vydania posledných epizód piatej série (rok 2013) bol na úplnom vrchole. A tam aj skončil, zanechávajúc v divákoch pocit výnimočného a uvedomelého diela. Dodnes rezonuje nielen v širokom spektre televíznej tvorby, ale aj mimo nej. Vznikol spin-off prequel seriál Better Call Saul, ale kým čakáme na jeho piatu sériu, tak na nás tvorca Vince Gilligan vybalil pomocou platformy Netflix celovečerný film El Camino.

Finálny, rotujúci záber na Heisenberga, ktorý povstal zo životného marazmu obyčajného učiteľa chémie Waltera Whitea. A unikajúci mladík na aute El Camino, zanechávajúci za sebou dozvuky po terore s neonacistami a blonďavým magorom Todom. Neoholený, rozbitý, psychicky na dne. Ale s vidinou slobody. Začína sa posledná púť za vykúpením jednej z hlavných postáv pôvodného seriálu, ktorá však nebude vôbec jednoduchá. Nech sa páči, Jesse Pinkman na scénu. Yeah, magnets!

Význam auta El Camino je vo filme dvojznačný. Samotný vehikel sa objaví len na pár minút v úvode, zato v preklade toto slovo značí „cestu“, ktorú musí Jesse absolvovať, aby sa konečne dostal z prekliatej situácie, v ktorej sme ho opúšťali pred takmer 6 rokmi. Ak však nemáte absolútne prehľad o dianí v Breaking Bad, tak film zrejme pre Vás nebude. Miera odkazovania na svojho seriálového predchodcu je extrémna a aj keď výrazne nerozširuje jeho dej, minimálne dotvára kolorit diania v meste Albuquerque.

Gilligan koncipuje rozprávanie ako vycibrenú zmes medzi minulosťou a prítomnosťou. Schválne podáva informácie tak, aby sme stále vedeli menej ako postavy a pritom sa zdanlivo nezaujímavé časti scén ukazujú ako veľmi podstatné, najmä v retrospektívnych pasážach. V tomto duchu pokračuje v scenáristickej hre, ktorou nás opantal najmä v závere Breaking Bad. Tu sa však sústreďuje výhradne na Jesseho a jeho útek, lemovaný mnohými prekážkami.

Občas sa Gilligan utieka z hľadiska logiky postáv k naivite. Nie pri samotnej hlavnej postave, tu je smer jasne vytýčený – Jesse dokáže v zúfalých situáciách vykonať aj zúfalé činy. Vedľajšie postavy mu však akoby zobú z ruky a pri zamyslení sa nad ich konaním z toho trčí nelogické správanie. Naopak, dialógy sú zvládnuté ozaj bravúrne a nostalgicky sa môžeme ponoriť do starého sentimentu.

Temný thrillerový feeling El Camina je nesmierne podmanivý a zachovaná je aj typická farebná škála oblečenia postáv, čo bol jeden zo zaujímavých faktov počas všetkých sérií Breaking Bad. Perfektné a dokonale nasnímané zábery sa medzi sebou doslova predbiehajú (vtáčia perspektíva na byt je luxusná) a nechýbajú tu ani parádne scény, či už priam westernová prestrelka alebo stretnutie v obchode s vysávačmi s Edom (už zosnulý Robert Forster). Fantastický Aaron Paul nemá absolútne problém ukázať Jesseho v rôznych polohách, či už minulých alebo súčasných.

El Camino je parádny fan-servis. Je síce mierne naivný a občas extrémne pomalý, ale pre priaznivcov Breaking Bad ide o povinnú jazdu, ktorá zaručene nesklame. Má všetko, čo bolo na seriáli obdivované, poslednýkrát nám prináša obľúbené postavy (objaví sa aj Badger a Skinny Pete, mihne sa Mike), pričom si ide vlastnou cestou a tempom. A kto vie, možno nakoniec nepôjde o úplne finálnu bodku za Breaking Bad, keďže niektoré postavy zo seriálu zostali opomenuté. Pri tvorcovi kalibru Gilligana si nemôžeme byť istí ničím.



HODNOTENIE

El Camino: A Breaking Bad Movie (USA, 2019, 122 min.)
Réžia: Vince Gilligan. Scenár: Vince Gilligan. Hrajú: Aaron Paul, Jonathan Banks, Matt Jones, Charles Baker, Scott MacArthur, Brendan Sexton III ...

8.0

ZUZANA ONDRIŠKOVÁ

VTEDY V HOLLYWOODE



Deviaty Tarantinov film prináša viaceré očakávania, ktoré môžu a nemusia byť splnené. Čo vás na filme láka? Herecký koncert DiCapria a Pitta? Umný režisérsky štýl chlapíka, čo príde s novým filmom raz za tri-štyri roky? Parádne retro i sonda do zlatého veku Hollywoodu, keď začala hlasno klopať TV na dvere? Alebo ste prišli na tie vraždy pod taktovkou Charlesa Mansona?

Celý film sa odohráva v roku 1969 v Los Angeles a veľa na pľaci v Hollywoode. Sledujeme kariéru herca Ricka Daltona, ktorý hrá v TV seriáli, laškuje s westernami a rozmýšľa, kam ďalej. Sprievodcom jeho dní je kaskadér Cliff Booth, ktorý sa do filmov už nedostane, ale je skvelým parťakom na dobré i zlé chvíle, opraví TV anténu alebo vozí Ricka po meste. Je to obdobie, kedy sa točia veľké filmy, do mesta dorazil aj Roman Polanski a žije so Sharon Tate, no zároveň tu naplno prekvitá aj éra hippies...

Mnohé filmy súperia o punc „ľúbostného listu Hollywoodu“. Alebo srdcovej pocty. A toto je Tarantinova verzia, keď nás nechá v parádnej dobovej výprave presunúť sa o pol storočia vzad a dostane nás do doby, kedy sa filmom ešte stále náramne darí, herci sa učia desiatky strán scenára a konzumenti zvažujú, či ísť do kina na novinku za 75 centov alebo dajú prednosť seriálu FBI večer v TV. Herci sa prispôsobia, a sami riešia dilemu, kam ísť ďalej a nebyť prežitkom, čo je ústredná téma pre DiCapriovu postavu.

Na poctu Hollywoodu si treba zvykať. Čaká vás veľa záberov na šoférovanie a tony dobových scén, kedy z rádia hučia nielen pesničky, ale aj upútavky či reklamy. Dostanete sa do kín v rôznych častiach mesta, navštívite haciendy za ťažké prašule, na párty v Playboy sídle i vychytených reštaurácií. Okúsite životopis hviezdy a jeho kamoša v rozpätí niekoľkých dní a uvidíte pravú tvár Los Angeles, kde treba stále sedieť v aute a niekam sa presúvať. Preto toľko scén v aute, kedy Brad Pitt mrká na stopárku, raz ju azda zvezie.

Najviac si užijete prvú časť filmu vtedy, ak sem prídete na Hollywood. Uvidíte nielen ako sa točia filmy či ako musia herci makať, pripravovať sa alebo čo sa deje aj medzi jednotlivými scénami. Tarantino vám dopraje celé minúty scén z nevidených filmov, kedy môžete vidieť herecký um a aj opakované zábery. Je tu veľa z natáčania, kvantum epizód, tucty postáv a nad tým všetkým vyčnievajú dvaja chlapíci.

Leonardo DiCaprio sa občas považuje za posledného klasického žijúceho herca súčasného Hollywoodu, ktorý vie prilákať do kín divákov na film, kde nemusí byť komiksové logo, číslovka alebo 300-miliónový rozpočet. A v roli Ricka Daltona ukážkovo hrá chlapíka v životnej dileme: Čo ďalej? Kde hrať? Je možné sa ešte niekam posunúť? Vychutnáte si jeho úspechy a ešte viac poklesky i top motiváciu v karavane – DiCaprio odovzdal mamutí výkon na oscarovú nomináciu bojujúceho herca!

A možno sa bude viacerým páčiť rola Brada Pitta. Je viac ako iba kamoš do (ne) pohody a navyše získava viac bodov za momenty, kedy Tarantino odbočí z pľacu a nechá ho hrať postavu kaskadéra mimo filmov, kedy sa mu niektoré skúsenosti mimoriadne zídu....

Áno, paralelne s poctou Hollywoodu sa tu totiž odohráva ďalšia línia, ktorá smeruje k jednej z tém filmu. Točí sa okolo bandy hippies a „Mansonovej rodiny“. Tarantino po laškovaní s Hollywoodom totiž nemá problém prepnúť do inej roviny a tu je už viac svojský. Perfektné dialógy, rýchle strihy s flashbackmi, čo majú šmrnc a niekedy sotva pár sekúnd, miešanie dobových médií s reálnym dianím. Napríklad Pitt ide na isté nebezpečné miesto a sprievodným zvukom je seriál hraný v telke alebo nejaká starodávna hudbička...

V druhej polovici filmu dostávajú priestor klasické Tarantinove metódy. Kto je pozorný, asi vytuší ktoré predmety alebo postavy prídu ku cti. Zrazu začne využívať formu rozprávača a časové údaje, asi to úplne neladí s dovtedajším dianím, ale hodí sa to. (A prepadnete túžbe zistiť, koho hlas počujete.) Je to úžasne natočené kino, ktoré vrcholí sekvenciou, ktorá je podobne absurdná ako finále jeho iných filmov. Užijete si však aj viaceré vsuvky a mnohým pripomenú Nehanebných bastardov či Osem hrozných...

Tarantino si dovolil točiť, čo chce. Ak sa budete po hodine trošku nudiť, lebo pozeráte „iba“ natáčanie filmov či hotové scény, je to sčasti očakávané. Ako film pre cinefilov núka odhaľovanie desiatok odkazov a na druhej strane si možno užijete dlhočizné zábery na Sharon Tate v kine, hoci spočiatku nebudete tušiť, prečo tu táto postava je. Viac ako 60 kúskov dobovej hudby podkreslí dokonalú atmosféru (ulice, autá, aj kostýmy, to všetko atakuje oscarové nominácie).

Ale napriek tomu si aj diváci neznalí starého Hollywoodu budú film ešte dlho pamätať, lebo Tarantino im doručí veľké finále, kde nešetrí ostrovtipom a to má potenciál páčiť sa mnohým, ktorým nestačia skvelé herecké výkony nielen Pitta a DiCapria. Vďaka nemu vystrelia hodnotenia hore, ale nie je to absolútny kus. V tomto prípade má totiž navrch Tarantino-režisér ako Tarantino-scenárista, ktorý okrem dialógov a tej veľkej pocty nedoručil toľko dejového scenára ako by si našinec prial. Nuž niečo za niečo, hoci je tu cítiť snahu zavďačiť sa obom táborom, cinefilom i našincom.

Najviac si film užijú fanúšikovia Pitta a DiCapria, lebo ich herecký koncert je naozaj nezabudnuteľný. Pri Tarantinovom maximálne odovzdanom výkone uznávam viac režisérsky štýl a je to film, ktorý si musíte vychutnať v kine – v telke i na streamingu zanikne. Aj to je súčasť odkazu dnešnej dobe, kedy Hollywood a kino opäť bojujú o mieste v srdci divákov. Tarantino ako jeho ambasádor má pozvánku na iný film, aký asi čakáte. A nie je náhoda, že mu tu exceluje práve posledný klasik novodobého Hollywoodu.

PS – Je celkom možné, že druhé videnie prinesie ešte lepší zážitok, lebo už sa nebudete sústrediť iba na dej, ale jednotlivé finesy, krásu a detaily scén. Netreba sa potom báť prihodiť ešte jeden bod k dobru.



HODNOTENIE

Once Upon a Time ... in Hollywood (USA, 2019, 161 min.)
Réžia: Quentin Tarantino. Scenár: Quentin Tarantino. Hrajú: Leonardo DiCaprio, Brad Pitt, Margot Robbie, Kurt Russell, Al Pacino, Dakota Fanning, Timothy Olyphant ...

8.0

MICHAL KOREC

AVENGERS ENDGAME

KONIEC PRIŠIEL



Pri našponovaných očakávaniach na tento typ finále a fakte, že recenzia sa môže čítať pred i po videní filmu, urobíme kompromis. Najprv malá neškodná recenzia pre tých, čo nechcú vedieť takmer nič (snáď nepozerali tony trailerov a TV spotov) a potom väčšia, štandardná.

MALÁ: Endgame sú úspešným zavŕšením série. Je to diel o triedu lepší ako Infinity War, autori šikovne prepájajú svoje univerzá a hoci nemá nového záporáka, dokáže stále upútať. Enormná dĺžka je OK, pár očakávaní sa naplní a má miesto nielen pre žánrové prekvapenia. Azda najlepší spôsob, akým sa dal tento celok uchopiť a dôstojne ukončiť po 11 rokoch. Treba ho vidieť v kine, najlepšie v IMAX. Choďte na to, ak nechcete prísť o kultúrny fenomén a so stovkami ostatných divákov si ho užiť v prvých dňoch.

ŠTANDARDNÁ: Endgame je druhá polovica filmu, ktorý sme dostali vlani. Viete, že záver Infinity War ostal otvorený a nechal hrdinov pred obrovskou dilemou, ktorú treba teraz riešiť.
Do Endgamevstupujete s dvojakým očakávaním: Ako sa dá šlamastika odvrátiť? A kto nakoniec zomrie/skončí, keď sú už viacerí herci unavení a zrejme im vypršia kontrakty? Súčasne vás hľadanie odpovedí sčasti ochudobní o možnosť prekvapenia – automaticky čakáte, že všetci Avengers na konci nebudú stáť na tímovej foto...

Najväčšie pozitívne momenty prídu v prvej tretine. Bratia Russovci si dovolia neuveriteľnú vec a film za ťažké stámilióny dolárov posúvajú do inej žánrovej roviny. Mnohí diváci budú šokovaní, že je tu málo výbuchov a viac dialógov, no zároveň je to niečo vzácne, čo si dovolia iba niektorí režiséri: svoje postavy nechajú precítiť vybrané momenty a nemusia sa mlátiť zbraňami. Vidíme ich v iných momentoch – bude zaujímavé sledovať, či ich bude akceptovať aj masa, čo prišla na nakladačky efektov a či sa nebude nudiť.

Druhá rovina nasadzuje očakávané vyriešenie problému z konca Infinity War a mnohí ho tipujú správne, takže príde – POZOR MINISPOILER – cestovanie v čase. Súčasné scenáristické možnosti nedoručia asi nič lepšie ako toto resp. alternatívne dimenzie, takže ideme jednou z ciest. Na druhej strane núkajú pútavé možnosti pre tvorcov, a to vrátiť sa do minulých miest a časov, kde nechajú hrdinov jednak pôsobiť na svojej misii, ale zároveň ich konfrontovať so svojím druhým ja (niekedy doslova na férovku) či mladšou verziou iných postáv (kde sú vtipné momenty a CGI omladí hercov aj o pol storočia). A keď už sa toľko skáče v čase, nechýba dokonca ani skok v skoku a film sa po celistvej línii zrazu roztrieští na viaceré, kde vás v pozornosti udržiavajú medzititulky s miestami a rokmi.

Po prvej nečakanej tretine dokáže tá druhá priniesť top retro i fajn narážky na mladšie i staršie verzie. Vkladanie hrdinov z budúcnosti do minulých scén znie síce lacno, ale výsledok vypáli dobre!

A dorazí finálna tretina, kde sa už dočkáte väčších súbojov a obrovskej deštrukcie za ťažké hollywoodske doláriky a Endgame balansuje niekde medzi výborne nastoleným tempom a ťažkopádnou Infinity War. Pre ortodoxných fanúšikov to bude zrejme vyvrcholenie 11-ročného čakania, kde sa môžu do boja zapojiť absolútne všetci, akurát je to stále variácia na to isté: dve armády sa s rachotom púšťajú proti sebe a bratia Russovci sa snažia prehľadne točiť akciu na podobnom mieste. Funguje to aspoň na strane hrdinov, kde každý dostane aspoň 30 či 60 sekúnd času, aby predviedol schopnosti (iní majú sotva 15-20 s), akurát na strane zloduchov sa nedočkáte výrazných postáv, sú to skôr pochodujúce ciele.

Na pomery blockbustra sa mixujú neuveriteľné veci, keď hrdinka z jedného filmu vyletí do luftu a mastí postavy z iného. Aby bola Endgame politicky korektná, dočkáme sa tu aj miniscény s rýdzo ženskou skupinou, nechýbajú černosi na viacerých postoch a o diverzite neradno pochybovať. Tým, čo klasicky vadí na Avengers, že je tu veľmi veľa postáv a majú málo času, ponúkne film zhodnú akciu – na tejto ploche a s touto predispozíciou sa nedá nakrúcať inak. Endgame pôsobí ako Best of pre viaceré postavy a fanúšikovia to tak chcú vidieť a aj budú.

Nedá sa pochybovať, Endgame plní rolu ultimátnej pocty hladnému publiku. Posúdiť ju možno viacerými kritériami: ako posledný film v sérii, aj ako komiksový film. V roli finálneho kusu chce spojiť všetko, ani sa nebojí vrátiť k minulým scénam a udalostiam, prípadne im dať nový šmrnc. Keď sa nebojuje, má čosi do seba, dokonca mu idú lepšie dramatické scény ako komediálne, kde sa sŕkajú jednorazové vtipy ako "Jedz šalát", či doberanie postáv z iných partií. Stále sa rieši odlišnosť, hľadanie lídrov, kto je silnejší a kto je krpatý, akurát sú tu desiatky postáv a každá si ide svoje. A nechýba tradične viacero koncov, posledná štvrtina je už na úrovni tretieho Pána prsteňov, už si myslíte, že film skončí a pridá čosi navyše. A ešte...

Najlepší komiksový film? Že tu vystupujú desiatky postáv a podarilo sa ich dokopy zlepiť, ešte nevydá na absolútne hodnotenie. Niektoré veci sú zhutnené a nedôjdu vám hneď, inokedy prídu archetypy ako akcia v ázijskej metropole (efektná, bez vysvetlenia). Sú to najlepší Avengers a robia najlepšie čo majú: spojili známych, aby bojovali, rozjímali, smútili i hláškovali. Bez nového zloducha a so zhodnými motívmi však pôsobia ako lepšia druhá polovica toho, čo Infinity War načala. Svedčí o tom aj hudba – Alan Silvestri má fajn sprievod, kde sa inšpiroval aj u vlastného Stroskotanca, a okrem známeho motívu nedá nič pamätné.

Pre 10-ročného diváka to bude film roka a pre mnohých Marvel fanúšikov tiež. Pre otrlého diváka, čo má napozeraných 20 rokov filmových komiksov je to silno nadpriemerný kus, ktorý najprv zájde tam, kde len máloktorý film, ale končí podľa predstáv. A po megakampani sa ani toľko prekvapení nedostaví, stačí si odškrtávať vlastné tipy, kto by prežiť mohol, kto nie a prečo. V polovici filmu máte jasno. Ale na rozdiel od Infinity War mám chuť si pozrieť Endgame znova.

PS – Osmička platí pre 2D verziu videnú v Dolby Atmos kine. Top fanúšikovia a IMAX diváci môžu ešte bod prihodiť.



HODNOTENIE

Avengers: Endgame
(USA, 2018, 181 min.)
Réžia: Anthony Russo, Joe Russo. Scenár a komiks: Christopher Markus, Stephen McFeely, Stan Lee, Jack Kirby, Jim Starlin. Hrajú: Brie Larson, Linda Cardellini, Scarlett Johansson, Karen Gillan

8.0

EIRIK BINDER

RALPH BÚRA INTERNET

RALPH A JEHO NOVÁ VÝPRAVA



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

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

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

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

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

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



HODNOTENIE

Ralph Breaks the Internet (USA, 2018, 112 min.)
Réžia: Phil Johnston, Rich Moore. Scenár: Phil Johnston, Rich Moore, Pamela Ribon, Jim Reardon, Josie Trinidad, Kelly Younger.

7.0

MICHAL KOREC

ALITA BOJOVÝ ANJEL

ROBERT RODRIGEZ A JAPONSKÁ TÉMA



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

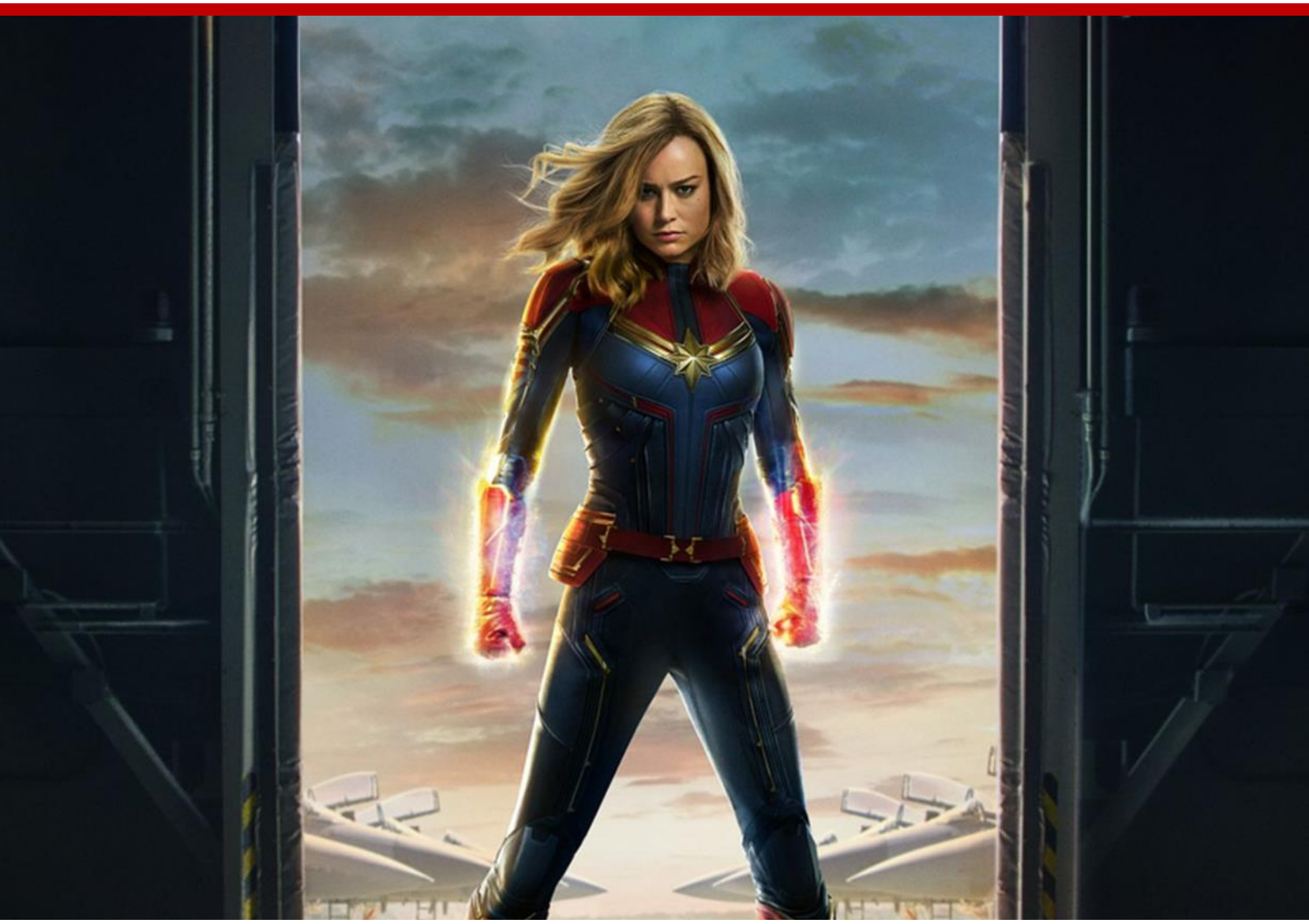


HODNOTENIE

Alita: Battle Angel (Kanada/Argentína/USA, 2019, 122 min.)
Réžia: Robert Rodriguez. Scenár: James Cameron, Laeta Kalogridis, Robert Rodriguez, Yukito Kishiro - manga. Hrajú: Rosa Salaza

7.0

MICHAL KOREC



CAPTAIN MARVEL

DVADSIATAPRVÁ MARVELOVKA

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

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

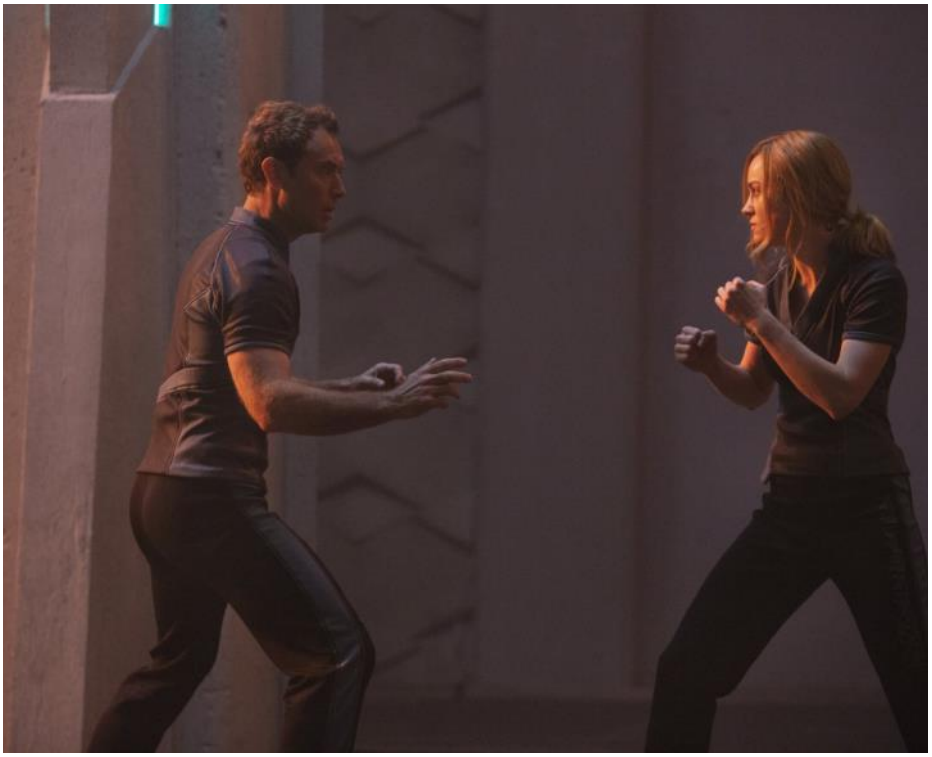
Črtá sa nám kasový trhák a jeho dopad na kultúrne dianie je otázny, ale skromne si dovolím povedať, že repete po Čiernom panterovi v dámskom vydaní sa nečrtá. Svedčí o tom aj samotné hodnotenie, toto nie je film na 9/10. Hoci má intenzívny štart a jeho prvá polovica má veľa kvalitných scén, ktoré nám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

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

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

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

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



HODNOTENIE

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

7.0

MICHAL KOREC



JOHN WICK 3

EXCOMMUNICATO

Koniec Johna Wicka 2 dal obrovský prísľub a mnohým bolo jasné, že trojka bude (stáť za to). Po dvoch rokoch ju tu máme s nálepkou veľkého akčného filmu a od prvých minút sa ide na to. Šéf hotela Winston dáva Johnovi hodinku k dobru a v New Yorku sa schyľuje k lovu všetkých na jedného za 14 miliónov.

Taká premisa by mohla byť fantastickým námetom pre lov v reálnom čase. Kopa zabijakov vyštartuje po Johnovi o šiestej večer, zaberie to dve hodiny, ukážu sa rôzne štýly boja a nejako by to skončilo. Reálny čas kedysi využila okrem iných aj naháňačka Lola beží o život. Lenže ani takým filmom John Wick 3 nie je.

Výborným nápadom je, že film má malý prológ, ktorý sa odohráva hodinu pred šiestou, presne vidíme, čo John robí pred štartom lovu a ako sa chce vysporiadať so situáciou, v centrále je efektný odpočet a všetci sa už chystajú na akciu. A nechýba ani malé pokušenie zahlušiť Johna už pred šiestou, veď pár minút nie je taký rozdiel a kto by to už len zistil... parádna scéna hneď v úvode, za ktorú treba prirátať bod.

Keď sa strhne samotný boj, čaká nás už osvedčený súboj jedného proti všetkým, kde John síce utŕži rany, no je to nezdolateľný borec, ktorý si zašíva ranu aj sám, keď príde k najhoršiemu alebo za pochodu rieši iné obety. Jedna vec sa nedá filmu uprieť – sústredí sa na vybrané dlhočizné akčné scény, ktoré sú točené s krásnou choreografiou a netreba sa čudovať, Chad Stahelski kedysi sekundoval pri natáčaní trilógie Matrix.

Aj tu našiel kopu invencií a taká naháňačka na motorkách evokuje starý dobrý Matrix Reloaded a jeho diaľnicu, atmosféra je veru povedomá. Finále sa zase hrá s paletami farieb, odrazov a skiel. Jedná akčná sekvencia na inom kontinente zase pekne zapája niekoho po boku Johna Wicka atď.

To všetko sedí, ale rozhodne nezastrie jeden podstatný fakt. Nebyť nových prostredí a akčných námetov, je to stále to isté. John Wick ide, strieľa, bum jedna rana do srdca, bum druhá rana do hlavy. Kto nedostal do hlavy jednu, dostane dve. Vyzerá to ako premakaná počítačová hra, akurát je to celé pasívne a scény sa naťahujú aj na 10 minút. A po čase je to únavné a ku koncu už úmorné. U Johna Wicka 3 lepšie zaberajú lepšie kratšie bitky a prestrelky ako tie signifikantne dlhé, ktoré majú byť vrcholom filmu. Čo je veľa, to je veľa a film pri 130 minútach už ku koncu nudí a len čakáte, ako to celé skončí...

Film nie je iba nonstop boj, vo výplni čakajú aj ďalšie scény, kde sa snaží naplniť ďalšie očakávania, a to fungovanie celého zabijackeho sveta, kde sa objavia nové postavy, ktoré vám zamotajú hlavu a zástupca Komisie či dákeho top lídra. Aj tretia kapitola iba podhadzuje ďalšie udičky a nie poriadne vysvetlenie. Nečakajte úplné zloženie mozaiky, skôr doplnenie a otváranie nových dverí, nových línií či lokalít. Áno, je fajn dostať sa mimo New Yorku a kochať sa bojom v inej časti sveta.

O niečo menej potešiteľné je, že sa po hodine dostávame opäť na známe miest a film sčasti neguje rozhodnutia minulých scén. Ak by ste prišli po polovici filmu do kina, nič sa nedeje, druhú si môžete pokojne pozrieť ako časť seriálu. Súčasný neduh seriálovosti sa totiž dostáva aj do tejto série a nič nenaznačuje tomu, že by mal skončiť. Je fajn vidieť, ako si niektorí herci užívajú svoje línie (Laurence Fishburne), prednášajú repliky a pravidlá – a potom ich veselo porušujú a bojujú ďalej. No aj samotné akčné scény hrajú niekedy až príliš na efekt: v jednej počas prípravy znie Zima od Antonia Vivaldiho a je to perfektný nápad. Potom počas strieľania znejú tóny remixovanej Zimy, no nemáte z nej absolútne nič: buď počúvate streľbu a prekáža vám hudba. A keď sa na pár sekúnd započúvate do hudby, už sa tu páli ostošesť. Bizarný a nelogický mix scény.

Z Johna Wicka sa stáva trilógia a mnohí prídu do kina s očakávaniami, že po otvorenom konci dvojky sa všetko uzavrie a trojka bude vrcholiť nejakou meganatrieskanou scénou. Nie je to úplne tak – očakávania treba trošku krotiť a je lepšie pripraviť sa na ďalší diel akčného seriálu, ktorý je výborne nakrútený, ale s pribúdajúcou stopážou mu už začínajú chýbať invencie a niektoré scény sú už naozaj naťahované.



HODNOTENIE

John Wick: Chapter 3 - Parabellum (USA, 2019, 130 min.)
Réžia: Chad Stahelski. Scenár: Derek Kolstad, Shay Hatten, Chris Collins, Marc Abrams. Hrajú:Keanu Reeves, Halle Berry, Ian McShane, Laurence Fishburne, Mark Dacascos, Asia Kate Dillon, Lance Reddick ...

7.0

MICHAL KOREC



NEVESTA NA ZABITIE

INÁ HRA NA SCHOVÁVAČKU

Novinka z produkcie Fox Searchlight vyzerá na prvý pohľad ako tuctový projekt, po ktorom by rýchlo chňapli streamingové služby. Ale to by sme sa ukrátili o celkom vtipný filmový zážitok na veľkom plátne – a tu strieka krv na hektolitre, finále je nápadité a jednoduchá premisa pretavená na dobrý kinofilm.

Všetko máte pritom v slovenskom názve – útla blondínka sa stáva nevestou na zabitie, ale cesta k tejto naháňačke vedie ešte cez malé intro v minulosti, kde sa dvaja chlapci schovávajú počas nejakej hry, kde sa však aj zabíja. Keď príde rýchlo zostrihaná svadba (gratulujem tvorcom, lebo tá pasáž si fakt pýta iba letmé zábery) a po nej svadobná noc.

Vtedy manžel zrazu prichádza ku Grace a hovorí, že rodinná tradícia velí, že si o polnoci má zahrať vyžrebovanú spoločenskú hru. Akurát má smolu, že ňou vybraná verzia sa začína meniť na doslovné hry o život vo veľkom sídle. Časový limit je pritom jasný: do rána musí nevesta zomrieť, inak rodinu postihne veľká kliatba.

SECTORVIDEO67576.

Znie to tak uletene, béčkovo a staromódne, až je to napokon celkom zábavné. Dvojica režisérov Tyler Gillett a Matt Bettinelli-Olpin vie v hororovom žánri chodiť, hoci nie vždy doručia pecku. Pravidlá však poznajú, vedia ako na diváka a treba oceniť aj menšie nuansy ako šikovný flashback či jednoduchý štart. Očakávaná naháňačka a zápletka s doslovným lovom nenechá na seba dlho čakať – je tu troška napätia a ide sa tvrdo po výsledku. Tu sa má divák baviť na krvavej akcii, schovávačke a po polhodine sa prepína film na jasnú zabíjačku, kde akurát manžel má tendencie nevestu chrániť, ale zvyšok rodiny je proti...

Nevesta na zabitie okrem jasnej premisy rýchlo potvrdí aj svoj žáner. Má hororový základ, ale zároveň aj silné komediálne cítenie, takže viac sa bavíte ako bojíte. Niektoré absurdné situácie hneď v prvej polovici vás zrazia na kolená alebo sa budete rehotať na celé kino – avšak časť divákov sa môže ladiť na tón dlhšie ako ostatní. Film má dve silné devízy: jednak niektoré bláznivé situácie, ktoré vopred nečakáte a postavy, ktoré sú vhodne využité, hoci občas sú to takmer karikatúry alebo o nich tušíte, že neskončia dobre.

Solídne vykreslené postavy majú aj originálne zbrane a do polhodiny ich poznáte. Nie všetci sú zvyknutí zabíjať, niektorí majú v tom pasiu, iní sú skôr amatéri.

Nevesta Grace sa postupne zoceľuje, ale nedospeje do módu terminátorky alebo Katniss Everdeen. Skôr si poriadne vytrpí niektoré momenty, ktoré sa aj vám zaryjú až pod kožu. Karta sa otočí iba trošku, stále je tu jasná presila. Väčšina filmu sa odohráva v dome, ale vyjdeme aj do blízkeho okolia, aby sa v útlej stopáži objavili aj ďalšie pasáže (jedna fakt bolestivá).

A neradno prezrádzať finále, ktoré je skutočne výborným zavŕšením celého diela a veľmi zábavne. Umné scény na ceste k nemu podčiarkuje aj výborne zvolená hudba: niekde Brian Tyler núka hororovú hudbu, inde si vypomôže klasickou hudbou (aj Čajkovského overtúra 1812!) alebo old-school platňou. To sú isté dôkazy toho, že sa tvorcovia hrajú s rozličnými prvkami a chcú nás baviť vo viacerých smeroch.

Toto je krvavá hororová komédia, za ktorú by sa nehanbil ako producent ani Tarantino alebo ešte lepšie ani Guillermo del Toro. V tom smere je paradoxné, ako sa nedávne Nočné mory z temnôt potácajú v dlhej snahe zaujať, zatiaľ čo tu razantný prístup prináša lepšie výsledky. A svedčí o tom aj svieže obsadenie, kde okrem Andie MacDowell nájdete skôr menej známych hercov.

Obsadenie Samary Weaving do hlavnej úlohy je malé víťazstvo, snaží sa ostošesť najmä v nepríjemných sekvenciách a podala sugestívny výkon. Takže fajn, Nevesta na zabitie skóruje ako nečakaná žánrová chuťovka na konci leta.



HODNOTENIE

Ready or Not (USA, 2019, 95 min.) Réžia: Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett. Scenár: Guy Busick, Ryan Murphy. Hrajú: Samara Weaving, Adam Brody, Mark O'Brien ...

7.0

MICHAL KOREC

TO - KAPITOLA 2

PENNYWISE SA VRÁTIL



Po dvoch rokoch prichádza do kín plánovaná druhá kapitola megaúspešného hororu To (It, 2017). Hrdinovia jednotky si počas 27-ročnej pauzy od posledného Pennywiseovho besnenia v Derry zariadili život po svojom. Bill píše knihy, Beverly sa venuje módnemu priemyslu, Ben vedie architektonickú firmu, Eddie odhaduje riziká, Richie zabáva ako stand-up komik, jediný Mike zostal v Derry plne pohrúžený do tajomstva zla okupujúceho mestečko každých 27 rokov.

Režisér Andy Muschietti so scenáristom Gary Daubermanom opäť servírujú perfektné hororové dielko s množstvom retrospektív. Vďaka silnej jednotke s presvedčivými detskými výkonmi a záverečnému sľubu stáť spolu v boji proti ničivému zlu dostala Kapitola 2 lákavý základ v záverečnom boji proti odpornému klaunovi.

Adaptácie kníh Stephena King konečne dostávajú prvotriedny kinovzhľad bez ohľadu na ich hodnotenia. Vlnu tých kvalitnejších hororov z minulostoročných osemdesiatok (už od Carrie, cez Osvietenie, Mŕtvu zónu, Misery nechce zomrieť) nahradili dosť nešťastné televízne adaptácie v 90. rokoch, čo je prípad aj fenoménu To. Spolu s Cyntorynom zvieratiek sa aktuálne dočkali nového šatu, pričom pôvodne jeden televízny film z roku 1990 To Muschietti s Daubermanom rozdelili na filmy dva - obdobie detstva a dospelosti hlavných protagonistov.

To Kapitola 2 dala dokopy dospelé herecké hviezdy (James McAvoy, Jessica Chastain, Bill Hader, Isaiah Mustafa, James Ransone, Jay Ryan), ale aj pôvodnú detskú hereckú zostavu (o 2 roky patrične omladenú). Keďže sa detské postavy v jednotke jasne povahovo profilovali, dali si autori záležať, aby rozhodujúce črty každej z nich zostali zachované aj v dospelosti. Vzhľadová i charakterová kontinuita vierohodne dotvára dojem znovuobnoveného Klubu núl s vlastným bremenom zážitkov z detstva každej z nich.

Diváka síce desí Pennywiseova postava, jej prejavy, podoby a pohnútky, v hlavných aktéroch ale znovu ožíva trýznivejší pocit detského outsiderstva, ktorý sa počas dospelosti snažili všemožne prekryť, zadupať a nepripúšťať si spomienky na minulosť.

Druhá kapitola už nenesie toľko detského hrdinstva a vzájomnej spolupatričnosti „lúzrov“ a dostáva trocha temnejší dospelácky nádych. Po nutnej introdukcii aktuálneho života Billa, Beverly, Eddieho, Richieho, Mikea, Bena a sčasti i Stana sa dostávame do zmätenejšej motanice odhodlania a následného odmietania v dávnom prípade boja proti Pennywiseovi napredovať. Po otravnejšom pobehovaní v priestoroch penziónu sa ale potreba zotrvať verný sľubu rozvinie. Spoločným údelom Klubu núl je čeliť vlastnému strachu, akokoľvek a kýmkoľvek je zosobnený.

Flashbacky obsahujú minimum záberov z jednotky, s väčšinou z nich sa nanovo popasovali Jaeden Martell, Wyatt Oleff, Jack Dylan Grazer, Finn Wolfhard, Chosen Jacobs, Jeremy Ray Taylor a Sophia Lillis. A, samozrejme, nebezpečného grázla Henryho Bowersa sa nedá nevychutnať si opäť v podaní Nicholasa Hamiltona a jeho psychopatickej dospelej verzie sa parádne ujal Teach Grant. Vo filme sa na začiatku mihne dokonca uznávaný kanadský režisér Xavier Dolan a svoj part si strihne i samotný Stephen King.

Režisér v dospelých hlavných hrdinoch schválne využíva Billovo koktanie, Charlieho pojašenú prostorekosť, Eddieho predpojatosť voči všetkému novému či Beverlyinu rozhodnosť bojovať s vlastnou hanlivou povesťou. Psychologicky tak búra ľahší náčrt postáv a desí nepríjemnými zážitkami z detstva, ktoré sú pre zvládanie dospeláckeho života obťažujúce.

Nejde totiž o strašidelnosť Pennywisea, ale o to, čo pre nich predstavuje. Plátno ponúka postavám solídnu psychotrýzeň a divákovi uspokojivú vizuálnu ohyzdnosť v správnej kadencii (až na nešťastnú reštauračnú scénu na spôsob MIB). V úlohe démonického Pennywisea opäť exceluje Bill Skarsgård. Hektolitrami krvi, vody a nebezpečne sypkej zeminy temné zlo skúša skupinu dospelých lúzrov, či vydržia zostať nezlomne spolu.

Divák sa dostáva na známe miesta z jednotky, pripomína si jednotlivé kreatúry zosobneného detského strachu, ale aj príjemné momenty ranej puberty a občasnej letnej pohody. Po dejovej stránke sa jednoznačne speje ku konečnému zúčtovaniu s minulosťou. Rituálnemu skoncovaniu so strašidelnou postavou tancujúceho klauna predchádza u každého člena Klubu núl vnútorný očistec od činov minulosti, ktorých vinu si treba odpustiť.

Oproti jednotke sa minutáž To Kapitola 2 blíži k trom hodinám. Prílišnú zdĺhavosť filmu badať najmä v jeho prvej tretine v nevyhnutnom pripomínaní udalostí spred 27 rokov, aby aktuálna dvojka sama o sebe pôsobila celistvo. Tempo udržujú hlavne spomínané flashbacky, pozornosť od monotónnej ponurosti odvádzajú práve typické slovné prestrelky z detstva. Tie vychádzajú hlavne Haderovi či Ransoneovi z úst v detsky roztopašných pózach, čo už vyznieva trocha komicky vzhľadom na vek postáv.

Komediálne prvky jednotky mali svoje opodstatnenie najmä vďaka adekvátnej detskej mentalite. Hoci Bill Hader pumpuje svojho Richieho vyššou charizmou komika, Ransone sa točí v kruhu omráčených pohľadov. Napočudovanie sa McAvoyov Bill už v popredí nedrží, Beverly ako jediná žena má nutne výraznejšie postavenie, všetci sú si inak rovnocennými partnermi. Každá z postáv prináša Tomu vyživujúci strach a žiadúco slabú sebadôveru.

Andy Muschietti svojimi To a To Kapitola 2 jednoznačne nabúral doterajšie renomé Kingových hororových adaptácií, z ktorých vyčnievala hádam len Darabontova Hmla z roku 2007. Dobovým rozdelením príbehu do dvoch filmov však primäl publikum porovnávať. Dospelosť všeobecne viac nudí. Ale strachu sa neubráni. A po strašne dlhých 27-ich rokoch je atraktívne opäť na plátne v duchu starého sľubu zabojovať.

S dostatočnou dávkou nostalgie a viac-menej pevne vedenými dospelými outsidermi sa Muschietti s Kingovou knižnou predlohou dôstojne vysporiadal a obohatil hororový žáner o nadpriemernú snímku, ktorú si diváci napriek spomínanej dlhej stopáži určite užijú.



HODNOTENIE

It Chapter Two (USA / Kanada, 2019, 169 min.)
Réžia: Andy Muschietti. Scenár: Gary Dauberman, Stephen King. Hrajú: Jessica Chastain, James McAvoy, Bill Hader, Isaiah Mustafa, Jay Ryan, James Ransone, Andy Bean, Bill Skarsgård, Jaeden Martell

7.0

MICHAL KOREC



STAR WARS

VZOSTUP SKYWALKERA

Pred štyrmi rokmi boli očakávania na nové Star Wars maximálne. Šikovný režisér bude rozvíjať ságu a hoci Epizóda VII bola mnohými vnímaná ako remake Novej nádeje, predstavila pár dobrých postáv, fajn akciu i návrat starých známych. Bol to štart novej trilógie plný prísľubov. Osmička pred dvomi rokmi pôsobila ako premárnená príležitosť a ukázala, že miešať režisérov a scenáristov nie je dobrý ťah.

J.J. Abrams sa vrátil na post režiséra a podľa očakávaní urobil najlepšie, čo sa s rozbehnutou sériou dalo. Pretože Rian Johnson ledabolo ukončil niektoré línie alebo ich neriešil (rodičia Rey, Snoke), J.J. ignoruje jeho rozhodnutia alebo napráva jeho kroky. V praxi tak dej Epizódy VIII zhrniete do jednej minúty (Rey trénuje s Lukeom, na konci je veľká bitka) a na to nadviaže Epizóda IX.

Teoreticky môžete sledovať iba sedmičku a deviatku, o veľa neprídete. Čo mal Abrams robiť, keď mu na ukončenie trilógie ostal jediný film a nechcel ho mať trojhodinový? Sadol si s Chrisom Terriom (scenárista Argo, Batman vs. Superman a Justice League) a začali skladať príbeh nanovo, aby dal ako-tak zmysel a doručil šokujúce odhalenia.

Bez odhalenia patričných spoilerov treba konštatovať, že chlapci urobili krok vpred a pár vzad. Snažia sa nastaviť hrdinov na originálnu ságu, tvoriť nové prepojenia, ktoré majú fanúšikom vyraziť dych a istá časť sa dá akceptovať. Na druhej strane potvrdzujú podobne ako v sedmičke absolútnu nutnosť využívať staré osvedčené prvky.

Dej sa odohráva rok po konci osmičky a očividne sa v galaxii veľa zmenilo: Prvý rád ohrozuje slobodných ľudí, črtá sa nový nepriateľ, ktorý chce budovať nové Impérium. Rey trénuje naplno, Kylo Ren je naštvaný a hľadá silný artefakt. Ten ho vedie k temnej strane a vzniká nový dôvod, prečo sa musí galaxia spojiť proti uzurpátorom, hoci sa jej to minule nepodarilo.

Vzostup Skywalkera začína sľubne: prvých 15 minút nás hodí do akcie, strieda planéty, postavy a naplno mašíruje k prvým pointám. Ešteže trošku spomalí, tempo by ste 142 minút nevydržali a navyše aj pri tejto zostave scén máte nejeden problém: zásadné oznámenia sú odpálene rýchlo a keď sa nad nimi chcete zamyslieť, ujde vám ďalšia scéna, takže nemáte čas a dúfate, že sa váš tip potvrdí neskôr.

Je zrejmé, že J.J strihal film najmä v prvej tretine, druha sa spomalí (a je rozhodne najslabšia), aby po malom finále film nabral ďalší dych a rozbalil to naplno vo finálnej tretine. Nie nadarmo budete namietať, že Star Wars IX vyzerá ako nová trilógia v novom filme. Je tu načrtnutých toľko nitiek alebo aj scén v minulosti, ktoré by sa dali spracovať, no tento film na to nemá čas. Napríklad sa ukáže, že v Prvom ráde je zradca. Poviete si, fajn, treba rozvinúť jeho motivácie. Smola, o 10 minút je preč! A pritom to nie je nepodstatná postava.

Star Wars fungujú v základnom princípe: partia hrdinov ide po planétach, bojuje proti megazlu a obsahuje súboje so svetelnými mečmi alebo stíhačkami. Všetko tu nájdete a prídu pekné scény, ale už sú niekedy náročné, že štúdiový aranžmán z nich srší naplno. Nové planéty sú fajn, ale prečo zase musíme dostať jednu púštnu?





Sila sa používa v nových rozmeroch, situáciách či s benefitmi a ak J.J chcel ukázať jej nové možnosti, dajú sa sčasti zobrať na milosť – hoci ku koncu niektoré postavy pripomenú skôr mágov z RPG hier ako rytierov či bojovníkov, ktorým Sila občas pomôže prikvačiť nepriateľa alebo odhodiť predmet.

Pri hodnotení samotných postáv sa potvrdzuje to, čo vieme už od čias sedmičky: Rey je top napísaná, má silné dilemy, stále sa pachtí po pôvode rodičov a tréningu. Boj Kylo Rena sa dá zniesť, hoci Driver nevie sám, čo postave ešte vložiť. Duo Poe-Finn je slabo vykreslené (ani herci za veľa nestoja), napríklad ich nevyjasnené línie s potenciálnymi láskami sú otravné. Kto si pamätá, že Finn a Rose mali čosi v osmičke? Nepodstatné, scenáristi hádžu Finnovi do cesty novú slečnu, s ktorou by si mohol sadnúť.

Vzostup Skywalkera má teda naoko hutný dej, ale rezonuje z neho málo. Recyklujú sa tu postavy, motívy i témy. Film chce byť dramatický, ale sami tušíte, že niečo sa o polhodinu vyrieši samo. Stále platí, ak si nevedia dať tvorcovia rady, vložia niečo zo starej trilógie, aby fanúšikovia spokojne mľaskli a nové publikum im to snáď zhltne.

Deje sa veľa, a nič vás neprekvapí. Keď sú postavy v úzkych, príde náhoda a iná postava. Ide sa na istotu a efektné scény – je ich dosť, Abrams ich nakrúcať vie, ale pamätných málo. To už aj Solo mal výbornú akčnú scénu s idúcim vlakom či sedmička prelet nad Jakku, tu sa hľadajú ťažšie.

Najväčšia škoda je, že J. J. Abrams mal veľa dobrého materiálu, ktorý by si dal rozvíjať, ak by mal viac priestoru a šancu vysvetliť niektoré momenty, ukázať dlhé flashbacky alebo venovať sa možnostiam Sily. Tu je všetko skratkovité, takže na internete môžu začať búrlivé diskusie, ale bolo by lepšie vychutnať si ich vo filme. Áno, boj Kyla Rena a Rey o vesmírny letún je skvostne natočený a emócie z neho sršia.

Pár scén zájde až na úroveň hororu a na pokladniciach kín svieti varovanie o fotosenzitívnych scénach, ktoré vás vizuálne omráčia. To sú všetko dobré momenty, ktoré vás na 10-15 minút potešia. A potom vás dorazí scenáristický skvost, ktorý zmrší niečo pamätné zo starej trilógie. Ako jeden dobrý, nabitý film Vzostup Skywalkera napokon obstojí. Má veľa planét, akcie, rozhodnutí, aj efektné scény prídu, aby ste pri jednom pozretí nestačili ani dýchať a v IMAX vás odzbrojí a vyduní subwoofer. Ale Abrams mal neľahkú úlohu, ukončiť ságu deviatich filmov, o čo sa letmo pokúsi v úplne záverečnej scéne, ktorá by chcela byť ultimátnou poctou, ale vyvolá skôr otázku: a to je všetko? George Lucas dokázal krásne uzavrieť pôvodnú trilógiu v roku 1983 a ešte svoju druhú v roku 2005.

Na záver trilógie VII-IX sa dokonca vynoria kacírske myšlienky, či Lucasova trilógia I-III nebola lepšia ako najnovšia. Aj po 14 či 20 rokoch sa mi vynárajú pamätnejšie postavy ako Watoo, Sebulba, Mace Windu, gróf Dooku, smutné finále trojky. Najnovšia trilógia núka iba dve dobré a veľa podstatného čerpá zo starej trilógie.

Johnson veci prepálil, Abrams čosi načrtol v sedmičke a zlepil v deviatke. Poučenie pre nás i Disneyho je jasné: celú trilógiu musí držať jediný tvorca, aby sa snaženie nerozbilo ako pri VII-IX s dvomi režisérmi. Nové diely nesmú vychádzať po dvoch rokoch, potrebujú celé tri. A asi by bolo lepšie s trilógiami prestať.

Ale predsa je tu masívny epilóg a dôvod, prečo ísť do kina. Toto je posledný film Star Wars, ku ktorému skladá hudbu John Williams. 87-ročný génius vyžmýkal zo seba absolútne všetko pre deväťdielnu ságu, vytvoril kvantum pamätných melódií, ktoré dokáže vložiť do filmu v správnom čase a je majster hudobných motívov pre jednotlivé postavy.

Vzostup Skywalkera mu umožnil krásne miešať tému Rey i Kylo Rena, vkladať staré témy ako Imperial March a najmä na veľkom plátne a silnom zvuku vyznejú s plnohodnotným orchestrom ako v máloktorom inom, nielen sci-fi filme. Očakávam jeho 52. oscarovú nomináciu a vydržte počúvať jeho soundtrack do poslednej sekundy. Nič také už zrejme znova nepríde.

J.J. Abrams to má za sebou a my tiež.



HODNOTENIE

Star Wars: The Rise of Skywalker (USA, 2019, 141 min.)
Réžia: J.J. Abrams. Scenár: Chris Terrio, J.J. Abrams, Hrajú: Adam Driver, Daisy Ridley, Billie Lourd, Keri Russell, Carrie Fisher, Mark Hamill, Ian McDiarmid, John Boyega, Billy Dee Williams

7.0

MICHAL KOREC



JUMANJI: ĎALŠÍ LEVEL

HRA POKRAČUJE

Pred dvomi rokmi rozbilo Jumanji bank a Sony sa podaril mimoriadne úspešné oživenie série, ktorá ani v 90. rokoch nemala takú popularitu. Zrejme za to môže iné nazeranie generácie na videohry alebo silná herecká zostava, no dať dokopy trojicu Johnson-Black-Hart bolo absolútne víťazstvo. A pretože recept na úspech zafungoval, o dva roky neskôr (a opäť proti Star Wars) prichádza nový diel série.

Takže naši hrdinovia sa zo strednej dostali už na univerzitu, blížia sa vianočné sviatky a mali si dať super reunion v bistre, no Spencer sa k Marthe, Bettany a Fridgovi akosi nedostavil. Idú ho hľadať, doma nájdu akurát jeho dedka s kamošom (Eddie a Milo) a po letmej kontrole suterénu zistia, že konzola s Jumanji je opäť zapnutá – a je veľmi pravdepodobné, že Spencer išiel dnu. A tak ho idú zachrániť...

Výhoda nového Jumanji je, že systém hry a prevteľovania do videoherných postáv veľmi dobre poznáme. Ba čo viac, hrdinovia konfrontovaní s každodenným životom si pamätajú, že v Jumanji mali iné vlastnosti a cítili sa azda sebavedomejšie alebo nachádzali iné stránky postáv. Preto vzniká nová dilema: dá sa ísť do hry aj dobrovoľne a za akým účelom? Spencer sa o to pokúsil, jeho záchrana si však vyžaduje iný štýl.

Autori sa rozhodli pre parádny krok a hercom menia civilistov, ktorých majú stvárniť. Dwayne Johnson hrá deda Eddieho (v civile totálne ušomraný Danny DeVito) , má šancu na prchkú povahu v kombinácii s razantnou silou. Kevin Hart dostal elegantného Dannyho Glovera, v spojení s lingvistikou a zoológiou prednáša neuveriteľné repliky. Jack Black nehrá krehkú blondínku v tučnom tele, ale černocha Fridgea. Jedine Karen Gillan ostala postava plachej Marthy, ktorá si v civile neverí a v Jumanji je sexi bojovníčka.

Tvorcovia však zašli ešte ďalej a našli spôsob, ako si môžu štyria herci meniť charaktery viackrát, čo ústi v parádne momenty. Napríklad Karen Gillan hrá odviazaného chlapa v ženskom tele (nie priamo hulváta) a Jack Black dokonca tri postavy. Zámerne nepíšem ktoré, ale sú to tri úplne odlišné herecké výkony. To Dwayne Johnson a Kevin Hart dostanú dvojúlohy a špeciálne Hart dokáže svoje postavy skvele oddeliť.

Hra s formou sa nepresunula do scenára, ktorý ostáva vystrihnutý ako z bežnej videohry. Rozprávač nám zas nastolí problém sveta na záchranu: Jurgen krutý je zloduch a tu ďalší cenný drahokam. Dejová mustra prísne nasleduje videohry v tom, že každé prostredie slúži ako level a jeho koniec prinesie buď menšieho bossa (rozumej súboj) alebo akčnú sekvenciu ako naháňačku na buginách pred pštrosmi, alebo skákačku na mostoch s opicami.

Je to rýchle, zbesilé, šikovne nakrútené, stále vtipné a aj pri 123 minútach si tretie Jumanji drží tempo. Pravidlá sú striktne dodržiavané aj pri počte životov – čím sme ďalej, tým ich počet z plnej trojice klesá. Niekedy náhodou, inokedy pri dramatických udalostiach. Môžete sledovať, ako sú na tom hrdinovi alebo vám film v správnej chvíli napovie.

Pritom je tu ešte priestor pre konverzácie o starnutí, priateľstve, ktoré doručia dvaja starí kamoši, resp. ich rady mladým. Alebo aj o vysokoškolákoch vo videohre: niekedy to pôsobí málinko umelo, keď nádherná ryšavka hovorí o nesmelom opätovaní citov počas horolezeckého výstupu na ľadovej stene, ale to si musíte uvedomiť jej predlohu a charakter civilnej postavy. A funguje to. Rovnako i malá zmena atribútov postáv v Jumanji – niekomu boli pridané vlastnosti, inému zase slabiny.

Na jednej strane dostane kvalitné videoherné dobrodružstvo. Na druhej viac postáv, dve generácie a čo je najlepšie, môžete sledovať výborné výkony hercov, ktorí zrazu priebehu filmu striedajú aj viacero postáv. Možno ten pocit sviežosti minulého filmu nové scénky nenahradia, ale majú veľa iných a kvalitných prísad. Trio Danny Glover, Danny De Vito a Awkwafina zapadá do koloritu, čo osvedčená zostava ide na vyššie obrátky. Pôvodná štvorica i nováčikovia majú parádnu chémiu. Slabý zloduch stráca body, ale milovníci videohier budú spokojní, pridajú bod a utekajú na IMAX či Dolby Atmos, kde už znejú bubny.



HODNOTENIE

Jumanji: The Next Level (USA, 2019, 123 min.)
Réžia: Jake Kasdan. Scenár: Jake Kasdan, Jeff Pinkner, Scott Rosenberg, Chris Van Allsburg. Hrajú: Dwayne Johnson, Jack Black, Kevin Hart, Karen Gillan, Danny Glover, Danny DeVito Nick Jonas,

7.0

PETER PAVLÍK



6 UNDERGROUND

MICHAEL BAY A JEHO NIKDY SA NEKONČIACA AKCIA

Varovanie ministerstva „dobrého“ vkusu a vysokého umenia: Autor recenzie je veľký fanúšik Michaela Baya.

Michael Bay je zjav. Jedna skupina divákov jeho filmy miluje, tá druhá nenávidí. Po nie úplne šťastných a zbytočných pokračovaniach Transformerov, ktorými zabil veľkú časť svojho aktívneho kariérneho života, sa však prvá skupina o dosť zmenšila. Jeho bočné projekty Pain and Gain a 13 hodín: Tajní vojaci v Bengházi sa síce vydarili, no mnoho divákov do kina neprišlo. Práve v nich sa ale ukázalo, že tento megaloman to v sebe stále má. Vďaka svojmu nezameniteľnému rukopisu (zvaného Bayham) a podivnému vnímaniu sveta by som sa ho nezdráhal označiť (nech to znie akokoľvek divoko) za autorského režiséra. V čisto komerčnej kinematografii za jedného z posledných.

Opäť sa však ukázalo, že aj tí najvýraznejší autori potrebujú producentský dohľad. A u Baya sa to ukazuje veľmi intenzívne. Ak ho nemá kto krotiť, tak kosa dopadá kruto na kameň. Aj napriek tomu som ale dúfal, že jeho spolupráca s Netflixom dopadne na výbornú. To o čom pojednáva je totiž dosť šialené aby sa mohol naplno realizovať.

Svetom sklamaný miliardár (Ryan Reynolds) si najmä ďalších päť ľudí z rôzneho oboru aby zvrhol jedného diktátora a bojoval proti nepravostiam. A viac sa o deji asi skutočne nedá napísať. Scenár totiž nepatrí k najlepším veciam na tomto filme a je jednou z hlavných príčin mierneho sklamania.

6 Undeground má fantastický rozjazd. Takmer 20 minútová naháňačka vo Florencii má všetko, čo potrebuje fanúšik Bayhamu k zdravému dospievaniu. Nezameniteľné snímanie, efektné spomaľovačky, divoký strih, infantilný humor, neúctu k ľudskému životu aj roztomilé psíky. Majster je späť!

Už v tejto údernej expozícii je ale naznačená aj štruktúra rozprávania a tu sa opäť ukázala Achillova päta Bayovej tvorby. Nech má totiž akokoľvek vycibrené audiovizuálne vnímanie a cynickú povahu, tak dobrým rozprávačom nikdy nebol. Keď utíchnu motory, tak sa začne odvíjať niečo, čo má byť príbehom. A tu sa najviac ukazuje ako veľmi tu chýba pevná producentsko dramaturgická ruka. Preskakovanie v čase je dosť neprehľadné a navyše sa mu nedarí zakryť fakt, že hlavná zápletka je variáciou miliónkrát videného.

Samozrejme sa aj tu nájdu roztomilé maličkosti, ale na to, aby potiahli dvojhodinový film, nemajú dostatočnú oporu v deji. Príliš nepomáhajú ani nevýrazné charaktery, ktoré herci nemali priestor rozpracovať a spraviť z nich plnohodnotné postavy. Sú tak iba bábkami v rukách zmäteného rozprávača, ktorý dostal absolútne voľnú ruku a nevie, čo si s ňou počať.

Skvelé nápady sú tak na seba naskladané mechanicky bez ľadu a skladu. Spomeňme si na Spielbergov 1941, Burtonov Mars útočí! alebo Jacksonovho King Konga.

6 Underground tak najlepšie funguje ako sled videoklipov. Tie sú našťastie natočené s chuťou a sami o sebe sú veľmi zábavné. Bay totiž stále nezabudol ako má vyzerať divácky atraktívna filmárčina a snaží sa ohurovať v každom jednom zábere. Fanúšikovia sa dočkajú takmer všetkých jeho trademarkov a remeselnej stránke sa tak dá vytknúť hlavne iba slabučká hudba (aj keď remix Carminy Burany je roztomilý) a občasná nekontinuita strihu (zázračne opravované auto z Komanda je prekonané). Na niekoho to môže pôsobiť ako únavná exhibícia, no ja som sa bavil veľmi dobre. Najmä v momentoch, keď sa ukazovalo, že Bay skutočne nepozná mieru. V ohľade detinských nápadov, zobrazovaní násilia ani prvoplánovosti humoru.

Obzvlášť vypečené je tak finále s obrovským magnetom, ktoré je absolútne cez čiaru fyziky, žánru aj zdravého rozumu. Čo myslím ako pochvalu. Z analytického hľadiska ale opäť najviac fascinuje/znechutí Bayove videnie sveta. Pokiaľ bolo pri Bad Boys 2 pochybné posolstvo „dobrý policajt sa stane dobrým policajtom, keď začne ľudí miesto zatýkanie strieľať“, tu sa dostávame ešte ďalej. Hrdinovia tak bez mrknutia oka a hláškami na perách likvidujú nevinné obete, morálky ani súcitu príliš nepobrali a vo väčšine politicky korektných filmov by z nich mohli byť bez akýchkoľvek zmien hlavní záporáci.

Všetko je podriadené najväčšej efektnosti diania na plátne a nejakou morálkou nie je potrebné sa zaoberať. Bay už tieto svoje úchylky občas pašoval aj do Transformerov (pripomeňte si likvidáciu Megatrona v trojke), no až v mládeži neprístupnom Pain and Gain im dal voľný priechod. Tam však na rozdiel od aktuálneho projektu stále nešlo o postavy, ktorým by sa malo fandiť (teda aspoň dúfam). Je to zvrhlé? Určite. Zábavné? Takisto!
Netreba ale za to nikoho bičovať. Keď môže mať Almodovár za hlavné postavy homosexuálov, Jarmusch intelektuálov alebo Dolan intelektuálnych homosexuálov, môže mať Bay vo svojich filmoch sadistov. Týmto by som aj rád varoval fanúšikov spomenutých režisérov, nech na jeho nový počin nepozerajú, lebo v lepšom prípade dostanú... dosaďte si tú najhoršiu možnosť podľa vlastných preferencií.

Pri spätnom ohliadnutí za Bayovou tvorbou celkom prekvapia silné ženské hrdinky. Tie sú síce opäť snímané najmä ako sexuálne objekty, no dokážu byť v správnom momente dostatočne emancipované. Aj keď k vyobrazeniu žien po metoo majú stále ďaleko, tak je tu vidieť určitý posun.

Toto sú ale veci, ktoré sa v recenzii na film režiséra Skaly, Armageddonu alebo Transformerov príliš nepatrí rozoberať a pitvať sa v nich. Hlavné je prvotriedne akčné remeslo a to zvláda Bay stále na jednotku. Jednotlivé momenty sú veľkým zdvihnutým prostredníkom konkurencii a ukazujú, kto je stále kráľom.

David Leitch sa tak po podobne prepálenom a o dosť slabšom Hobbsovi a Shawovi môže zahanbene krčiť v kúte, Edgar Wright dostal krásnu ukážku toho, že Baby Driver skutočne nie je dokonalým prípadom rytmizovania na ruchy a hudbu a John Wick spätne pripomína komorný nezávislý kúsok bez rozpočtu. O to viac zamrzí, že ani tentoraz sa Bayov remeselný um nestretol s príbehom, ktorý by stálo za to rozprávať a dokázal by udržať pozornosť po celú dobu sledovania.

6 Underground je v jednotlivostiach výborný, bohužiaľ je ale ďalším príkladom, že aj k Bayhamu je potrebný funkčný dej. Ten je v tomto prípade až príliš mdlý a podkopáva tak snahu o zrod ďalšej klasiky, ku ktorej sa bude mnoho divákov opakovane vracať a spomínať na ňu. Alebo jej nadávať za prílišnú tupotu a nezmyselnosť. Stále je však šanca, že sa tu urodí pre istú skupinu ľudí menší kult. Podobne prepálených, politicky nekorektných a rozpočtovo štedro ošetrených akčňákov je predsa len málo.



HODNOTENIE

6 Underground (USA, 2019, 127 min.)
Réžia: Michael Bay. Scenár: Paul Wernick, Rhett Reese. Hrajú: Ryan Reynolds, Mélanie Laurent, Manuel Garcia-Rulfo, Ben Hardy, Adria Arjona, Dave Franco, Corey Hawkins, Lior Raz, Payman Maadi ...

7.0

MICHAL KOREC



ĽADOVÉ KRÁĽOVSTVO 2

NÁVRAT DO ĽADOVEJ RÍŠE

Ľadové kráľovstvo je v tejto dekáde jeden z najznámejších animákov Disneyho. Má úžasné tržby (1,27 miliardy dolárov), vynikajúcu návštevnosť i predajnosť DVD (nie nadarmo tam svieti naše odporúčanie). Osobne mám k nemu isté výhrady (prešpekulovaný dej, slabý záporák), ale celkom bodoval aj v dabingu vďaka Mariánovi Labudovi ml. ako snehuliakovi Olafovi.

Šesť rokov trvalo Disneymu priniesť pokračovanie megahitu a to značí, že mal dostatočne dlhý čas, aby prepracoval scenár pre Annu a Elsu a ich nové dobrodružstvá. Rozhodol sa pre zvláštny postup typický pre mnohé ságy – aby posunul hrdinky vpred, hrabe sa ich v minulosti a snaží sa urobiť pár krokov vzad. Tvorcov fascinuje najmä minulosť Elsy, jej magické vlastnosti a chcú ich skúmať, takže keď jedného dňa začne počuť záhadný hlas, rozhodne sa vydať za hranicu hmly do tajomného lesa, kde by mali čakať prekvapenia.

Pre Annu sú pripravené iné výzvy: mladík Kristoff by ju chcel konečne požiadať o ruku a čaká na správny moment. A zároveň Elsa na putovaní chce čoraz viac putovať sama, nie so sestrou...

Na rozdiel od iných animákov má Ľadové kráľovstvo viaceré devízy, na ktorých chce stavať aj dvojka. Je to najmä sesterský vzťah Anny a Elsy, s ktorými sa vie stotožniť nejedna diváčka. Autori sa chcú ponoriť do mysle oboch postáv a ich rolí: svedomitá Anna by chcela byť dobrou panovníčkou a držať sa spolu.

Elsa túži po niečom nevyrieknutom – akoby jej Arendelle bol príliš tesný. Vlastné ambície kladie vyššie, preto berie hneď prvý impulz za motiváciu na cestu preč. Odlišné túžby sa priečia spoločnému vývoju, ale dievčatá v kine sa ľahko stotožnia s oboma – niektoré majú radi dobrodružstvo vonku, iné bezpečie doma.

Vydáme sa na cestu do neznáma, aj Anna radšej bude spolu s Elsou preč ako by trčala sama v kráľovstve, ktorému aj tak hrozí nebezpečenstvo. Putovanie do nových lokalít má veľkú výhodu: dá sa otvoriť séria noviniek, objaviť iné postavy, ale prvú hodinu tvorcovia prakticky využívajú na epizódne dobrodružstvá: ukázať nám nový kmeň, veľkých obrov, nejaké proroctvo... Takmer žiadna nová postava nie je výrazná ako tie základné, divák sa radšej bude pozerať na trampoty Kristoffa, Swena a Olafa; toto trio dôverne pozná a má pripravené zábavnejšie scény ako nováčikovia.

Výraznejší zlom má prísť po hodine, kedy sa Elsa vydá na odyseu do jadra tajomstva a vtedy sa ukáže, že scenáristi opäť raz celý dej prešpekulovali ako v jednotke. Hrabanie sa v minulosti nie je presvedčivé, je síce fajn, že uvidíme čosi z pozadia nehody rodičov, ale je to umelé naťahovanie a zase nemá presvedčivú stránku zla.

Akoby sa autori nesmierne báli vložiť do scenára niečo negatívne či vyslovene zlé – snažia sa hrať na istotu, nebyť príliš dramatickí, pritom niečo také by aj rozprávka viac potrebovala. Svedčí o tom už aj scéna z prvej ukážky, kde Elsa bojuje s prílivom – žiaľ, takých scén tu veľa nečaká...

Do toho sa miešajú piesne, ktoré majú istý potenciál posúvať ďalej dej alebo fungujú ako dobré montáže medzi dejovými zlomami, ale oproti prvému filmu už nie sú také silné. Je náročné urobiť nové hity, ktoré by sa vyrovnali ikonickému stavaniu snehuliaka či Let It Go, preto dvojka trošku stráca už aj po hudobnej stránke.

Animácii niet čo vytknúť: sú tu nové pôsobivé lokality, postavy, nádherné farebné momenty, ktoré na veľkom plátne dokážu vyčarovať tú kúzelnú atmosféru. Namiesto zimnej krajiny prevažuje tá jesenná, má iné vyznenie a dokáže odlíšiť nové putovanie sestier od jednotky.

Ak chcete úprimné scény so sestrami, dočkáte sa ich. Ak čakáte na veselé anekdoty Olafa i Swena, prídu. Ten prvý je ukecaný a má jednu pesničku pre seba, druhý neverbálnou komunikáciou opäť skvelo baví.

No Ľadové kráľovstvo 2 trpí čoraz častejšími neduhmi strojového Disneyho, ktorý ide na istotu a nemá potrebné grády. Niektorým scénam neveríte naplno, lebo tušíte, že koniec musí byť jasný a vopred daný. Nie je tu toľko nového, chýba kúzlo originálu a najmä scenár by uživil viac invencie.



HODNOTENIE

Frozen II (USA, 2019, 103 min.)
Réžia: Chris Buck, Jennifer Lee. Scenár: Jennifer Lee, Chris Buck, Marc Smith
V slovenskom znení: Lucia Bugalová (Anna), Andrea Somorovská (Elsa), Juraj Kemka (Kristoff), Martin Mňahončák (Mattias) Hilmerová (Iduna)

7.0

ZUZANA ONDRIŠOVÁ



ZOMBIELAND II

RANA ISTOTY

Po desiatich rokoch sú späť. Zombieland ožíva nielen pôvodnou štvoricou hlavných postáv, ale aj sofistikovanejšími zombíkmi T-800. Tallahassee a Columbus prežívajú v Bielom dome a vôbec si v rámci možností nemôžu sťažovať. O čo sa postapo doba zdá ponurejšia a beznádejnejšia, o to viac si neobvyklá rodinka užíva prvotriedny rezidenčný luxus. Až na pubertálne lomcovanie Little Rock a Wichitinu bojazlivosť usadiť sa.

Režisér Zombielandu Ruben Fleischer sa stihol medzičasom podpísať pod Venoma a scenáristom Rhettovi Reeseovi a Paulovi Wernickovi sa zasa vydaril Deadpool. Aktuálne sa spolu vrátili k pôvodnej štvorici preživších, takisto ako herecké obsadenie v zložení Woody Harrelson, Jesse Eisenberg, Emma Stone a Abigail Breslin.

Pokiaľ ide o charakterovú kresbu postáv, väčšinou sa aktéri vybláznili už pred desiatimi rokmi. Teraz ťažia z dávnej slávy a až na Little Rockinu pubertu nezaznamenali väčšiu zmenu. Akurát, že Wichita sa stále nechce viazať, Tallahasseeho radosť z maličkostí

(Twinkies) už nie je taká roztomilá a Columbus si ide svoje v romantickom ťažení.

Hoci si v „jednotke“ vystačili sami so sebou a vynikajúcim vedľajším výkonom Billa Murraya, tentoraz si scenáristi podchytili mladšie publikum, ktorému sláva Ghostbusters nič nehovorí (skôr neskorší kocúr Garfield). Dosadili otravný dobový produkt - vypatlanú Madison (Zoey Deutch), ktorá vo svojich prejavoch až hrozivo zaváňa dnešnou tik-tokerskou mládežou.

Na zombielandske pomery sa v aktuálnej snímke až príliš darí párovaniu zaľúbencov, čo je dosť lacná scenáristická ingrediencia z hľadiska servírovania nejakého posunu. Takže na scénu okrem Madison prichádzajú neohrozená Nevada (Rosario Dawson), slniečkársky Berkeley (Avan Jogia) a dvojica veľmi hlúpo navrhnutých dvojníkov Columba (Thomas Middleditch) a Tallahasseeho (Luke Wilson).

Oprášime nekonečný rad pravidiel opäť kulisovo vkladaných do scén. Rana istoty dominuje, no len v súvislosti jej zlyhávania voči otrlejším zombíkom. Aj po desiatich rokoch sa Zombieland nedožaduje vysvetlení o vzniku nákazy. Pokiaľ bezprostredne nehrozí nebezpečenstvo, do popredia vystupuje tentoraz už obohraná „radosť z maličkostí“. Do tejto kategórie scenáristi hádžu všetko od vyvaľovania sa v Lincolnovej spálni až po detinské hipisáctvo.

Odkazovo sa uspokojili so spomínaným Garfieldom či dosť neinvenčným číselným kódom upgradnutého Terminátora. V podstate hlavným postávam ani iné veľmi nezostáva – svet sa už nevyvíja, rozvoj zaznamenáva akurát zoznam pravidiel, ako sa nedať zabiť. Samozrejme, za rachotu viac či menej štýlových dopravných prostriedkov. Akčná zóna už toľko vtipom nesrší. Prvý Zombieland bol špinavší, drsnejší a pouličnejší (o to viac vynikla rezidencia Billa Murraya).

Pokračovanie vypichne gýčové prezidentské ubytko a túžbu vidieť Elvisov Graceland. Týmto sa cestovateľské pohnútky Rany istoty dožadujú lacného sentimentu, kde aj kedysi dravá Little Rock podlieha marihuanovému oparu a spokojne si vychutnáva pacifistickú atmosféru. Škoda, že ani dosadené vedľajšie postavy nemajú žiaden vplyv na vývin príbehu a len tak situačne korenia rozhodujúce momenty.

Zombieland: Rana istoty funguje presne na rovnakých princípoch ako jeho predchodca. No čaro prvýkrát videného sa tentoraz pochopiteľne vytráca. Všetci vieme, ako sa hlavné postavy vyprofilovali a v Rane istoty svoje frky už len naťahujú bez väčšej originality. Teda, ak opomenieme „originálnosť“ vedľajších postáv a inovovaných zombies, no takáto forma príbehového ozvláštnenia je len tak strelená naprázdno a pramálo zasahuje do deja, či konania ústrednej štvorky. Zasmeje sa na tom akurát užšie vyprofilovaná cieľovka tínedžerov.

Deštrukčný rachot, nadupané gitary, hordy krvilačných zombíkov a aká-taká vynaliezavosť zvyšku populácie. To celé zahalené osvedčeným odérom čierneho humoru a hravým spôsobom unikania pred smrťou. So Zombielandom: Rana istoty na diváka čaká osvedčená zombie nakladačka vhodná hlavne pre mladšie publikum. Ostrieľanému fanúšikovi prvého Zombielandu však film neposkytne pútavú vynaliezavosť, skôr istotu vyjazdených koľajníc a radovú zombie srandu.



HODNOTENIE

Zombieland: Double Tap (USA, 2019, 99 min.)
Réžia: Ruben Fleischer. Scenár: Dave Callaham, Rhett Reese, Paul Wernick. Hrajú: Woody Harrelson, Jesse Eisenberg, Emma Stone, Abigail Breslin, Zoey Deutch, Rosario Dawson....

6.0

MICHAL KOREC



ANGRY BIRDS 2

VTÁCI A PRASATÁ SA SPÁJAJÚ

Aj divák s dobrou pamäťou môže mať problém vybaviť si, kedy tu dorazili prví Angry Birds a o čom vlastne boli. Takže malé repete na začiatok: od prvej časti ubehli tri roky a všetci, čo kedysi hrali na iPhone prvé hry vedia, že v jadre leží neúnavný konflikt medzi naštvanými vtákmi (odtiaľ ten názov), na ktorých útočia zelené prasiatka. A celý prvý animák bol o ich štvanici, ktorá nikdy nekončí a bol to rýchly a celkom dobrý kúsok, ktorý si začal tvoriť a rozširovať svoj svet aj vo filmovej podobe.

Výhoda arkádových hier z mobilných systémov leží v relatívne jednoduchom či až chabom príbehu.

Angry Birds ho v hrách veľmi nevyužívali, preto sa film mohol oprieť o hotové postavy a vložiť ich do kontextu vo svoj prospech. Dvojka jasne napreduje v tomto smere a mytológiu Angry Birds sveta rozširuje ukážkovo a po lopate: okrem vtáčieho a prasačieho ostrova existuje ešte tretí: na ňom zatiaľ žijú zmrznutí orly, no ich šéfka Zeta má po krk zimy a chladu, a tak sa rozhodne pre akčnú výpravu a chcela by si podmaniť dva susedné ostrovy. Čo znamená pre našich starých známych: vtáci a pigáče musia začať spolupracovať, aby mohli prežiť...

Znie to ako malá animovaná blbosť, kde autori už nevedia, čo by od dobroty pre svojich hrdinov vymysleli – ale pritom je to funkčné rozšírenie sveta, ktorí obývajú známe animované figúrky a tie už majú vybudované svoje charaktery. Prvá časť filmu preto slúži ako slušné repete, či si pamätáte, kto je kto, akú má povahu či aspoň farbu. Takže Red je červený líder, žltý Chuck rýchly ako blesk, veľký Bombas má výbušnú náturu a hlavný pigáč sa volá Leonard.

Nečakané vyhlásenie prímeria má pre Reda nepriaznivé následky: nie je už toľko ospevovaný, nemá čo robiť a kamoši sa ho snažia vytrhnúť z letargie napríklad návštevou rýchlo-randenia. Áno, speed dating sa dostal do animáku, čo je jasný dôkaz, že tento film nie je iba pre deti, ale aj ich sprievod, ktorý sa môže váľať od smiechu na rôznych typoch, čo dorazia na päťminútové rande s budíčkom...

Práve tam spoznáme novú kľúčovú postavu – Chuck má totiž sestru Silver a táto strieborná fešanda má vedecké schopnosti, s ktorými ostatní nemajú šancu sa porovnávať. Ideálny člen do tímu, no Red sa musí pokúsiť prehltnúť boľavú pilulu, že môže byť niekto schopnejší ako on. A možno aj lepší líder – na spoločnej misii sa totiž pri spojení s Krochkáčmi handrkuje aj s Leonardom o tom, kto bude šéf.

A scenáristi nelenili a do diania zapojili ešte jednu šlamastiku. Vystupuje v nej starý dobrý Mighty Eagle, no chrabrý orol má jednu slabinu z minulosti, ktorá mu znemožní byť plnohodnotným členom misie. Niežeby sa v nej nemihol, ale veľmi skoro odovzdá hrdinom nepríjemné posolstvo... Je teda jasné, ako Angry Birds 2 vyzerajú: z bývalých nepriateľov sa rýchlo stanú kamoši a gro filmu už tvorí spoločná misia proti novým borcom v orlom vydaní. Zeta je bláznivý typ zloducha, ktorá nie je zaujímavá iba tým, že ako žena a silná líderka vyráža do boja proti ostatným. Je to groteskný typ, no zároveň s dobrým vysvetlením pre svoje pohnútky. Scenáristický guláš sa dá stráviť...

...vďaka farebnej animácii, dobrej forme a non-stop vtipom, ktoré v guľometnom strihu nestačia ani vyznieť a už sa posúvate k ďalším. Niektoré gagy sú absurdné, iné prosté a autori ich sekajú toľko, že ak sa zasmejete na polovici, stále sú Angry Birds 2 nápaditejším animákom ako kopa béčkovej produkcie, ktorá sa na nás valí v posledných rokoch. Navyše sa nebojí pracovať s nekorektným gagom a stále ostáva relatívne slušný, takže sa netreba úplne báť morálnej skazenosti detského diváka. Hudba tu hrá silný prím, takže hosťovské pesničky tvoria aj štvrtinu vtipov a celé to stihne rýchlo ujsť.

V tom smere je Angry Birds 2 dobrá animovaná jednohubka a prakticky si drží kvalitatívnu latku prvej časti. Takže ak v Sony nájdu za tri roky ďalší ostrov či živočíšny druh, pokojne môže vzniknúť v roku 2022 aj trojka a nebudeme sa báť na ňu zájsť.



HODNOTENIE

The Angry Birds Movie 2 (Fínsko / USA, 2019, 97 min.)
Réžia: Thurop Van Orman, John Rice. Scenár: Peter Ackerman, Eyal Podell, Jonathon E. Stewart. V originálnom znení: Jason Sudeikis, Bill Hader, Josh Gad, Danny McBride, Peter Dinklage,...

6.0

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

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

MICHAL KOREC

POKÉMON
DETEKTÍV PIKACHU



Pretaviť animovaný manga seriál do hranej podoby je z hľadiska puritánov nebezpečná hollywoodska cestička. Čakáte, či sa podarí zachovať pôvodnú atmosféru, ako sa americkí borci vysporiadajú s tým japonským kúzlom alebo aj reáliami, ktoré v animovanej podobe nemajú hranice – ale v hranej ľahko narazia na rozpočtový strop.

Film má najskôr dva začiatky – v akčnom prológu sa v istom laboratóriu dejú čudné pokusy, tróni tam niečo obrovské, neznámy chlap berie nohy na plecia, v aute jazdí pred niečím nebezpečným. Strih! Druhý štart je iný: v malom mestečku sa dvaja chlapci snažia chytiť Pokémona. V ruke Pokéball, na lúke ponevierajúci sa druh a keď šmarí Tim guľu, už to vyzerá, že by mohol nezbedníka chytiť a...

Reálne sa filmový príbeh začína po tejto chytačke, kedy sa dozvieme, že 21-ročný Tim sa živí ako poisťovací agent v malom mestečku, zatiaľ čo jeho otec vo veľkomeste Ryme City, kde ľudia+Pokémoni koexistujú bez problémov.

Ale keď tatko zmizne (resp. skôr to vyzerá, že zomrel), vydá sa chalan do jeho bytu pátrať, čo sa stalo. Tu narazí na stážistku z mestských novín, vnútri na tatkovho Pikachu a začína pátracia misia, kedy odhaľujeme spojitosti i nekalé plány. Neskôr sa film rozbehne, na scénu nastúpia ďalšie postavy, ich motivácie a napokon aj záporák. No väčšinou máte zvláštny pocit, že tvorcovia skôr filmu hľadajú tvár a nevedia sa rozhodnúť, čo by tam malo byť, v akom žánri sa pohybujú a takmer majú problém ešte aj s vekovým ohraničením. Nebojte sa, film je prístupný a explózií je v ňom akurát, ale...

Ako služba fanúšikom toho Detektív Pikachu neponúka málo – prvotné chytanie jednoznačne kupuje body a neskôr uvidia mnohí diváci kopec druhov, ktoré sa tu ledabolo preháňajú a existujú. Pokémoni sú jasnou súčasťou, nie je ich málo a absolútni srdciari sa môžu realizovať v spoznávaní a kontexte, kde ktorý vystupuje. Aha, toto je lesný, tento je vodný, tam padla narážka na Charizarda atď. V tomto smere sa nešetrilo, hoci určite nečakajte celý Pokédex 151, či nebodaj 809 druhov z posledných častí.

Využitie jednotlivých Pokémonov je rozmanité. Niektorí sa iba mihnú, s inými sa pracuje vo väčšej časti filmu alebo majú takmer titulnú rolu ako Pikachu. Bez spoilerov sa nedá hovoriť o druhoch, ale je cítiť istý rešpekt k predlohe. Žiaľ, našinci nepochopia takmer nič, nebudú vedieť kto je kto, prečo sa radí do kategórie ohnivých, trávnatých či vodných Pokémonov, alebo aké používa ťahy. Jeden súboj v aréne im teoreticky môže pošepnúť, že proti sebe bojujú akurát Pokémoni a nie ľudia, to je všetko. V tomto smere je prístup tvorcov šlendriánsky a na neznalcov vôbec nemyslia. A potom je tu kapitola sama pre seba – Psyduck, ktorý všade kráča s majiteľkou a nepovie nič iné ako „Psyduck“. Humor ako vystrihnutý z postavy Groota v Strážcoch galaxie...

Najväčší priestor má prirodzene Pikachu, pri ktorom autori zámerne ustrelili a povedali si, že využijú súčasné renomé hláškujúceho Ryana Reynoldsa a urobili si z neho prístupnú variáciu Deadpoola ale v Pokémon svete. Tak si Pikachu nájde čas, aby komentoval dianie, tým, že sa striedajú miesta, vždy má postreh alebo spomína nejaké prepojenia s minulými postavami a pod. Vtedy sa film akoby zastaví a Pikachu alias Ryan Reynolds môže vzbudiť úškrn, emócie, rozprávať anekdoty, ide sólo pre jedného.

Inak sa film tvári ako obstojná detektívka, kde putujeme z miesta na miesta a snažíme odhaliť nejaké zákernosti v minulosti či posun ďalej. Resp. náramne pripomína štruktúru videohry a questov, kde sa skupina raz za 10-15 minút posunie, zažije niečo, odhalí a môže ísť ďalej. Tim+Pikachu sa dajú rýchlo dokopy so snaživou Lucy (bizarná postava, ktorá chce byť japonsky štylizovaná, ale skôr jej to uberá na sympatiách), na druhej strane sa formuje zlo a vo finále nesmie chybať predigitalizovaná akčná mastenica s prevahou efektov. Paradoxne, tam Pikachu ukáže riadne bleskové ťahy a film sa zlepší.

Obdivujem Justicea Smitha, ktorý dokáže hrať v trikovom titule s nie príliš sympatickým zvyškom a dávam mu bod navyše – no zároveň ho beriem režisérovi Robovi Lettermanovi, ktorý znova ukázal, že je iba priemerný fachman a nevie dať hranému filmu niečo extra. A to má do dvoch rokov priniesť Dungeons & Dragons. Takže šestka pre hráčov a fanúšikov, o bod menej pre bežné publikum.



HODNOTENIE

Pokémon Detective Pikachu (Japonsko / USA / UK, 2019, 104 min.)
Réžia: Rob Letterman. Scenár: Dan Hernandez, Benji Samit, Rob Letterman, Derek Connolly. Hrajú:Ryan Reynolds, Justice Smith, Kathryn Newton ...

6.0

MICHAL KOREC



RAMBO: POSLEDNÁ KRV

PRÍBEH RAMBA SA KONČÍ

Sylvester Stallone sa po oprášení úspechu Rockyho vydáva na resuscitáciu svojej ďalšej ikonickej postavy. Chcel by jej vtisnúť patinu nostalgie, štipku charakterného herectva, zároveň nechce ukrátiť divákov o drsnú akciu. Nie je to málo ambícií na hodinu a pol, no tentokrát si Stallone nebral réžiu na vlastné plecia a nemal ani šikovného režiséra z dvoch Creed filmov, čo je cítiť vo finálnom celku.

Piaty Rambo by totiž chcel byť príbehom pomsty a zároveň vzdať poctu svojmu hrdinu. V prvej časti sledujeme dlhé scény o tom, ako sa stará na ranči o dievča a pani a hoci majú isté nezhody, užíva si svoj dôchodok a nemusí tasiť zbraň alebo sa s niekým mlátiť.

Mladá Gabrielle je tvrdohlavá a chce ísť nájsť svojho otca do Mexika, čo je nebezpečná misia, pretože sa dostane do pofidérnych končín, kde sa mexickí mafoši snažia zlákať slečny a využiť ich na prostitúciu. Gabrielle dopadne presne takto, tak sa John vydáva na jej záchranu a otvorí si účet so skupinou, ktorá netuší proti komu ide.

SECTORVIDEO67553.

Že Stallone miluje svoje postavy, o tom niet pochýb. No v tom prípade robí chybu, ak ich nedokáže zveriť do réžie šikovným tvorcom.
Najnovší Rambo nemá problém v tom, že by chcel zastaviť tok času a dať hrdinovi i nám priestor pre rozjímanie na prahu jeho dôchodku.

Môžeme pokojne sledovať ako sa mu darí na ranči, papuľuje mladá osemnástka a on so zaťatými zubami prednáša o temnote v srdci niektorých ľudí, kde láska už dávno vyhynula. Pokojná prvá tretina je dlhočizná v tom, že sa tam veľa nestane, ale my tušíme, že driemajúci potenciál sa vyplaví neskôr, len stačí porušiť pravidlá a vydať sa do Mexika, kde striehne nebezpečenstvo na každom kroku.

Za ultraštylizáciu južných susedov by tvorcovia určite mohli schytať po hube, ale tento politický nekorektný krok má výhodu v druhej tretine – keď sa John Rambo vydá na vlastnú päsť proti veľkej organizácii, dostane sa do nehostinných častí, kde všetko signalizuje nebezpečenstvo: ulica, byt, klub, sídlisko, tvorcovia sa snažia ukázať mexické mesto ako miesto, kde by ste nikdy nemali vkročiť, lebo vás podrazí vlastná kamarátka či niekto na ulici.

Už v tomto momente vám na filme začne čosi vadiť, ale neviete to popísať – o 15 minút je už všetko jasné, lebo v šablóne si odškrtnete povinné políčka: Gabrielle je zajatá, Rambo musí prísť na pomoc, mafiáni dostanú na držku. Resp. inak, na prvý pokus získa Rambo nové šrámy a mastiť sa bude vo veľkom štýle až potom.

V prvej hodine sa nenachádza veľa akcie, čo môže šokovať niektorých fanúšikov, ktorí prišli na veľkú mastenicu.
Lebo Posledná krv si dá načas a chce ukázať aký je Rambo charakter, ako zostarol a hoci chce bojovať za správnu vec, radšej by sa venoval prevencii. Ale netreba zúfať – finálna 20-minútovka je jedna obrovská akcia, kedy sa dočkáme veľkej presily proti známemu búchačovi, ktorý si pripravil parádnu sériu pascí a béčkovú akciu ako z 80. rokov. Autori sa neštítia prehnanej brutality až do takej miery, že časť divákov odvráti zrak alebo si povie, že táto realizácia je už trošku otravná... Správne chápete, že film má tri časti: rozjímavý úvod, stred s budovaním hnevu a finále s pomstou. Všetko má jasný postup, rýchlo to plynie (niektoré dialógy ani nie) a neprináša nič nové do žánru. Ale je tam John Rambo, Sly sa ho snaží hrať so srdcom ako svojho Rockyho, no nezaberá to.

Je to zrejme dané odlišnosťou postavy – Rocky sa dokázal vyvíjať, prejsť z role športovca na trénera, zatiaľ čo Rambo starne, tvári sa ako naštvaný starec a hoci dokáže na konci dostať zo seba energiu a nepôsobí to nepríčetne, vývoju postavy to neprospieva. Stojí na mieste a filmový svet okolo sa hýbe vpred.

V tom smere je piaty Rambo nevyužitá príležitosť. Je to film dvoch tvárí, ale miešať nostalgiu starca s béčkovou akciou si vyžaduje predsa len lepšieho režiséra. A sčasti aj scenáristu, hoci Sly tu mohol dopísať za seba rovnako kvalitnejšie pasáže...



HODNOTENIE

Rambo: Last Blood (USA, 2019, 89 min.)
Réžia: Adrian Grunberg. Scenár: Matthew Cirulnick, Sylvester Stallone. Hrajú: Sylvester Stallone, Paz Vega, Yvette Monreal, Louis Mandylor, Joaquín Cosio, Sheila Shah, Óscar Jaenada, Jessica Madsen ...

5.0

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

MICHAL KOREC



HELLBOY

NÁVRAT PEKELNÉHO CHLAPCA

Idea urobiť ďalšieho Hellboya nie je zlá. Komiks v sebe určite skrýva dobré nápady a keď sa ich ujme šikovný režisér s citom, môže vzniknúť fajn film. Dva diely od Guillerma del Tora sú v komiksovom žánri 21. storočia iné popri Marvel a DC produkcii, a zároveň temné, zábavné, s osobitým vizuálom.

Neil Marshall (Doomsday, The Descent, Dog Soldiers) reštartuje sériu v inom duchu. Dostal iných hercov, vykoledoval si aj R-kovú prístupnosť, čo u fanúšikov určite vzbudzuje nemalé očakávania a s viac ako 10-ročným odstupom, môže len dúfať, že už diváci zabudli na del Torove filmy.

Už jeho prológ pretiahnutý viac filtrami, ako oba filmy 300, rýchlo načrtne, s akým filmom máme dočinenia: vážny hlas počas uvádzania scény nadáva a robí si tvrďácku srandu, keď sa má stať niečo osudové, sekajú sa ruky a prýšti krv do vzduchu, využije sa mytológia kráľa Artuša a Excalibur, aby sme sa mohli posunúť o 1.500 rokov ďalej a tušili, čo sa stane.

Krvavá kráľovná v podtitulku v podaní Milly Jovovich je hlavná záporáčka a sčasti má potenciál. Smäd po moci po dlhých storočiach, šanca lákať Hellboya na svoju stranu a dať mu možnosť vyniknúť vo svete, ktorý ho tak úplne neprijal medzi seba. To sú celkom silné motívy, ktoré by mohli postavy posunúť do iného svetla a Hellboy by mohol lavírovať medzi dobrom a zlom. Je škoda, že nie sú rozpracované ešte viac – Neil Marshall si stanovil priority úplne inde a od prvých akčných scén nám to dá pocítiť. Nástup Hellboya v mexickej Tijuane, kam ide vyzdvihnúť parťáka, nám má ukázať jeho postavu v plnej kráse – a príde sklamanie v dvojakom smere. Podľa očakávaní, David Harbour nehrá márne, ale na prvú verziu Rona Perlmana sa skrátka nechytá: hlasom, gestami, celkovým vystupovaním, je to lacnejší klon. A zároveň nám scéna ukáže, na čom chce stavať nový Hellboy: prázdne efektné súboje, rany, ku koncu drastický finiš s veľkou mierou brutality. OK, po 10 minútach si môžete byť istí, že je to neprístupný film a otázne je, či náhodou u nás nebudú niektorí diváci namietať, že aj 15+ je málo...

Maximálna miera brutality sa využíva prakticky vo všetkých akčných scénach. Usekávajú sa končatiny, rozsekávajú hlavy a vo finále sa nabodávajú ľudské telá, trhajú vo vzduchu napoly, skalpujú, v hlavách sa pozeráte na mozgové závity a už v polovici filmu budú mať niektorí z vytiahnutých čriev aj migrénu. Do toho sú tu slizké bozky Baby Jagy (inak nie márna scéna s domom na stračích nôžkach!). Akurát sex sa tu neservíruje takmer vôbec, ostali skôr iba brutálne krvavé hody.

Medzitým sa Hellboy rýchlo dostáva do Anglicka, kde sa odohráva väčšina filmu a postupne skáče medzi scénami centrály, lúky (mastí sa tu s tromi obrami), katedrály sv. Paula, kopca s krvavou kráľovnou (pod ktorým efektne vyrástol supermarket). Hellboy je síce samotár, ale zliepa sa mu zo scén akýsi tím, kde si hodinu nemôžete byť istí, či mu ostatní idú po krku, alebo mu budú pomáhať (štandardnou súčasťou je snaha zahlušiť ho aspoň brokovnicou). Po hodine budete mať týchto kvázizvratov už dosť a otrepaná je aj postava tatka, ktorého síce solídne hrá Ian McShane a aj pri ňom máte pocit, že vlastne hrá tú istú postavu ako v sérii John Wick (vrchol je, keď dostanete pri Hellboyovi trailer na trojku a McShanea vidíte stále). Hellboy chce mať síce veľa postáv, miest, efektné flashbacky alebo vízie (tá pekelná s jeho vládou alebo prestrih do roka 1992 sú celkom dobré), ale všetka snaha sa úplne stráca v prevahe digitálnych trikov, kde máte pocit, že polovica ani nesedí, je kľúčovaná na poslednú chvíľu a nemá dokonca ani gradáciu. To je dvojnásobná škoda pri finále s ničením Londýna, kde sa zo zeme vyplazia fakt hnusné kreatúry.

Žiaľ, napriek všetkej snahe o bohatosť, film sklame. Chce byť tvrdý, mať super vtipy na všetko, ale vy sa na nich žiaľ, veľmi nenasmejete a vyšumia skôr do prázdna. Akcie je dosť, ale otupí vás rýchlo. So starým Hellboyom má spoločné málo – ale s Resident Evil si môže podať ruku. Ak vás tá séria bavila, nový Hellboy je práve pre vás.



HODNOTENIE

Hellboy (USA, 2019, 120 min.)
Réžia: Neil Marshall. Scenár: Andrew Cosby, Mike Mignola. Hrajú: David Harbour, Milla Jovovich, Ian McShane, Sasha Lane, Penelope Mitchell, Mario de la Rosa, Michael Heath, Alistair Petrie ...

4.0


Bliss