

SECTOR



#124

MINECRAFT DUNGEONS

MAFIA 2: DEFINITIVE EDITION

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

MORTAL KOMBAT 11: AFTERMATH

MAFIA TRILOGY

MAFIA SA VRÁTILA

OBSAH



DOJMY

- MAFIA TRILOGY
- WRATH: AEON OF RUIN



RECENZIE

- MAFIA 2: DEFINITIVE EDITION
- XENOBLADE CHRONICLES: DE
- STREETS OF RAGE 4
- MANEATER
- DRUG DEALER SIMULATOR
- MINECRAFT DUNGEONS
- PREDATOR: HUNTING GROUNDS
- MOTOGP 20
- ONE PIECE PIRATE WARRIOR 4
- SPIRIT OF THE NORTH
- MORTAL KOMBAT 11: AFTERMATH



- RAZER BLADE PRO 17
- HP REVERB G2
- OMEN BY HP CITADEL
- ROG ZEPHYRUS G14

HARDVÉR



- POCO F2 PRO
- XIAOMI REDMI 10X

MOBILY



- RHYTHM SECTION
- WRETCHET

FILMY



DOJMY





MAFIA TRILOGY

MAFIA SA VRACIA V TRILOGII

2K Games oficiálne predstavilo Mafia Trilógiu, čo vlastne ponúkne a ako budú prepracované jednotlivé hry?

Mafia 1: Definitive Edition - vyjde 28. augusta - 40 eur (CZ dabing)

Od základu prepracovaná Mafia 1, ktorá dostane upravený scenár s novými dialógmi, rozšírenými príbehmi v pozadí a dodatočným prestrihovými scénami. Pridané budú moderné herné prvky a opätovne nahraný bol aj soundtrack a aj dabing. Celé to bude na Mafia 3 engine, pričom pri prerábaní autori rozšírili mesto a do hrateľnosti pridali aj motorky.

Čo sa týka CZ lokalizácie a konkrétne dabingu, zatiaľ nevieme, či bude dabing pôvodný, alebo nový.

Znovu sa dostanete do príbehu Tommyho Angela, taxikára v 30-tych rokoch v meste Lost Heaven, ktorý sa nechá vtiahnuť do podsvetia a začne sa jeho cesta organizovaným zločinom.

Ak hru budete vlastniť, odomkne sa vám Tommyho oblek a taxík do Mafie 2 a Mafie 3.

Ak si predobjednáte Mafia: Definitive Edition, dostanete Chicago Outfit bonus do hry a ten bude obsahovať oblek The Don, auto Smith V12 Limousine a zbraň Gold Semi-Automatic.

Mafia 2: Definitive Edition - vyjde 19. mája - 30 eur (CZ dabing)

Mafia 2 je mierne remastrovaná verzia pôvodnej hry aj so všetkým doplnkovým obsahom. Znovu sa v nej dostaneme do príbehu v 40-50 rokoch, kedy sa po vojne vraciate ako Vito Scaletta do Empire Bay City a necháte sa vtiahnuť do miestnej mafie.

Zatiaľ čo pôvodná hra mala 8GB, táto má 45GB, ale nerátajte s tým, že to výrazne zbadáte, Niektoré textúry sú lepšie, ale sú tam aj niektoré zhoršenia. Bližšie sa na to pozrieme v recenzii

Ak budete hrať túto hru, dostanete Vitov oblek a jeho auto vo Mafie 1 a Mafie 3.

Mafia 3: Definitive edition - vyjde 19. mája - 30 eur (CZ titulky)

Je len nová verzia hry, ale so všetkým doplnkovým obsahom. Dostaneme sa v nej do 60-tych rokov do New Bordeaux do postavy Lincoln Clay, ktorý sa vracia domov z vrientmaskej vojny a podobne ako predchádzajúci hrdinovia sa dostáva do spárov organizovaného zločinu. Budete tu budovať svoje kriminálne impérium.

Ak budete mať túto hru, do Mafie 1 a 2 dostanete vojenskú bundu a Lincolnovo auto.

Mafia Trilogy - vyjde 19. mája digitálne, 28. augusta fyzicky - 60 eur

Ak nemáte žiadnu Mafiu, celú trilógiu si budete môcť kúpiť už teraz digitálne s tým, že dostanete prvé dve hry, a keď vyjde tretia, pribudne vám do ponuky. Ak ich chcete fyzicky, k zakúpeniu budú po vydaní jednotky koncom augusta.

Upgrade:

Poznáme aj detaily podmienok upgradu hier. Ak máte Mafiu 2 na Steame, automaticky dostanete aj Mafia 2: Definitive edition. Mafiu 3: Definitive edition dostane každý, kto má pôvodnú hru na Steame, PS4 a Xbox One. Majitelia, ktorí majú obe hry, dostanú zľavu na celú trilógiu, teda na definitívnu edíciu jednotky.

Z jednotky žiadne upgady nie sú.

Steam, Epic a Stadia:

Na PC prídu Mafia 2 a Mafia 3 na Steam a aj na Epic a Stadiu, ale pre korunu boli tieto dve edície mierne odložené. Mafia 1 vyjde naraz na Steame a Epicu, neskôr na Stadii.

Zo zaujímavostí, Mafia séria doteraz predala 18 miliónov kusov.





WRATH: AEON OF RUIN

Vitajte v roku 1996! Olympiáda sa koná v Atlante, v Japonsku práve vyšiel DVD formát, v kasách kín boduje Deň nezávislosti, Chicago Bulls si idú už po svoj štvrtý titul v NBA, vychádza Tamagotchi aj Nintendo 64, no hlavne začína skutočné a kvalitné 3D, ktoré si na PC môžeme užívať vďaka prelomovým Voodoo grafikám od 3dfx. Aktuálne na trhu niet lepšej hry, kde sú túto revolučnú technológiu vyskúšať, ako Quake. Hra od autorov Doom 1 a 2 možno nepriniesla revolúciu, akú sľubovala, no stále je to krvavá, zábavná a hlavne krásna strelačka, ktorej engine idTech 2 umožňuje doteraz nevídané veci.

Prečo takýto úvod v roku 2020? Lebo sa pre Quake chystá „pokračovanie“, ktoré nikdy nedostal. Séria síce pokračovala v niekoľkých ďalších častiach, no v skutočnosti žiadna nenadviazala na prvú časť. Tá bola typická nielen na tú dobu revolučnými technológiami, ale aj temnou estetikou vychádzajúcou z dark fantasy, kde sa miesili niektoré futuristické prvky

so stredovekými, gotickými a dokonca aj pekelnými motívami. Na to všetko teraz nadviaže titul WRATH: Aeon of Ruin od štúdia KillPixel a dokonca na engine idTech 2, na ktorom bežala aj pôvodná hra, aj keď je teda vylepšený.

Hra vychádza pod krídlami 3D Realms a reflektuje ich aktuálnu tvorbu, v ktorej sa obzerajú späť do minulosti. Kým Ion Fury bola poctou pre Duke Nukem 3D a bežala na jeho technológii, WRATH je zase poctou pre Quake. No, poctou...rovnako ako Ion Fury bola vo veľkej miere kópia DN3D, aj táto hra sa snaží na úkor vlastnej originality čo najviac napodobniť Quake. Na druhú stranu dnes už také hry takmer nevychádzajú, takže jedna takáto raz za čas hráčom (najmä tým starším) len a len prospeje. My sme sa pozreli na to, čo zatiaľ ponúka.

Hra je totiž dostupná v Early Access verzii, pričom jej plné vydanie je naplánované na tento rok. Zatiaľ na môj vkus ponúka veľmi málo obsahu, no hrateľnosť už pôsobí

odladene, takže si vieme spraviť pomerne slušný obraz o tom, čo nás tu čaká. Ani príbehu tu zatiaľ veľa nečakajte, no vieme, že vás hra posadí do kože bezmenného tajomného hrdinu, ktorého úlohou je v pomaly zomierajúcom a temnom svete loviť prastarých Strážcov, ktorí mali tento svet chrániť, no nakoniec sa podieľajú na jeho skaze. Teda podobný nezmysel ako pôvodný Quake, ale tieto hry sa nikdy nehrali kvôli príbehu a ako zámienka na hromadu krviprelievania do bohato stačí.

Hra chce ponúknuť 3 hub svety, z ktorých vyrážate do levelov. Každý svet ponúkne 5 týchto levelov, takže jednoduchá matematika hovorí, že nás tu celkovo čaká 15 levelov. Zatiaľ je tu len jeden takýto svet a trojica levelov v ňom. Hub je vlastne jedna širšia lokalita, ktorá je bohato členená aj vertikálne, obsahuje nejaké skryté lokality a k levelom sa musíte prestrieľať aj preskákať, lebo ich nemáte priamo pred nosom, ale portály do nich môžu byť strčené niekde v skalách a podobne.

Taktiež obsahuje rôzne predmety, náboje, teleporty a iné veci, aby ste tadiaľto len neprechádzali, ale tu aj nejaký ten čas strávili.

Hlavná náplň je ale pochopiteľne v samotných leveloch, kde z nej už Quake „smrdí“ na 100%. Začínate s najjednoduchšími zbraňami, postupne dostávate silnejšie, no proti vám stoja aj stále silnejší nepriatelia, prípadne rapídne stúpa ich počet, aby ste to nemali také jednoduché. Hlavne ale levely majú dizajn vychádzajúci z FPS hier v 90. rokoch.

Nenájdete tu tak žiadne lineárne cesty, ktoré vás zavedú priamo do cieľa. Už trojica levelov v Early Access verzii nám jasne ukázala, že je to tu otvorené, členité a občas aj komplikované. Je tu síce nejaký cieľ, kam sa máte dostať, no vedie k nemu mnoho rôznych ciest. Niektoré ako alternatívne, iné zas len ako odbočky, kde môžete niečo získať, no tiež tam musíte bojovať. Veď poznáte ten moment, keď nájdete miestnosť, uprostred nej je power-up a okolo neho je veľa priestoru.

Akcia je rýchla a zábavná. Ak si zvýšite obťažnosť, vie vás aj slušne potrápiť a čím je vyššia, tým viac sa musíte hýbať. Nepriatelia sa môžu spawnovať všade okolo vás, pod vami aj nad vami, blízko aj ďaleko, takže musíte byť neustále v pohybe. Naozaj sa pomerne verne podarilo napodobniť dojem, aký sme mali z akcie v Quake 1 pred takmer 25 rokmi. Teda až na to, že tu zatiaľ medzi zbraňami nenájdete raketomet, čo je obrovská škoda. V takejto hre jednoducho musí byť. Už len kvôli tomu, že k nej neoddeliteľne patrí aj rocketjump technika. Levely však zatiaľ neobsahujú žiadne také miesta, kde by ste sa bez nej nedostali.

Ponuka zbraní je zatiaľ klasická, až by som povedal fádna. Začínate s čepeľou na pravom zápästí, ktorá sa dá využiť v úvode hry pri boji zblízka. Ak ju nabijete držaním pravého myšičky, dokáže vás vystreliť vpred. Najmä takto tu budete prekonávať rôzne prekážky a väčšie vzdialenosti, ktoré nezdoláte bežným spôsobom. A takto sa taktiež budete



dostávať na skryté miesta, ktorých hra ponúka haldu a v každej vás čaká nejaká tá odmena za to, že ste ju odhalili. Potom je tu obligátna pištoľ, nesmie chýbať ani brokovnica, ktorá nepriateľov mení na polygónové vrecia plné krvi. Je tu aj „tesákomet“, čo je vlastne akoby samopal strieľajúci tesáky zozbierané z mŕtvol. No a poslednou zbraňou bol Retcher, ktorý ako muníciu používa zelené kyselinové cysty, ktoré vytrhnúť zase z iných nepriateľov. Tieto zbrane sú menej užitočné voči typom nepriateľov, z ktorých máte muníciu. Navyše má každá zbraň alternatívny režim streľby.

WRATH obsahuje aj jemné RPG prvky v podobe artefaktov, ktoré zbierate v priebehu hrania. Early Access verzia ich má len pár, a tak nevie vytvoriť úplne ideálny obraz o tom, čo nám tu hra ponúkne. Artefakty vám dočasne dodajú nejakú špeciálnu schopnosť. Napríklad môžete všetkých zabitých nepriateľov premeniť na doplnenie života, prípadne sa dočasne stanete nezraniteľní, ale práve na úkor životnej sily. Jedným z artefaktov je aj Soul Tether, ktorý sa využíva na ukladanie pozície v hre. Ak ich máte nazbierané, môžete uložiť kedykoľvek, no musíte si strážiť ich počet.

Je tu tak zatiaľ málo levelov, málo zbraní, málo artefaktov a taktiež málo druhov nepriateľov. Od takejto hry potrebujete v každom z týchto ohľadov čo najväčšiu variabilitu a napríklad aj Ion Fury nám ukázala, že sa hra môže zunoť, keď stále likvidujete tie isté tváre. Zatiaľ hra ponúka menej ako 10 typov a máte ich

pred nosom prakticky stále. Celkový počet by však neskôr mohol narásť na 15, čo by už bolo lepšie. Taktiež takáto hra potrebuje zaujímavých bossov, no ani v tomto ohľade nám zatiaľ nič poriadne neukázala.

Z pohľadu dnešného mladého hráča možno hra nevyzerá práve lákavo, no ak sa na to pozrieme optikou snahy napodobniť Quake, autorom sa to veľmi slušne podarilo. Jej estetika vôbec nie je zlá, aj keď si osobne myslím, že tento štýl grafiky nezostarol tak dobre ako napríklad Duke Nukem 3D. Zachraňuje to však poriadne vylepšený engine. Quake bol však typický aj vďaka skvelej hudbe, za ktorou stál Trent Reznor a to je vec, ktorú sa tu bohužiaľ napodobniť nepodarilo, čo asi ani nikto nečakal. Je tu snaha o podobný ambientný soundtrack, no nie je to tak príjemne temné, depresívne a desivé. Výhodou herného audiovizuálu je, že ju utiahne aj archaická zostava, takže si dnes zahrá snád' naozaj každý.

Pred autormi WRATH: Aeon of Ruin je ešte obrovský kus cesty, no fanúšikov prestreliet zo starej školy a celkovo pamätníkov si môžu ľahko získať. Len to treba poriadne dotiahnuť. Hrateľnosť tu je a je na veľmi slušnej úrovni. Teraz treba už len dodať dostatočné množstvo zaujímavého obsahu, aby to hráčov držalo aj dlhšiu dobu. Okrem akcie si však už v Early Access môžete užiť aj komplexnejší level dizajn a množstvo skrytých miestností a lokalít. Snád' sa aj plná hra nakoniec ponesie v tomto duchu.

RECENZIE







MAFIA II: DEFINITIVE EDITION

DEFINITÍVNA EDÍCIA PRICHÁDZA LEN S MALÝMI ÚPRAVAMI

PLATFORMA:

PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ:

D3T Entertainment

VYDAVATEĽ:

2K GAMES

ŽÁNER:

AKČNÁ ADVENTÚRA

VYDANIE:

19. MÁJ 2020

Je to už takmer 20 rokov odvtedy, čo česká firma Illusion Softworks priniesla legendárnu Mafiu, ktorá nás vtiahla do začiatkov organizovaného zločinu v akčno-adventúrovom štýle hrateľnosti. V tom čase prakticky po boku GTA 3 vstúpila česká firma do otvoreného 3D sveta.

Neskôr nasledovalo pokračovanie Mafia 2, ktoré už firma vyvíjala po odkúpení ako 2K Czech a následne to uzavrela Mafia 3, už primárne americký produkt od Hangar 13. 2K games sa práve rozhodlo trilógiu oživiť a ponúka Definitive edition pre všetky Mafia hry. Pri každej to však znamená niečo iné.

Parádna jednotka (recenzia) dostane Definitive edition ako remake, ale až v auguste, teraz dostáva dvojka kvalitnejší remaster a trojka kompletnú edíciu (recenzia). Keďže trojka je rovnaká, oplatí sa pozrieť na dvojku, ktorá vyšla pred desiatimi rokmi a ktorá už potrebovala zlepšiť svoj vizuál. Tú si môžete kúpiť za

30 eur, alebo ak ste mali na Steame štandardnú Mafiu II, dostanete túto verziu a to aj s expanziami.

Na remaster si 2K zobralo vývojárov z D3T Limited, ktorí robili napríklad Burnout Remastered alebo Shenmue remastre. Čo sa týka kvality ich remasterov, nie je práve najvyššia a ukazuje sa to aj teraz pri Mafii 2 Definitive edition. Objem dát síce zvýšili z 8 GB na 43 GB, ale nedá sa povedať, že by vizuál výrazne vylepšili.

V príbehu sa dostávame do mesta Empire Bay v roku 1945, teda oproti pôvodnej mafii sa posunieme o 15 rokov vpred a uvidíme, ako sa organizovaný zločin v Amerike zmenil po druhej svetovej vojne. Ste Vito Scaletta, syn talianskeho imigranta, ktorý sa už v mladosti dal na kriminálnu kariéru, ale chytili ho a odviekli na vojnu. Potrebovali ľudí na útok na Sicíliu, ktorí sa tam vedia dohovoriť. Po vojne sa vraciate späť a znovu vás problematický priateľ Joe vtiahne do kriminálneho sveta. Nakoniec v tomto meste ani nemal na výber, úžerník a mafián je tu na každom kroku. Začína sa tak vaša cesta cez miestne podsvetie plné násilia, zrád a pre hráčov aj prekvapení.

Možno je až škoda, že autori nevydali prvú hru remasterovanú verziu Mafie 1, keďže sú hry v jednom dôležitom momente previazané. Ak ste však jednotku nehrali, nie je problém zahrať si dvojku, nie je to priamo príbehovo prepojené, až na jeden moment, ktorý vám počas hrania dvojky nebude prekážať. Až neskôr pri hraní jednotky zistíte súvislosti.

Dvojka vám ponúkne na svoju dobu decentnú, 10-12 hodinovú kampaň, ktorá je primárne príbehovo orientovaná s množstvom prestrihových scén približujúcich danú dobu a jej problémy. Ponúkne vám množstvo príbehových misií a len minimum vedľajších aktivít. Za to však ponúkne dve doby mesta, a to zimné Empire Bay v štyridsiatych rokoch a letné v päťdesiatych rokoch minulého storočia. V tomto čase spoznáte tri

mafiańske rodiny, pomôžete im rásť, alebo ich budete likvidovať a postupne budete zisťovať, aký je život mafiána vrtkavý. Ak vám to bude málo, hru už teraz v základnej verzii dopĺňajú tri príbehové expanzie, ktoré titul ešte obohatia a pridajú ďalších 15 hodín hrateľnosti, aj keď už viac arkádovej.

Hrateľnosť už kombinuje klasický GTA štýl, a teda rozprávanie sa s postavami, jazdenie, ale aj prestrelky a konkrétne tu aj bitky na telo, ktoré sú hlboko zapracované ako v engine, tak aj hrateľnosti. Hlavne v príbehovej kampani je dobrá kombinácia všetkých herných

prvkov, už samotné expanzie sú brané viac akčnejšie aj arkádovejšie.

Mesto je slušne rozsiahle, má okolo 10 kilometrov štvorcových, je koncipované hlavne podľa Chicaga ale sú tu aj inšpirácie New Yorkom. Je dostatočne detailné aj keď možno až príliš monotematické. Čo však robí veľký rozdiel a oživenie, je postupný prechod zo zimy na leto, respektíve jeseň.

Rovnako aj počas ubiehajúcich rokov postupne vidíte, ako sa mesto mení, ako sa menia autá a ako sa všetko okolo vás vyvíja.



Spolu s tým sa vyvíjate aj vy, a to ako vaše postavenie v maffii, tak aj váš arzenál.

V misiách už budete štandardne jazdiť krížom cez mesto, naháňať sa o zločincami, políciou, vyvražďovať gangy, kradnúť autá, vylepšovať ich, ale aj odnesiete tetu do nemocnice a hlavne budete plniť rôzne prepádové, typicky mafiánske misie. Nudiť sa nebudete a ani sťažovať na repetitívnosť. Čo však v hlavnom príbehu chýba, sú vedľajšie možnosti. Viete len navštíviť reštaurácie, servis, pumpu alebo obchod s oblečením. Jedinou reálnou činnosťou je odvoz áut na šrotovisko. Viete ešte hľadať bonusy, a to Playboy časopisy a wanted plagáty, ktoré sa vám ukladajú do vašich zbierok.

Čo sa týka akcie, je jej tu dostatok, strieda sa s automobilovými scénami a mixuje ako bitky, tak aj prestrelky. Prestrelky sú kvalitne spracované, je tu krytie, skrývanie sa za prekážkami a aj deštrukcia prostredia, takže pri prestrelkách vo vnútorných priestoroch bude všetko lietieť a rozbíjať sa. Pritom strieľať budete pištoľami, vojenskými samopalmi, pribudne aj Tommy gun. Pekne to obohatí Molotovov koktail alebo granáty.

Zpracovaný je aj stealth systém, ak nevyhnutne nebudete chcieť, alebo

nebudete môcť ísť do priameho súboja a sú tu aj bitky na telo. Tie majú decentné základné údery, obranu a aj tvrdé údery, plus kombá. Bitky budú pravidelne využívané a často aj problematickejšie ako prestrelky, Vito nie je práve majster v boxe a aj to pocíti hlavne v bojoch s ťažkou váhovou skupinou, kedy sú súboje s nepriateľmi náročnejšie.

Vito však nie je jediná postava, za ktorú budete hrať. V Jimmyho expanziách preberiete postavu nájomného zabijaka, ktorého poznávacími znameniami sú vyholená hlava a Tommy Gun v ruke. Je to klasický akčný hrdina a teda nečakajte v jeho expanziách žiadny príbeh, ale namiesto toho viac arkádovosti. Ale na druhej strane expanzia rozšíri možnosti hry o vedľajšie misie. Budete si ich môcť na mape vyberať a napríklad pôjdete kradnúť autá, likvidovať členov gangov, čerpacie stanice, naháňať vozidlá alebo biť určené ciele. Je to presne to, čo v hlavnej kampani chýba a zároveň je škoda, že expanzie to celé nespoja v jednej mape a musíte všetko hrať samostatne.

Ak budete chcieť viac príbehu, Joe vám ho ponúkne v ďalšej expanzii a zmixuje príbehové misie z kampane a arkádovú

hrateľnosť Jimmyho expanzii. Ponúkne niekoľko veľkých príbehových misií a sériu vedľajších doplnkových. Príbeh bude postavený do obdobia, ktoré chýba v kampani a ukáže vám život a prístup Joea k misiám. Zároveň mierne upraví niektoré lokality v meste.

Vizuál Mafie 2 na remaster desať rokov starej hry nie je zlý, ale videli sme už výrazne lepšie spracované upgrady. Tu autori akoby len upscalovali a mierne zostrili väčšinu textúr, len minimum je skutočne prepracovaných, niektoré akoby nechali bez zásahu. Často tak vzniká mix rozmazaného a ostrého vizuálu. Popritom upravili nasvietenie, ktoré už nie je také rozmazané a preplnené bloomom, ako to bolo v móde okolo roku 2010, je to celé modernejšie a viac reálnejšie. Zároveň sú tam rôzne malé chyby, ktoré prekážajú a ktoré autori nedotiahli. Napríklad z kanálov ide para, ale veľmi nepríjemne bliká, podobne blikajú písmená na tabuliach nad cestou a je tam viac takých malých nedokonalostí. Tie zrejme patch upraví. Je ale skôr škoda, že v remasteri autori nedotiahli rôzne preskakujúce animácie, teleportujúce sa postavy alebo doskakujúce objekty a vozidlá v prostredí, ktoré zostali z pôvodnej hry.





Mohli tam aspoň zvýšiť parametre dohľadnosti. Rovnako AI je stále miestami veľmi slabá, a to nie len AI policajných áut, ale aj priateľov alebo nepriateľov na bojisku, ktorí sa občas niekde zaseknú a vy ich musíte ísť potlačiť alebo vystrieľať, aby ste sa mohli pohnúť ďalej. Zároveň s upgradom tvorcovia orezali fyziku v hre - aspoň v PC verzii a už tam nie je naplno zapracovaný PhysX. Väčšina efektov sa síce správa podobne, ale tlakové vlny už nefungujú a neničia veci okolo a aj deštrukcia je mierne obmedzená, podobne fyzika oblečenia je nižšia. Na druhej strane výkonovo ide hra bez problémov a aj na slabších PC by ste to mali rozbehať.

Čo, našťastie, vývojári neorezali, je fyzika vozidiel, ktorá je stále veľmi dobrá, a to už v základnom zjednodušenom nastavení, kde majú autá veľmi dobrú dynamiku. Ale ak by ste chceli ešte viac reality, viete si zapnúť Simulation mód, kedy si treba skutočne dávať pozor aj na rýchlosť a vyberanie zákrut. Samotných vozidiel je v hre cez 50 a ponúkajú pekný prierez danou dobou, od starých vozidiel z 30.-40. rokov, cez moderné z päťdesiatych rokov.

Nechýbajú hod-rody, ale ani autobusy alebo kamióny, ktoré môžete ukradnúť a zajazdiť si s nimi. Chýbajú však motorky.

Čo je dôležité, zostal tu kvalitný český dabing, ktorý pekne zlepšuje atmosféru hry. Množstvo rozhovorov a príbehu si tak vychutnáte oveľa lepšie. Dopĺňajú to aj dialógy obyvateľov mesta, vysielacky policajtov a aj dobové rádio. To však nie je predabované. Skladby však ukazujú aktuálnu dobu a napríklad v štyridsiatych rokoch ide hlavne jazz, neskôr v päťdesiatych sa to presunie na rock and roll. Zvyšná zvuková stránka výrazne nezaostáva aj keď samotná strelba znie až príliš tlmene.

Celkovo je Mafia II: Definitive Edition peknou spomienkou na časy, keď ešte bola Mafia veľmi kvalitnou značkou, aj keď hlbší remaster z toho celého mohol dostať viac. Zlepšené sú len niektoré textúry a na nasvietení alebo animáciách by sa dalo tiež zapracovať. V každom prípade, edícia prichádza s dostatkem obsahu a ako príbeh, tak aj expanzie dokážu zabaviť na desiatky hodín a ponúknu pekný pohľad na mafiu v štyridsiatych a päťdesiatych rokoch minulého storočia v Amerike.

HODNOTENIE

- + český dabing
- + pôsobivé zobrazenie mafiánskeho sveta
- + kvalitný príbeh a postavy
- + slušne spracovaná akcia
- + dostatok obsahu s pridanými expanziami
- + zadarmo na PC ak máte pôvodnú Mafiu II
- len malé vylepšenia
- grafické chyby
- PC verzia má aj downgrady po stránke fyziky
- slabá AI postáv (niekedy sa zasekávajú) a policajných áut

7.5



PLATFORMA:

SWITCH

VÝVOJ:

NINTENDO

VYDAVATEL:

NINTENDO

ŽÁNER:

JRPG

VYDANIE:

29. MÁJ 2020

XENOBLADE CHRONICLES

CHRONICLES PRICHÁDZA NA SWITCH V DEFINITÍVNEJ EDÍCI

A do tretice všetko dobré!

Xenoblade Chronicles sa objavuje na tretej platforme, ale zároveň od jej premiéry už ubehla takmer dekáda.

Na mieste by mohla byť otázka, či je to stále taký kultový hit ako keď sme túžobne očakávali jej príchod na Wii. Alebo sme sa nabažili za uplynulú dekádu otvorených svetov a jej prístup sa už zdá byť mierne archaický? A aby starí hráči dostali novú motiváciu hrať epos znova, prihodili tvorcovia ešte aj epilóg s názvom Future Connected.

Dajte hre aspoň hodinku, znova vás dokáže opantať a aj po rokoch sa

spoľahlivo vrháte do víru diania. Úvodné minúty, kde sa obrovskí titani mastia v nekonečnom oceáne a zrazu sa posuniete v histórii do momentu inej epickej bitky, vás presvedčia. Xenoblade Chronicles núka pútavý svet rozložený na zamrznutých telách titanov Bionis a Mechonis; tie obývajú rozličné rasy, živočíšne druhy i ľudia. Len večný boj sa presunul na potomkov: ľudská rasa Homs sa snaží odolať krvilačným útokom Mechonov. Súčasťou večného boja je meč Monado ukázaný už v prológu: kto ho zviaza v rukách, dokáže zvrátiť nejuden osud, či ide o chrabrého veterána alebo

vášho drobnejšieho blondávého hrdinu.

Shulk vyzerá ako typický japonský holobriadok, ale jeho kamaráti Reyn a Fiora či neskoršia zostava vás presvedčia, aby ste hrali ďalej a objavovali ďalšie dejové zlomy. Len čo sa usalašíte v domácej Colony 9 a pochopíte herný systém vrátane vedľajších úloh, odpália scenáristi sériu dramatických udalostí a vyrážate do sveta. Je to klasický postup, kde sa autori neštítia tlačiť na pílu, žmýkať emócie (neoplatí sa zvykať na postavy, keď nevíete ako dlho prežijú) a postupne pridať ďalšie dejové výzvy.



Je zaujímavé vidieť, že príbeh si dá načas a strieda rozličné dramatické epizódy s relatívne pokojnými fázami. Narácia je dôležitá a treba si pripraviť 60-80 hodín, no nie je to nuda. Sú tu kvalitné japonské zvraty, napínavé momenty a dobré motivácie postáv. Ich stretávanie či putovanie nie je samoučelné, hoci nejaká tá záchrana sveta a veľké finále nesmú chýbať. Najmä aj po tých rokoch sa oplatí sledovať púť cez pekné lokality, kde sa svet rozprestiera a dáva vám slobodu ako v nejednej MMORPG.

Veľké svety nie sú v roku 2020 nič nové a málokto by čakal, že bude zbierať sánku pod stolom ako v roku 2011, keď jeden veľký uvidí. Ale posúďte sami možnosti: veľké lokality, striedanie dňa a noci, silné dejové questy a do toho 480 vedľajších úloh, ktoré sa objavujú u istých osôb alebo vo vyhradenom čase. Je to krásne žongľovanie s túžbami hráčov, ktorí chcú plniť všetko a užiť si dosýta devízy sveta. Vráťme jeho nástrah – nepriatelia v noci sú často ťažší ako počas dňa, niektoré predmety padajú len v istú hodinu a môžete si síce sami nastaviť herný čas, a radšej sa oplatí 8-10 minút počkať a venovať ich iným aktivitám. Vedľajších cestičiek či postáv

na objavovanie je dosť vrátane pár nebezpečných priesmykov či priepastí, kde môžete skončiť. Tento svet je stále malebný, nádherný a láka na potulky. Nie je zbytočne prázdny či fádny – a na Switch si ich krásne zachytíte na pamiatku.

Hra vás motivuje odhaľovať nové lokality za skúsenosti a plniť vedľajšie úlohy, ktoré sa s ľahkosťou berú: stačí nájsť chlapíka či dámu s výkričníkom ako vo World of Warcraft. Ten systém sa neopozeral a je funkčný: úlohy sa vám pekne zapisujú a plnia za odmenu, poklady či tuhí protivníci sú zahrabaní na rozličných miestach. Samotné objavovanie vám zaberie hodiny, no jeho kombinácia s úlohami je iná káva: hon na desiatky úloh vám dáva ďalšiu motiváciu, hoci po čase sa objaví osvedčená náplň zberu predmetov, hlušenia stanového počtu charakterov i zber orbov. Je to klasika, ale pocit z postupu je vynikajúco riešený a skôr vás ženie skúšať hry s časom a poškľuovať po návode, či hneď v tej Colony 9 máte všetky úlohy a môžete sa pohnúť ďalej.

Aby nebolo plnenie úloh a vychádzanie s ostatnými postavami samoučelné, hra vkladá tzv. Affinity systémy: sledujú

vnímanie vašej skupiny na jednotlivých miestach i vzájomné vzťahy. Plnenie úloh vám dá iný zmysel, lebo sa môžete dostať k lepším výhodám v kontexte miesta. Milovníci pletiek medzi postavami sa radi pozerajú aj na „party afinitu“ a budú sledovať vzájomnú náklonnosť zverencov, tá môže nasmerovať niektoré páry až k milostnému vzťahu. Na jednej strane získate aj extra scény a odhalíte čosi z minulosti, zároveň spolu vychádzajú aj naprieč azda lepšej budúcnosti. Nielen ľúbostné páry, ale aj kamarátska sa oplatí budovať kvôli vyššej efektívnosti v boji. Hoci hrám tretí raz a súbojový systém relatívne poznám, opäť som si pripomínal pravidlá. Hráč chodí po svete a nepriateľov vidí na diaľku, môže sa do nich pustiť. Alebo niektorí agresívni jedinci vypália aj po vás. Ak zaútočí aspoň jeden z vás, hra sa plynulo prepne z prieskumného do bojového módu, vyáreduje si miesto a začína boj. Je spracovaný v reálnom čase, ale vyberáte si aj isté príkazy, ktoré sa v prípade Xenoblade volajú Arts. Pohyb prebieha štandardne, po bojisku vediete jedného, ostatným členom zadávate príkazy čo majú robiť – plnou parou vpred, držať líniu a pod.

Bežné údery rozsievate neustále, keď ste v blízkosti nepriateľa: ak je oponentov viac, treba sa medzi nimi prepínať.

Manuálne zásahy menom Arts skrývajú potrebnú RPG taktiku. Môžu ponúkať silné fyzické údery, kus bojovej mágie alebo možnosť liečenia. Ale musíte si na ne počkať – a vhodne premýšľať, aký chcete použiť v momente, keď bude k dispozícii. S Arts sa dá celkom vyšantiť – talentové verzie získate po istom používaní iných verzií, ale vyššie levely a najmä nové Arts vás mätajú nonstop. Najmä keď ich môžete mať osem a musíte si nastaviť tzv. bojovú paletu. Kooperácia borcov v partii sa cení: spoločný ukazovateľ umožní reťaziť útoky a získať extra zásah. Postupne sa môžete zamerať aj na iné postavy, no nedajú sa zmeniť priamo v boji, treba si ich vždy vybrať vopred.

A po rokoch sa ukazujú funkčné aj ďalšie funkcie: tenzia je ukazovateľ morálky, ktorý umožní zaradiť častejšie kritické útoky, čo viac uberú HP a vízie umožnia Shulkovi nahliadnuť do plánovaného útoku oponenta v blízkej budúcnosti – a potom nn ľahšie reagovať. Je zrejmé, že si treba vytýčiť zameranie jednotlivých

postáv, ich údery a tímovú prácu. Spájanie úderov, využitie vhodných Arts či kombá sa oplatia najmä pri bossoch. Môžete prísť o postavu v boji a oživiť ju, no bude vás to čosi stáť...

Aby sa vaše taktické možnosti ešte viac rozšírili, veľa zábavy núkajú aj zbrane, ich kombinácie a isté drahokamy, ktoré ponúkajú bonusy. Časť predmetov už cenné šutre má, iné môžete vhodne vkladať. A je toho ešte oveľa viac: po boji získate Skill Points, postavy majú vlastné vývojové stromy, kde už čakajú nové vlastnosti či Arts atď. Je toho ohromne veľa...

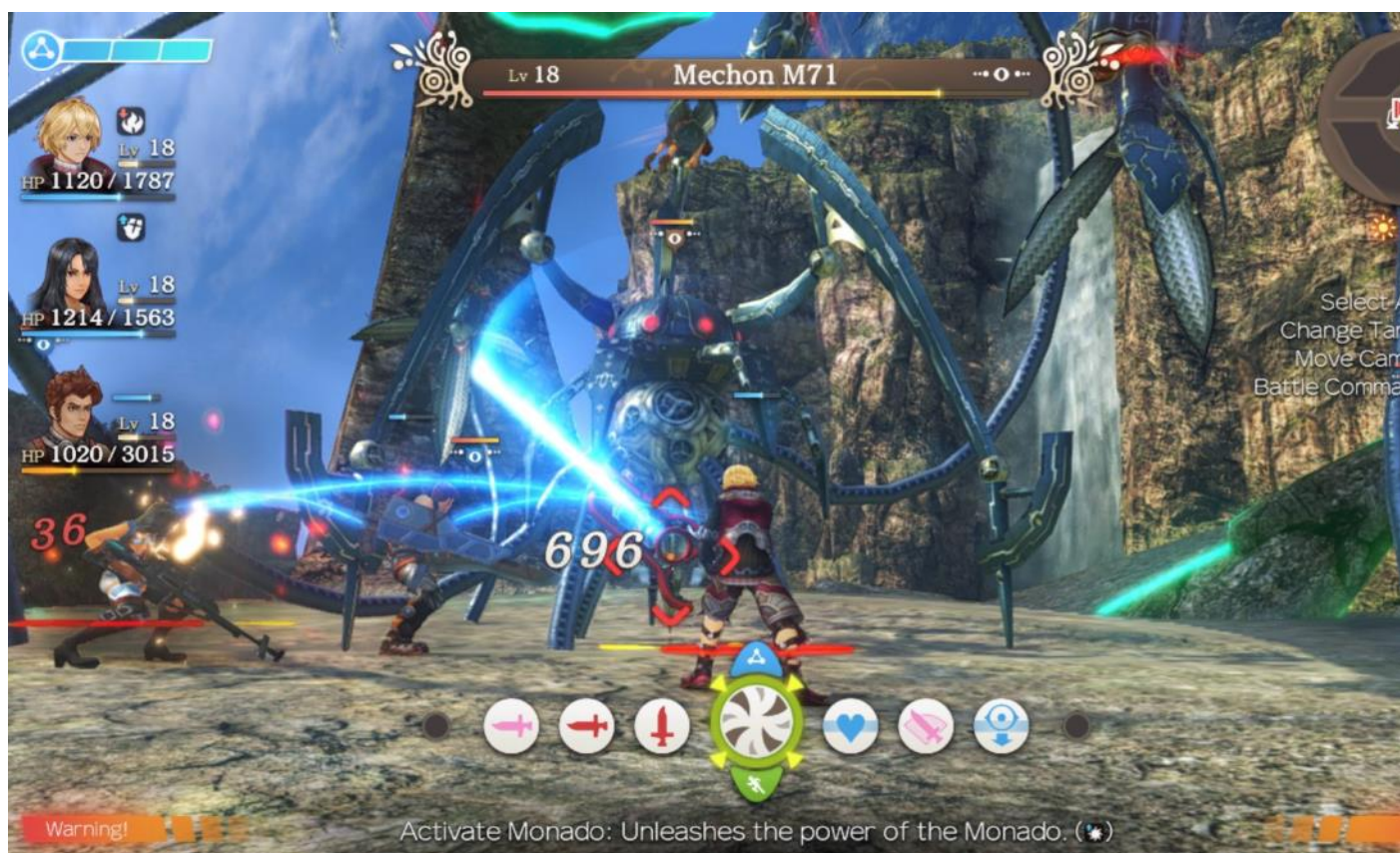
Základná porcia hry je parádna, ale Definitive Edition pridáva ešte aj nový epilóg Future Connected. Tvári sa ako ďalšia hra, má samostatné menu aj súbor pre uloženie pozície, takže ho môžete hrať aj nezávisle, čo je obrovské plus.

Sám som sa totiž neodvážil ísť rovno do epilógu, ale najprv som hral prvých cca 20-25 hodín základnej hry, podchytil herné systémy a potom išiel do dodatočnej porcie. Tu vás čaká opäť Shulk a Melia na novej výprave (rok po pôvodných udalostiach), kedy im zostrelia loď a končia na novej časti

kontinentu – Bionis ramene. Rýchlo sa k nim pridá aj dvojica krpáňov Nene a Kino, začne sa odohrávať nová príbehová porcia a skôr vás po stránke hrateľnosti prekvapí, že časť herných mechanizmov je vyhodенá. Epilóg vám priamo dáva postavy na vyššom leveli i dosť Arts, takže nováčikovia by tu boli určite stratení, ale znalci sa chytia rýchlo.

Future Connected je slušná príbehová porcia (15-20 hodín) a opakuje zaužívaný vzorec – silné dejové úlohy a veľa odbočiek i menších úloh. Nové prostredie je tým najväčším ťahúňom, ale aj zápletka sa slušne rozbieha a scenáristi sa sústredia najmä na postavu Melie – ako sami neraz spomínali, cítia sa zodpovední za jej osud a chceli ju ešte viac rozpracovať. Niežeby bol Shulk v úzadí, ale je sympatické ako sa zveľaďujú ešte aj iné postavy.

Definitive Edition však pridáva aj iné finesy pre celú hru. Pri bossoch sa po pár neúspešných pokusoch objaví menší tutoriál i bonus v podobe plných ukazovateľov, aby sa vám zdolávali ľahšie.





Smerovanie na questy je jasnejšie a celkovo prešiel interface zlepšením. Veľa za to môže vyššie rozlíšenie, ktoré umožňuje lepšie zobrazovať ikony, nápisy a pôsobí ostrejšie. Samozrejme, na hre cítiť Wii pôvod – ak ju chcete porovnávať s inými Switch titulmi, bude sa vám zdať podozrivo rozmazaná či hrubá pri pár textúrach. Otázne je, či sa necháte vyrušiť týmto faktom alebo sa ponoríte do hry naplno? Detailisti sa môžu naplno ponoriť do porovnávania a dokonca vytiahnuť aj Xenoblade Chronicles 2, oproti ktorej vyzerá hra miestami hrubšie, lebo bola vyvíjaná pred 10 rokmi. Na druhej strane soundtracku niet čo vytknúť – časť skladieb bola nahraná nanovo a na hre to cítiť najmä pri bojových melódiách.

Celkovo sa javí Switch verzia ako najlepšia verzia a nedá sa nesúhlasiť. Wii originál je len jeden, ale už ho bude hrať málokto. Verzia pre New 3DS žmýkala hru ako sa dala a ponúkla skôr

kompromis: áno, mohli ste si hru zobrať na cesty, ale museli ste oželiť čosi z grafiky, rozlíšenia, interface a istého komfortu. Switch verzia ide opačným smerom: ústupky robiť nemusí, snaží sa vylepšiť zo zdrojovej hry, čo sa dá, pridáva užitočné vylepšenia a pre fanúšikov aj dodatočný epilóg. Pre tých, čo hrali hru už dva razy, je to investičná výzva, ale pre nováčikov prakticky 100-hodinový kolos vynikajúcej kvality.

Na Switch sa dá konečne hrať Xenoblade Chronicles kdekoľvek a v solídnej grafike, vzhľadom na celkové možnosti. Bude to veľký žrút času a rád by som sa nevedomky prevtelil do mysle hráča, ktorý túto JRPG ešte nehral. Bude to stále bomba ako kedysi? Neprekáža, že hrá jednotku, hoci možno skúšal aj druhý diel (bez obáv, nenadväzujú na seba)? Je pripravený nájsť tak 500 úloh a ak nie, vyrazí ešte do sveta aj po druhý raz ako my kedysi?

HODNOTENIE

- + krásny obrovský svet a fungovanie
- + dobrý príbeh a rozmanité postavy
- + objavovanie lokalít a zadaní
- + uspokojivé plnenie príbehových i vedľajších úloh
- + rýchly súbojový systém s taktikou
- + kopa predmetov, výbavy
- + viaceré vyladenia pre Switch verziu
- + dodatočný obsah solídnej dĺžky
- na grafike už cítiť 10-ročný pôvod

9.0



STREETS OF RAGE 4

NÁVRAT DO PIXELOVANÝCH ULÍC

PLATFORMA:

PC, PS4, XBOX1, SWITCH

VÝVOJ:

DOTEMU

VYDAVATEĽ:

DEOTEMU

ŽÁNER:

AKČNÁ

VYDANIE:

30. APRÍL 2020

Kým Capcomu sú remaky jeho hier blízke a aj ďalšie svoje hry rád prináša na aktuálne platformy, Sega, ďalší japonský gigant, je na tom so svojimi klasickými značkami úplne opačne a občas mám osobne až dojem, že sa stráni oživiť niektoré svoje klasiky. Sonic je možno výnimka, ale aj ten ukazuje, že si s ním firma nevie príliš dobre poradiť. Ďalšia výnimka je táto hra, no nie je tak úplne dielom Segy. Skôr Dotemu a Lizardcube úspešne presvedčili vedenie Segy, aby im umožnili po rokoch priniesť pokračovanie jednej z najznámejších a najobľúbenejších beat 'em up hier vôbec. Na štvrtú časť sme tak museli čakať 26 rokov, ale oplatilo sa. Ako prvý vás už z obrázkov okolo zaujme

vizuál, ktorý si síce na jednej strane zachováva ducha tejto 16-bitovej legendy, no na druhej strane pôsobí neuveriteľne moderne, štýlovo a určite aj nadčasovo, lebo takýto pekný ručný art len tak nezostarne. Zároveň asi aj vidíte, čím Lizardcube presvedčili Segu. Presne nadviazali na to, čo si hráči zamilovali na Wonder Boy: The Dragon's Trap a priniesli tak krásny a detailný vizuál plný farieb, množstva drobností v prostrediach, ktorému nechýbajú pekne plynulé animácie. Možno by ste čakali, že si autori zjednodušia prácu a budú svoje assets už len kopírovať, no aj keď to platí pri postavách, prostredia sú jedinečné a dlho som nehral hru, na ktorú by sa tak dobre pozeralo.

A podobné počty vo vás zanechajú aj hudba, ktorá je jednoducho skvostná. Opäť retro a aj moderná zároveň. Autori totiž nielen najali nových skladateľov, ale prizvali si na spoluprácu aj tých pôvodných, ktorí robili hudbu pre prvé tri časti. Nájdete tu tak nové verzie starých známych skladieb a aj úplne nové kúsky. Každý level obsahuje hneď niekoľko skladieb a väčšina z nich sa vám zavŕta do hlavy, takže ich z nej len tak nedostanete. Navyše tu je možnosť zapnúť si retro verziu hudby a budú vám pri hraní hrať 16-bitové verzie.

To je však len pozlátka, ktoré by samo o sebe veľa neznamenal, ak by tu v jadre nebola naozaj kvalitná hra.



Našťastie sa Streets of Rage 4 vydarila aj po tejto stránke a pritom vlastne ani nerobí niečo extra prevratné. Prináša klasickú beat 'em up hrateľnosť z prelomu 80. a 90. rokov a k nej pripája množstvo ďalších prvkov, ktoré od takejto hry čakáte. Či je to už kooperácia, jednoduchý kliše príbeh o boji v uliciach, alebo súboje s bossmi, ktorí sú väčší, silnejší a viac ozbrojení, no aj tak ich dokážete nakopať.

Najskôr ten príbeh. Hra sa odohráva desať rokov po trojke a aj keď ponúka väčší časový odstup, príbehovo na ňu nadväzuje. Mr. X a jeho Syndikát sú preč, v uliciach Wood Oak City bol nejakú dobu pokoj, no teraz sa nimi opäť šíri zločin. To znamená len jediné – opäť musia do boja tiahnuť Axel Stone a Blaze Fielding. Obe tieto postavy poznáte už dekady, no v boji budú mať aj ďalšiu pomoc.

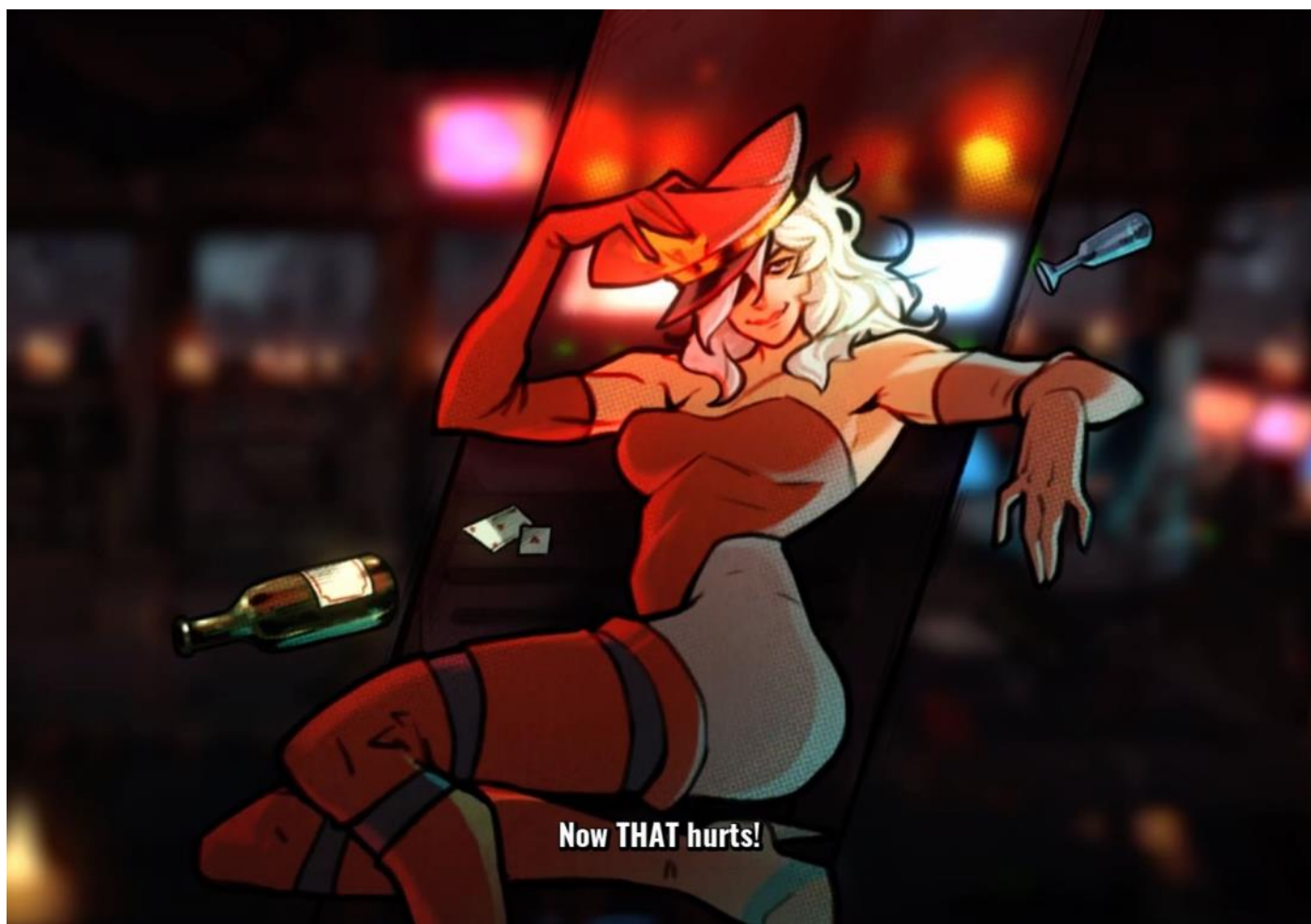
Nováčikov zastupujú Cherry Hunter a Floyd Iraia, pričom obe tieto postavy majú väzby na korene série. A ktovie, možno sa neskôr ukáže aj Adam Hunter, najlepší policajt široko ďaleko.

Autori si boli vedomí toho, akú históriu má za sebou séria a čo všetko si s ňou prežili jej fanúšikovia, takže štvorka vlastne ani nemohla vyjsť bez bonusov v podobe ďalších hrateľných postáv, ktoré si svojimi výsledkami viete odomknúť. Sú to hlavne klasické spritové verzie ústrednej dvojice z predchádzajúcich troch hier. K nim sa však pridajú aj ďalšie postavy známe z minulosti: Skate z dvojky a trojky, Max z dvojky, Zan a Shiva z trojky. Dokonca si s niektorými z nich aj zmeriate svoje sily, avšak nie v spritovej verzii, ale v modernej. Postavy sa navyše líšia aj piatimi atribútmi (sila, technika, rýchlosť, skok a stamina), aby ste si vybrali do boja postavu, ktorá vám naozaj vyhovuje. Bonusové postavy fanúšikov nadchnú, už základ je však veľmi dobrý aj pre nováčikov.

Prečo sa teda táto nesúrodá banda vydáva bojovať do ulíc? Mr. X mal dve deti, dvojčatá, a fakt sa „potatili“. Založili si vlastnú zločineckú organizáciu, s ktorou chcú ovládnuť kompletne celé

mesto. Na ceste za nich zničením tak budete bojovať nielen proti rôznym menším zlodejčikom s vreckovými nožikmi, ale aj proti gangom, ozbrojeným ochrankárom, dominám a mnohým ďalším nepriateľom. Ponuka je pestrá, každý má niečo svojské a zvlášť vo väčšom počte vám vedia poriadne podkúriť. Nepriatelia sa však delia na niekoľko typov, kde v rámci typu nájde síce iné farebné variácie tej istej postavy s iným menom, ale zároveň aj s inými útokmi, takže to nie je len o zmene farby.

K tomu má každý level na záver aj nejakého toho bossa, pričom niektoré levely majú aj menšieho sub-bossa v strede. Z týchto hra časom spraví aj bežných nepriateľov, takže naozaj proti vám časom stojí zostava, ktorá zvlášť na vyššej obťažnosti vie pekne potrápiť. A to tu tých úrovní náročnosti nájdete hneď niekoľko a sú veľmi pekne odstupňované. Každý z bossov je iný, potrápi vás iným spôsobom a v priebehu boja aj mení svoju taktiku, aby ste to nemali také jednoduché.



Naozaj je to žánrová klasika, ale v zábavnom vyhotovení, ktoré vás len tak nepustí.

Koncept je tu jednoduchý, každý si ho osvojí prakticky ihneď no chce to cvik, aby ho hráči zvládli. Alebo aby ho zvládli aspoň tak, aby neprichádzali zbytočne o životy, ktorých to nie sú priehršťa. S postavou sa pohybuje vpred parádne dizajnovanými, no stále pomerne priamočiarymi prostrediami. Tam na vás útočia vlny nepriateľov, ktorých môžete zložiť základným útokom, prípadne aj špeciálnym, ktorý vám však zoberie trochu zo života. Navyše môžete občas využiť aj špeciálny útok, ktorý dokáže aspoň čiastočne zatočiť aj s bossmi. Viete tiež využívať rôzne zbrane, no taktiež si musíte dávať pozor na pasce. Život si tiež doplňujete v prostredí z jedla, ktoré zoberiete zo zeme. Jeho ikony si navyše viete upraviť, ak ste napríklad vegáni a namiesto šunky sa vám tam viac hodí šalát.

Akcia je tak síce jednoduchá, no naozaj chvíľku potrvá, kým dokonale prejde do krvi, aby vám zo života neubral obyčajný poskok s nožom, prípadne aby ste sa netíkli medzi sebou, keďže v hre je možnosť robiť si aj navzájom zle. Je v tom určitý rytmus a ťažko oddeliť jednu vrstvu hry od druhej, keď tak dobre funguje hlavne vďaka tomu, že tu jeden aspekt hry podporuje ďalší. Hudba, grafika, akcia, kooperácia a ďalšie z toho robia hru, ktorú nechcete vypnúť. Oddeliť sa tak nedajú.

V singleplayeri je to taká klasická akčná zábava, multiplayer to ťahá vyššie a práve v kooperácii s niekým si hru chcete zahrať. Hra podporuje až štvoricu lokálne, prípadne dvojicu online. Čím viac vás je, tým lepšie sa hrou prechádza a tým viac sa pri tom bavíte. Na obrazovke nevzniká zbytočný chaos, takže stále máte prehľad o tom, čo sa deje. Oceňujem aj ten online, ktorý padne vhod v dobe, keď si k sebe partiu

kamošov asi len tak nepozvete. Je tu na to jednoduché lobby s prehľadom toho, čo hrajú hráči a na akej úrovni. Osobne by mi však nevadilo viac detailnejších možností zakladania a pripájania sa do online hier v Streets of Rage 4.

Problémom je, že je hra dosť krátka. Ona si z tej starej školy totiž berie úplne všetko a ak už patríte medzi pamätníkov, asi tušíte, že to so sebou prináša aj kratšiu hernú dĺžku, keďže tieto hry nikdy nezabrali veľa času. V zásade hrou preletíte ak za jeden večer, ak so žánrom máte nejaké skúsenosti. Možno za dva, ak to nebudete príliš hrotiť a pôjdete spať vtedy, keď vám to inteligentné hodinky prikážu. Tie 2-3 hodinky strávené v 12 leveloch sa vám jednoznačne budú máliť a radi by ste tu mali ešte ďalšie, aby to trvalo dlhšie.

Hernú dobu si však môžete natiahnuť hraním ďalších režimov, ktoré tu sú okrem hlavnej kampane, no v zásade veľa nového neprinášajú.



Môžete si vybrať len tak niektorý z prejdenej levelov a zahrať si ho znova, lebo vás bavil. Alebo si ho potrebujete natrénovať, aby ste hru prešli na najvyššej obťažnosti. Môžete sa tiež pustiť do Arcade režimu, ktorý odkazuje na éru automatov a na prejdienie hry máte len jeden život a nedá sa tu ukladať. Alebo sa porátate len s bossmi v Boss Rush režime. Prípadne, ak sa chcete len tak tĺcť medzi sebou, poslúži vám na to Battle režim, no hĺbku ako v klasických bojovkách tu nečakajte.

Prechádzaním hry si tiež odomykáte bonusy, keďže tu autori dosť investovali do pridanej hodnoty a môžete sa ak kochať rôznymi konceptmi postáv, prostredí, rozpracovaných fáz hry a podobne. Je tu toho pomerne veľa. Fanúšikov dvojky ale potešia dobre skryté retro levels, ktoré spustíte len za určitých podmienok a zabojujete si v nich v krátkych pasážach proti bossom práve

z dvojky. Mohlo by toho síce byť aj viac, ale tak na vyronenie nostalgickej slzy to postačí. Ďalej si k tomu pripočítajte už uvedené spritové verzie postáv a retro soundtrack, čo už dokopy dáva peknú dávku bonusov.

Je smutné, že sme na Streets of Rage 4 museli čakať tak dlho, no lepšie neskoro ako nikdy. Aspoň sa hry chopili fanúšikovia pôvodnej série, ktorí zachovali všetko to, vďaka čomu sa pôvodná trilógia stala kultom na Mega Drive. S materiálom narábali opatrne, aby hlavne o to, že tu zostane poriadna dávka akčnej zábavy. Tá sa ešte stupňuje v kooperácii a naozaj parádne audiovizuálne spracovanie je už len takou čerešničkou na torte. Toto je návrat, ktorý si vo veľkom užijú nielen pôvodní hráči, ale aj nováčikovia, prípadne rovno aj dve generácie, keď sa do ulíc vyberiete robiť poriadky so svojimi potomkami.

HODNOTENIE

- + skvostný audiovizuál
- + chytľavá akčná hrateľnosť
- + skvelé v kooperácii
- + kopa pridanej hodnoty

- herná doba
- ďalšie herné režimy trochu bez nápadov

8.5



MANEATER V KOŽI ŽRALOKA

PLATFORMA:

PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH

VÝVOJ:

BLINDSIDE

VYDAVATEĽ:

TRIPWIRE

ŽÁNER:

AKČNÁ RPG

VYDANIE:

30. APRÍL 2020

Máte radi filmy Čeluste? Napadlo vám, že by mohlo byť zábavné hrať v koži žraloka - ľudožrúta? Možno ste už nejaké hry s touto tematikou aj vyskúšali. A možno máte nutkanie zahryznúť sa niekomu do nohy a sledovať, ako sa bezradne trepoce a jeho rozpíjajúca sa krv zafarbí vodu. Ak neohrňate nos nad brutalitou a násilím na PC či konzole a neprekáža vám ani slaná voda, dobrou voľbou v týchto dňoch je určite Maneater.

Ste teda žralok a vyčíňate vo vode. A uloví vás rybár, ktorý sa špecializuje práve na také kusy, ako ste vy a rozpára vám brucho. Ale tým sa to nekončí, práve naopak, všetko ešte iba začína, ibaže sa z vás stane mláďa, ktoré sa chce pomstiť

za smrť svojej matky. A o tom je jednoduchý príbeh hry, ktorý vás ale dostatočne motivuje, aby ste rástli, zdokonaľovali svoje schopnosti a žrali všetko naokolo. Scaly Pete je úhlavný nepriateľ, s ktorým sa priebežne znovu stretávate a meriate si sily, čo je sprevádzané súbojmi aj predelovými scénami. Ale čaká vás toho oveľa viac.

Ako mladý žralok ešte veľa nedokázate, ale už máte ostré zuby, či zatiaľ skôr zúbky, ktorými lovíte korytnačky a malé ryby, čo vám prináša skúsenosti a levely, ale aj dôležité suroviny a výživu. V zátok je to pre vás ešte priveľmi nebezpečné, takže sa oťukávate predovšetkým v močiari. Postupne sa však otvorí niekoľko oblastí, vrátane zálivu, prímestských

tokov a otvoreného mora, kam sa dostanete cez otvory kanálov, keď máte dostatok sily (požadovaný vývojový stupeň) na ich prelomenie.

V prvej fáze sa spoliehate predovšetkým na svoju čelusť a praktický radar, ktorým priebežne odhalíte potenciálnu korisť aj zaujímavé objekty v okolí. Navyše si vypomáhate mapou a tá sa naozaj hodí. Priestor, kde sa pohybujete, totiž ani zďaleka nie je len nekonečná voda, kde vás limituje len pobrežie. Okolo vás sú rôzne bariéry, útesy, výčnelky a móla, ktoré musíte oboplávať - alebo preskočiť. Plávate v hĺbočine, ale aj tesne pod hladinou a vtedy vám nad vodou vyčnieva vaša charakteristická, najmä neskôr hrozivá chrbtová plutva.

Môžete teda aj vyskakovať do vzduchu. Vlastne veľmi často doslova musíte. Nad hladinou sa neraz vyskytujú objekty, ktoré môžete zbierať, aby ste získali extra skúsenosti a dopĺňali svoje kolekcie. Sú to najmä rôzne tabule a značky. Niektoré sa ukrývajú aj v hĺbinách a tajných chodbách v kanáloch, spolu s debnami s výživnou stravou a špecifickými výjavmi, ako je potopená socha, vozidlo alebo iné zaujímavosti. Iné zaujímavé predmety sú vysoko nad vodou a niekedy aj na priamo súši. Spočiatku sa preto zdajú nedostupné, ale postupne zlepšíte svoje schopnosti a naučíte sa šikovne pohybovať aj po zemi.

Pohyb po piesčitej pláži, drevenom móle, či dokonca vykladanom chodníku je pomerne jednoduchý, stačí hopkať po bruchu a viete prekonať prekvapivo veľké vzdialenosti. Lenže si treba sledovať dýchanie. Na súši sa totiž po krátkej chvíli začnete dusiť, a preto sa treba čo najskôr vrátiť do vody. Vyskakovanie je aj ideálny spôsob ako strhnúť lovcov z ich člnov a vodných skútrov a doraziť ich v hĺbočine. No skokmi, údermi zadnou plutvou a hryzením dokážete aj potopiť celé lode. Treba si ale dávať pozor na harpúny a nálož, ktorými vás rybári ohrozujú. Ak sa však šikovne pohybujete a využívate svoje schopnosti, dokážete prežiť aj narobiť poriadnu paseku. Hlavne pri tom treba využívať liečenie požíraním ľudí aj rýb.

Lovci sa objavujú najmä vtedy, keď napádajú bežných ľudí, či už len tak plávajú, premávajú sa na člnoch alebo vylihujú na pláži. A vy ich napádať budete, lebo cieľom mnohých vedľajších úloh je zlikvidovať istý počet človečikov alebo konkrétnych druhov rýb na daných miestach. Ľudia sa však len tak beztrešne žrať nesmú, takže začne stúpať ukazovateľ ohrozenia a potom sa objavia húfy lovcov. Niekedy je vhodné ujsť, ale oveľa lákavejšie je masakrovať rybárov a zvyšovať si tým svoju temnú reputáciu s úrovňou hanebnosti.





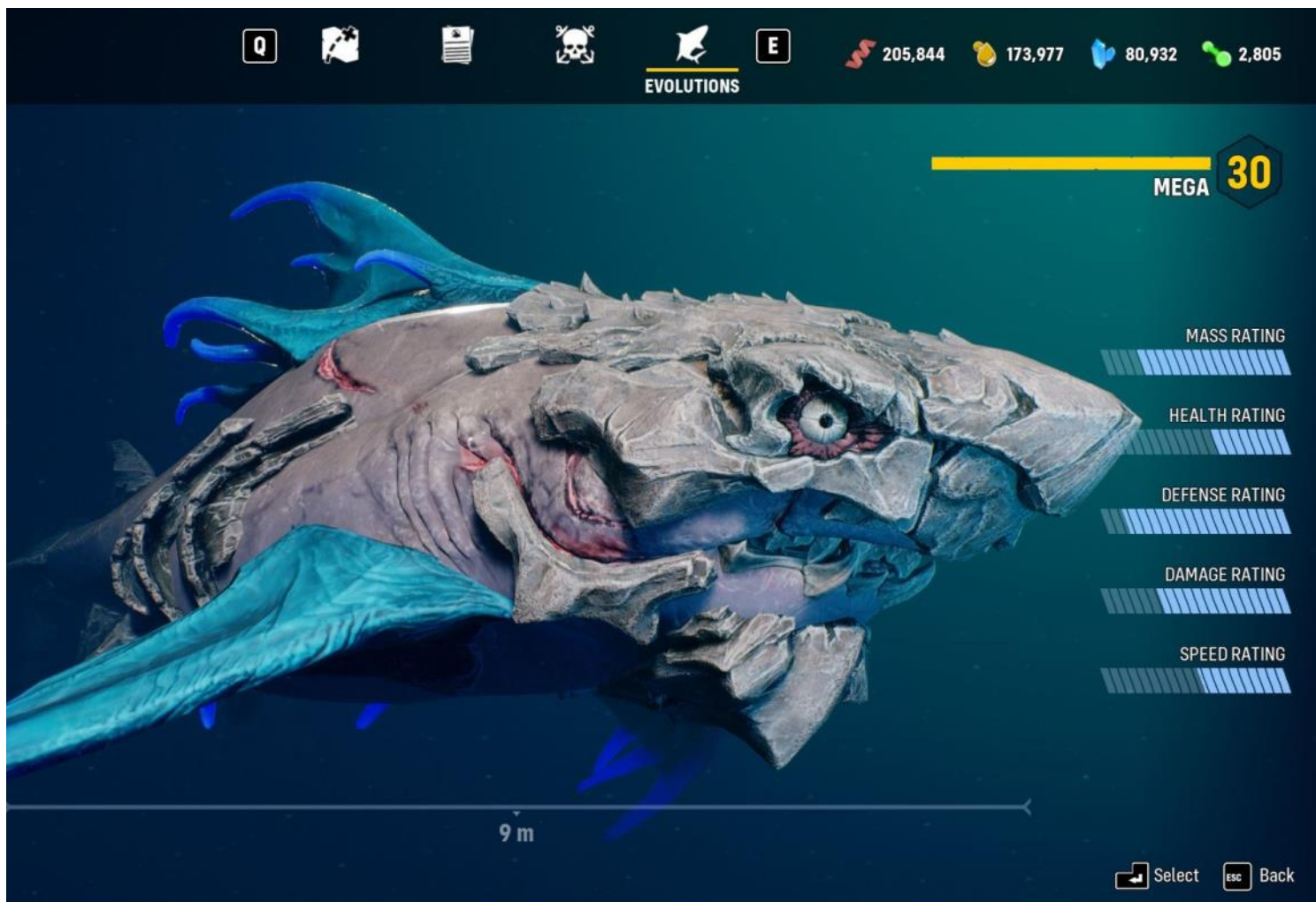
A to potom postupne priláka elitných lovcov, za ktorých likvidáciu dostanete kopu surovín aj unikátne vylepšenia. Je ich desať, sú vo vašom smrtiacom zozname a určite ich budete chcieť dostať všetkých.

Skúsenosti, suroviny a vylepšenia zúročíte v jaskyni, kde môžete prejsť do ďalšej vývojovej fázy a uskutočniť fyzické zmeny. Každá oblasť má svoju jaskyňu, ku ktorej vás pekne navigujú svietiace káble. Ste tam v bezpečí a do ľubovoľnej objavenej jaskyne sa dá okamžite premiestniť pomocou mapy. Zjavíte sa tam aj po úmrtí, ktoré neznamená žiadne výrazné postihy, len resetovanie nedokončených úloh. Okrem spomínaného lovenia ľudí a rýb sú to aj súboje s mimoriadnymi protivníkmi, čo bývajú často elitné podmorské dravce, medzi nimi iné žraloky, aligátory, barakudy, ale aj kosatka či veľryba. Opäť za peknú odmenu a vylepšenia. V zozname úloh sú pritom uvedené aj perličky a fakty o rôznych živočíšnych druhoch aj s audio komentárom.



Samotné vylepšovanie v jaskyni je zaujímavé. Postupne môžete mať aktívne tri vylepšenia orgánov a piatich častí tela - čeľusť, hlava, telo, plutvy a chvost. V každej kategórii môžete ľubovoľne meniť sprístupnené doplnky a každý z nich viacnásobne zdokonaľiť pomocou surovín. V prípade orgánov je to v úvode podmorský radar a následne ďalšie evolučné súčasti, ktorými si zvýšite celkové zdravie a odolnosť, z ktorých máte viac materiálu, alebo sa kŕmením účinnejšie doliečujete.

Vylepšenia tela sú kostené a elektrické a prejavajú sa aj na fyzickom vzhľade. V neskorších fázach už ani nevyzeráte ako klasický žralok, ale bizarné monštrum s farebnými plutvami alebo drsným pancierom. Tu získate mnoho bonusov, ako je nárast masy, odolnosti, zrýchlenie plávania, väčšia výdrž na súši, silnejší náraz alebo výhodu pri útoku proti rybárom.



Postupne sa z vášho mladého žraloka stane húževnatý dospelý jedinec a nakoniec patriarcha, ktorý si už hravo poradí prakticky s akoukoľvek hrozbou. A užijete si s ním parádny masaker.

Na hru sa dobre pozerá, i keď chvíľami kolíše snímkovanie a párkrát mi aj spadla. Nad vodou, ale i pod vodou je množstvo zaujímavých zákutí - hotely, bazény, móla, veže, zábavný park, s kolotočmi, výletné lode, pod hladinou sochy, vraky, ruiny starých civilizácií, jaskyne, riasy, koral, kanály. Všimnete si množstvo rôznych detailov, i keď niekedy nie je na pozorovanie okolia čas, lebo boje sú dynamické a pri prenasledovaní koristi alebo uhýbaní útokom je to neraz hektické. Ale zábavné. Vydarené sú aj zvuky a hudba a hra sa pohodlne ovláda klávesnicou a myšou, ktorou cvakáte zubami pri hryzení, bijete chvostom a meníte si podľa potreby pohľad kamery.

Maneater je veľmi násilná hra - napokon sa to dá ľahko vydedukovať už z názvu a je na tom postavený základ hrateľnosti. Budete často zabíjať, trhať svoje obete na kusy. Naokolo sa objavujú zvyšky zmračených tiel, na hladine krvavé škvrnky. Nie je to teda zábavka vhodná pre deti. Inak je to ale dobrý relax spojený s objavovaním štýlového prostredia, i keď na taký drsnejší spôsob.

No povedzte, kto z vás nemá aspoň občas chuť roztrhať niekoho v zuboch? Tu to môžete do slova a do písmena uskutočniť. Vybláznite sa a uvoľníte. Len vám možno bude ľúto úbohých korytnačiek, tuleňov alebo Willyho, ktorého tu nebudete zachraňovať, ale masakrovať.

HODNOTENIE

- + zábavný masaker v koži žraloka
- + rozmanité prostredia a objavovanie rôznych bonusov a zákutí
- + pomerne slušný vývoj a úpravy žraloka
- + dostatok rozličných aktivít

- zadania úloh sa často opakujú
- menšie technické problémy a poklesy snímkovania

7.5



DRUG DEALER SIM

AKÉ JE TO BYŤ DÍLEROM?

PLATFORMA:

PC

VÝVOJ:

PLAYWAY

VYDAVATEL:

BITERUNNER STUDIO

ŽÁNER:

SIMULÁCIA

VYDANIE:

16. APRÍL 2020

Táto téma sa vlastne núkala odjakživa a niektoré hry do nej trochu aj zabrdli, ale plnohodnotný zážitok v koži dílera drog tu máme až teraz. Možno sa iným vývojárom zdalo nevhodné zamerať sa na takúto špinavú činnosť, pretože by to niekto mohol brať ako propagáciu narkománie. No ľudí odjakživa lákajú zakázané a nebezpečné veci a vždy je lepšie, keď temnému vábeniu neodolajú vo videohre, ako keby podľahli v skutočnom živote. Takže sa aspoň na chvíľu zbavte puritánstva a zavolajte Eddiemu.

Kto je Eddie? Člen drogového kartelu, ktorý vás zásobuje „matrošom“. A vy ho

potom distribuuje ďalej. Kto ste vy? Obyvateľ malej špinavej štvrťky, kde žijú predovšetkým ľudia z nižších vrstiev. Nemajú veľkú perspektívu, bývajú v domoch, ktoré pripomínajú časy totality a steny sprejujú vulgárnymi nápismi. Najväčším rozptýlením sú pre nich drogy. A vy im ich dodáte.

Eddie vám na začiatku zabezpečí pár balíčkov marihuany a amfetamínu. Nie pekne z ruky do ruky, ale zásielku si vyzdvihnete na dohodnutom mieste. Môže to byť smetný kôš alebo skrýš v múre, hlavne aby to nebolo príliš nápadné. Prvých klientov máte hneď pri dome, v ktorom bývate, ale objednávky

prijímate cez počítač. Tam sa vždy nalogujete, prečítate si správy potenciálnych zákazníkov a potvrdíte im, že prinesiete, čo požadujú. Potom vyjdete na ulicu a optimálne pomocou mapy so značkami vyhľadáte klientov, odovzdáte im drogy a okamžite zinkasujete peniaze. Hotovo, prvý obchod je za vami, máte skromný zisk a môžete aj vyplatiť Eddieho.

Takto to bude fungovať aj ďalej. Cez počítač skontaktujete svojho priekupníka a objednáte si u neho nový tovar v rámci svojich aktuálnych finančných možností. Vyhľadáte zásielku, rozpredáte, odovzdáte podiel kartelu.

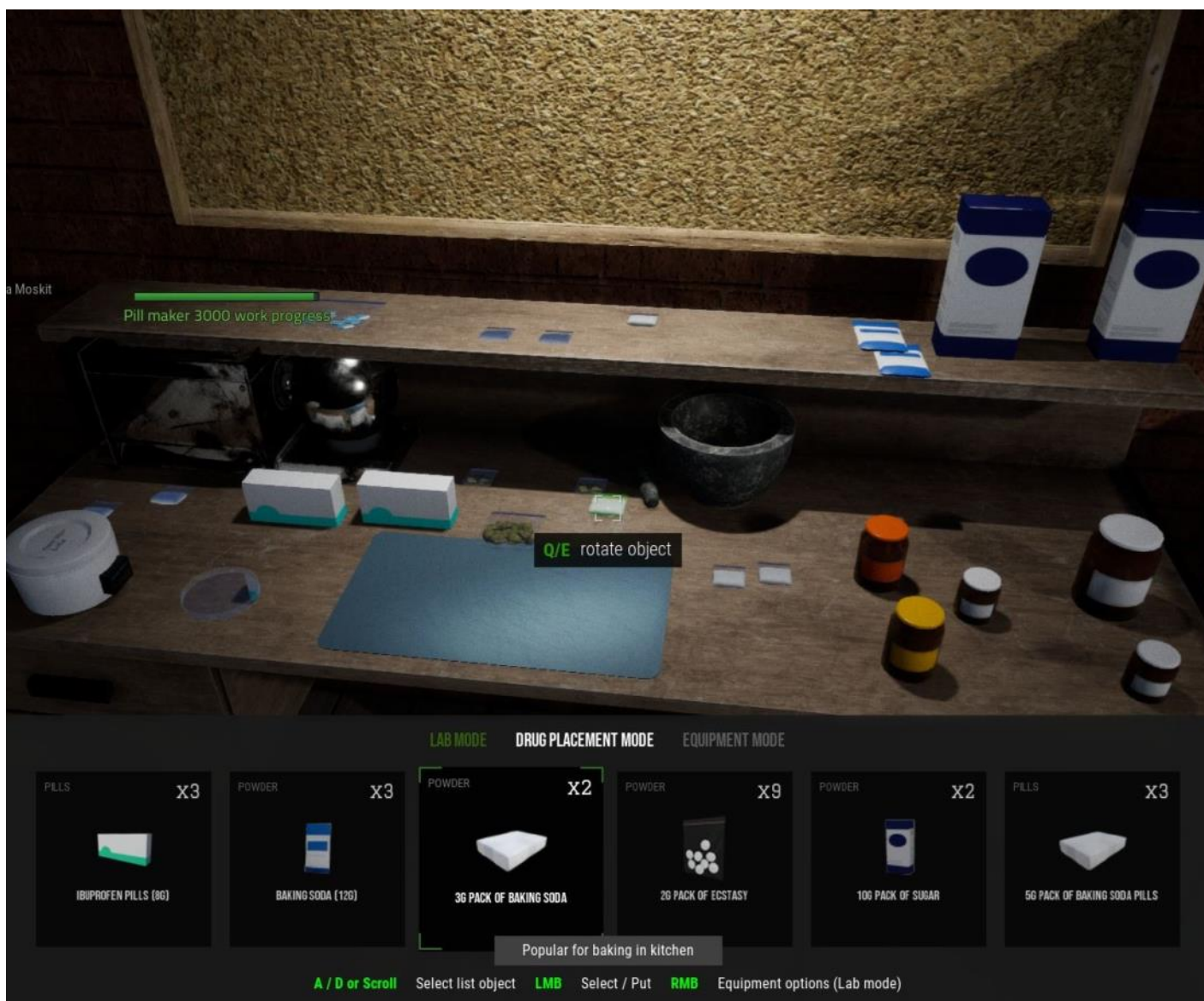
Postupne bohatnete, rozširuje sa vaša klientela aj sortiment drog a možnosti. Nie je to však len o čítaní mailov a pobehovaní od jednej osoby k druhej. Jednotlivé procesy sú trochu zložitejšie a navyše treba počítať aj s rizikami.

Drogy treba v prvom rade rozdeliť na menšie dávky, čo urobíte doma na svojom pracovnom stole. Máte tam pomôcky a fľaštičky s rôznym objemom, do ktorých nasypete toľko, koľko potrebujete. Následne prášok rozložíte do malých vrecúšok s požadovaným množstvom - spočiatku sú optimálne várky s váhou 1 a 2 gramy, neskôr pokojne aj väčšie balenia. Drogy môžete aj kombinovať s cukrom, sódou bikarbónou a ďalšími prísadami, z ktorých vytvárate v miskách, mixéroch a ďalších prístrojoch svoje vlastné recepty. Klientom musíte dávať pri osobnom

stretnutí presné porcie, inak obchod neprebehne, takže tieto procesy nesmiete podceňovať. Je dobré spraviť si väčšie zásoby, aby ste mohli čo najskôr doručiť zásielky. Kým totiž obdržíte nový tovar od kartelu, chvíľu to trvá, aj keď ten čas nie je zas až taký dlhý. No zákazníci na základe rýchlosti dodania drog (a cien, ktoré si stanovujete) vyjadrujú svoju spokojnosť s vašimi službami a prejavujú patričný rešpekt. Ten však neurčuje len to, aký je záujem klientely, ale je potrebný aj na odomykanie nových oblastí, v ktorých môžete pôsobiť. Nových zákazníkov si pritom viete získať aj oslovením vhodných ľudí na ulici a darčekom v podobe prvej dávky zadarmo. Neskôr ťažíte aj z toho, že sa niektorí stanú závislými.

Novú oblasť, čo je väčšinou susedná ulica

alebo štvrť, odomknete vždy cez počítač po splnení základných podmienok. Prvou je stanovená úroveň rešpektu v predošlej oblasti a druhou váš level. Rešpekt aj skúsenosti získavate primárne za splnenie úloh - najmä doručenie zásielok klientom, No aj za objavenie tajnej cesty do prísne stráženej oblasti a príležitostných ďalších заданий. Ale dosiahnete to aj sprejovaním svojich značiek v okolí, čomu predchádza nákup sprejov. Vyššie levely vám pomôžu odomknúť aj nové drogy a navyše prinášajú skúsenostné body. Sedem talentov zvýši vašu staminu, čiže rýchlejšie beháte, umožní nenápadnejšie sa pohybovať, takže sa zníži riziko vášho odhalenia. Ďalej sa vám rozšíri počet vreciek na prenášanie vecí alebo si môžete stanoviť vyššie ceny drog bez toho, aby zákazníci reptali. Pre človeka vášho typu samé užitočné vylepšenia.



Tovar doručujete pekne po vlastných a je škoda, že autá sú v hre len na okrasu a nemôžete žiadne použiť. Celá štvrť však nie je veľmi rozľahlá, takže sú presuny aj tak dosť rýchle. Teda ak všetko klope, ako má. No v uliciach sa pohybujú policajti - cez deň sporadicky, v nočných hodinách frekventovanejšie. Ideálne je, keď sa im vždy vyhnete, ale ak už vás chytia, je lepšie, keď pri sebe nemáte žiadne drogy. A rýchly pohyb vzbudzuje väčšiu pozornosť.

Keď už vás „fízli“ nachytajú a máte u seba gandžu alebo tvrdé drogy, najlepšie je bežať ako o život. Môžete pritom preliezať ploty, aby ste sa striasli prenasledovateľov a aj zahodiť batoh s nebezpečným obsahom. Na chvíľu sa síce stanete vyhláseným utečencom, ale ak to ustandíte, zakrátko sa situácia upokojí. Keď

triumfujú policajti, končí to pre vás elektrickým šokom, zabavením tovaru a peňazí, no vrátite sa späť na ulicu. Môže to však nabúrať vaše plány a priviesť vás do finančnej tiesne. Preto je vhodné často ukladať hru a podľa potreby si ju nahrať, čo je možné kedykoľvek pri dverách vášho bytu alebo pobočky.

Neskôr si však môžete situáciu zjednodušiť, peniaze vyberať, ale aj ukladať a požičať si cez bankomaty. Alebo ich utrácať a prenajímate si nové budovy s výhodami, do ktorých si môžete nakúpiť nábytok s bonusmi (napríklad rýchlejšie plynutie času pri čakaní) a zriadiť tam ďalšie svoje pobočky. A už nemusíte všetko robiť osobne. Vyššia reputácia a úroveň vám umožní najať si vlastných dílerov, ktorí za vás predávajú drogy. Tí vám však neplatia okamžite, ale

až dodatočne, keď roznesú balíčky, ktoré im doručíte podľa objednávok.

Základ hrateľnosti je naozaj dobrý a zaujímavý. A možno keby sa takéhoto projektu chopil Rockstar, spravil by parádne interaktívne mesto v štýle GTA. Ale hru pripravili poľskí indie vývojári s nízkym rozpočtom a to sa prejavilo aj na celkovej kvalite. Grafika je zastaraná, nikoho neuchváti, ale ak nie ste priveľmi nároční, dokážete ju akceptovať. Hudobný podklad je však štýlový a dynamický, zvykov pomenej, ale aspoň trochu napomáhajú budovať atmosféru. Viac prekáža poloprázdne okolie, ktoré pôsobí to dosť pusto a sterilne. Pohybuje sa tam len hŕstka bezduchých jednotlivcov a policajné hliadky. A vidíte tam autá, ktoré stoja a nikdy nejazdia.





To, že ani vy nemôžete ovládať žiadny dopravný prostriedok, sme už spomenuli a naozaj je to veľká škoda. Tam by sa totiž dalo pekne vyblázniť s kúpou a možno aj úpravami auta, ktoré by sa dalo využiť na prepravu a skladovanie tovaru. A také naháňačky na vozidlách s policajtními by mohli byť parádne. Alebo aj podplácanie. Zabudnite, to skutočne nie je v silách malých nezávislých vývojárov. No sľubované a na stránke Steamu chvíľu aj prezentované boli párty so ženami, nákup zbraní, bitky a ďalšie prvky, ktoré v hre dodnes nie sú. A to už sa dá vyhodnotiť ako klamlivá reklama, ktorá nahnevala aj mnohých užívateľov. Napriek tomu sú hodnotenia hráčov väčšinou pozitívne, i keď údajne boli príspevky tých, čo najviac protestovali, zakázané a odstránené.

Drug Dealer Simulator teda z rôznych príčin nie je celkom taký, aký mohol byť. Je do istej miery zavádzajúci ako droga, ktoré ponúka vo virtuálnom mestečku. Každopádne prináša nevšedný zážitok, ktorý si môžete dopriať legálne a bez toho, aby ste skončili s putami na rukách. Takže vám odporúčame predávať drogy, ale len v hre, ktorá je nápaditá, hoci nesplnila všetky očakávania a je toho dosť, čo sa jej dá vytknúť.

V realite sa podobným aktivitám a závislostiam vyhnete, lebo je to svinstvo a môžete si pokaziť celý život. V Drug Dealer Simulator však hrozí iba to, že vás tento titul dostatočne neuspokojí. Ale šanca, že vás aspoň čiastočne zaujme, je pomerne vysoká.

HODNOTENIE

- + intenzívny zážitok v koži drogového dílera
- + rozrastajúce sa dílerské možnosti
- + dávkovanie a mixovanie drog
- chýbajúce súčasti a nesplnené sľuby vývojárov
- poloprázdne okolie s minimálnou interakciou
- ťažkopádne ovládanie pri výrobe a porciovaní

7.0



PLATFORMA:

PC, XBOX1, PS4, SWITCH

VÝVOJ:

MOJANG

VYDAVATEĽ:

MICROSOFT

ŽÁNER:

AKČNÁ RPG

VYDANIE:

26. MÁJ 2020

MINECRAFT DUNGEONS

MINECRAFT PRECHÁDZA DO DIABLO ŠTÝLU

Minecraft je fenomén, ktorý si získal mnoho hráčov po celom svete. A hoci má čo ponúknuť v primárnej hre, chce sa predviesť aj v osobitnom titule, ktorý kráča po stopách Diabla. Ide teda o akčnú RPG, ktorá by mala ponúknuť patričnú zábavu fanúšikom tohto žánru a súčasne chce ťažiť aj z osvedčenej značky. Nie je to zlé spojenie, no otázne je, či Minecraft Dungeons ponúka dostatočný obsah, aby výraznejšie zabodoval.

V súlade s názvom má hra skromný retro vzhľad s charakteristickými polygónmi, hranami a kockami. Ale potvrdzuje, že v jednoduchosti je krása.

Vývojári dokázali vytvoriť dizajnovu zaujímavé úrovne a so zmyslom pre detaily, vďaka čomu pôsobí kostrbatý svet dostatočne pútavo a atraktívne. Ponúkli niekoľko rozmanitých prostredí, ktoré sa líšia farebnou schémou aj štruktúrou. Sú to interiéry bludísk, bane a hrady, ale aj močarisko, lesnaté, zasnežené a púštne exteriéry, ktoré majú formu koridorov. Pekne to dotvára hudobná zložka a solídne ozvučenie.

Hra ponúka stroho podaný príbeh s bezmála desiatkou misií, pričom každá predstavuje jeden labyrint plný nepriateľov a nástrah. Bojujete v koži hrdinu, ktorého si vyberiete v úvode z

pripravených postáv. Líšia iba svojím vzhľadom, ktorý navyše čoskoro prekryje nejaké brnenie. Preto výber nie je veľmi dôležitý a ani extra postavy vo forme DLC nemajú veľké opodstatnenie.

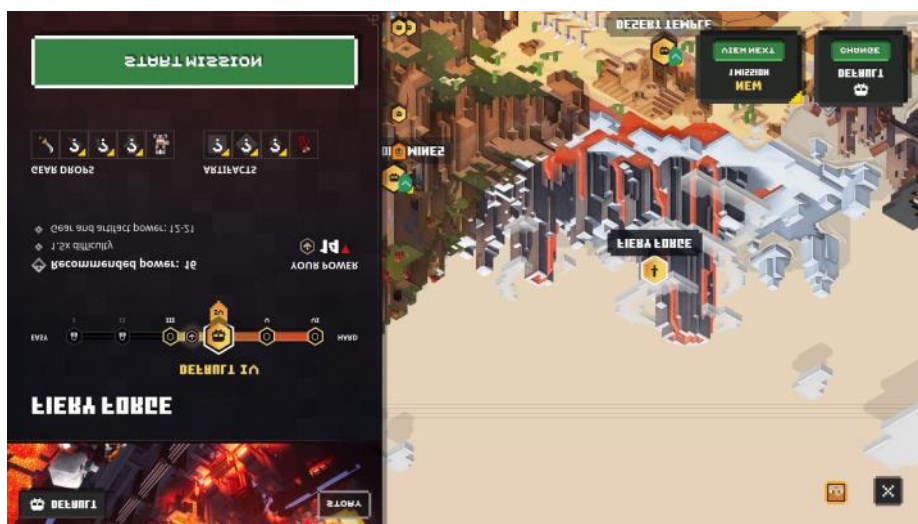
Zaujímavejšia je možnosť hrať offline alebo v online režime, kde môžete počítať so spoluúčasťou iných hráčov. Navyše je možný aj lokálny multiplayer s dvomi alebo viacerými ovládačmi. Najlepšie sa ale aj tak hrá myšou, popri ktorej stačí sporadicky používať klávesnicu. Samozrejme, záleží aj na tom, či hráte na PC alebo Xboxe. V rámci služby Play Anywhere máte pri kúpe hru dostupnú hneď na oboch platformách.

Okrem toho je k dispozícii aj na PS4. Ovláda sa to klasicky klikaním na miesto, kam sa chcete presunúť alebo na cieľ, ktorý chcete zraniť. Ľavé tlačidlo myši je na útok zblízka, pravým vystreľujete šípy z luku alebo kuše. K tomu prípadne použijete kláves na úhybný kotrmelec a to pohodlne stačí. Myšou klikáte aj na ikony, ktoré vám otvoria inventár, aktivujú artefakty, doplnia život alebo zobrazia mapu. Samozrejme, dá sa to aj klávesovými skratkami.

V inventári vidíte maketu svojho hrdinu so slotmi na zbraň nablízko (meč, dýka, oštep, kladivo, sekera), brnenie a zbraň na diaľku (luk, kuša). Samozrejme, výbavu si podľa potreby meníte, takže máte silnejšie zbrane a účinnejšiu ochranu. Zaujímavý je však spôsob vylepšenia. Všetko dokážete očarovať, čo v tomto prípade znamená, že každý predmet ponúka jedno až tri zdokonalenia a vždy s trojicou možností.

Tie sú pri každej veci individuálne. Takže napríklad máte meč, ktorý okrem slušného útoku ponúka očarovanie s ohnivým efektom, vampirizmom, ktorý vám pridáva život zo zranených protivníkov alebo zrýchleným útokom. Ak máte body na očarovanie, ktoré sú to jediné, čo váš hrdina nadobúda s vyššími levelmi, vyberiete si jednu z možností. Prípadne takto získaný efekt aj vylepšíte

na druhý alebo tretí stupeň. Pokojne môžete investovať body aj do zbraní a brnení nižšej kategórie. Neskôr už nepotrebnú výbavu rozoberiete spolu s rôznymi nazbieranými prebytkami. Budete mať z toho smaragdy, čo je univerzálne platidlo v hre a ak bola vec očarovaná, vráti sa vám aj body, ktoré môžete použiť na lepšie kúsky.



V inventári postavy máte aj sloty na tri artefakty. Nie sú len na okrasu a pridanie pasívnych bonusov, sú to vlastne aktívne schopnosti, ktoré môžete opakovane používať v boji. Takže napríklad vyvoláte ničivú strelu s elementálnym útokom, nakrátko vytvoríte spaľujúci lúč, aktivujete dočasnú ochranu, ale aj vyvoláte na pomoc vlka či lamu, ktorá pľuje nepriateľom do tváre. Takýmito spôsobmi si pohodlne upravujete schopnosti hrdinu, len vám môže chýbať možnosť zvyšovania atribútov. No tu sa musíte spoliehať výlučne na predmety s bonusmi a očarováním, vaša postava sa však priamo nezlepšuje.

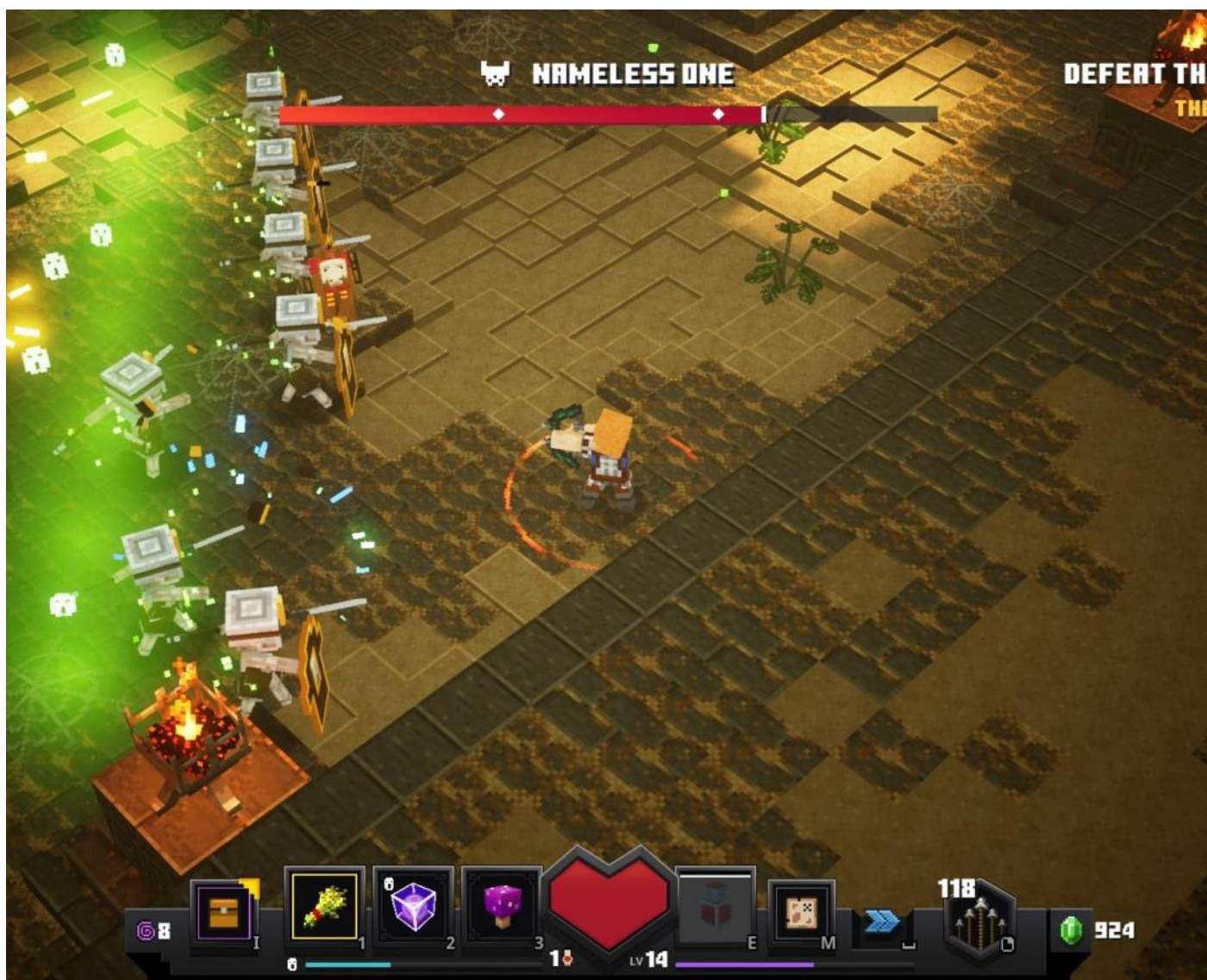
Vašou mini základňou je miesto v prvej lokalite, kde sa môžete voľne potulovať po okolí a na mape si vyberáte ďalšiu misiu. Veľa zaujímavého v tábore nie je, interakcia je obmedzená na kováča, ktorý vám za smaragdy vyrobí náhodnú zbraň alebo brnenie. A potom pribudne čarodejník, čo vám vytvorí náhodný

artefakt. Takže sa dlho nezdržíte a vyrazíte do terénu. Mapa vám ponúka jednu alebo viac odomknutých misií a je na vás, do ktorej sa pustíte skôr. Ostatné vás počkajú a po dokončení odomknú nové. Na bojisku treba splniť úlohy, ako je oslobodzovanie zajatcov, aktivovanie dôležitých objektov a porazenie bossov. Následne sa ešte prebojujete k východu z lokality a ste zas doma - teda v tábore.

Postupujete rôznymi chodníkmi, ktoré vás ďaleko nepustia, ale niekedy sú tam alternatívne cestičky. Občas natrafíte na truhlice a korist' s výbavou a šípami, ktoré sa pri streľbe míňajú alebo s jednorazovými predmetmi, ktoré vám okamžite krátkodobo poskytnú nejakú podporu - regeneráciu, zrýchlenie a podobne. V okolí sú často nejaké spínače alebo zaujímavé kľúče na otvorenie brán. Kľúčik treba nájsť a zobrať, ale musíte aj dávať pozor, aby vám neušiel. Je totiž živý a v zápale boja a pri zásahu sa pokúsi utiecť na svoje pôvodné miesto. Je to vtipné a nápadité.

Okrem toho vás v teréne môžu prevapíť rôzne objekty a podmienky. Pohyblivé steny, čo vás dokážu priškripiť, banské vozíky, ktoré vás zrazia, mosty s miestami, ktoré sa prepádajú. Nápadité je zbieranie náloží s TNT, ktoré prenášate na hlave a môžete ich kedykoľvek zahodiť. Po niekoľkých sekundách vybuchnú a zasiahnu všetko v pomerne širokom okolí. Celkom dobré spestrenie početných bojov s nepriateľmi, ktorých sortiment síce nie je závažný, ale majú špecifické schopnosti. Pavúky vás dočasne znehybnia pavučinou, pohyblivé kocky sa po zničení rozložia na menšie a ešte menšie, čarodejníci vás uväznia monolitmi a liečia svojich spolubojovníkov, nekromanceri neustále vyvolávajú posily. Doliečujete sa jediným odvarom, ktorý sa po vypití po krátkom čase znovu doplní. Len s tým treba počítať, lebo sa môže stať, že v kritickej chvíli môže byť ešte fľaštička prázdna.





V prípade úmrtia sa dokážete na bojisku ešte trikrát oživiť. Ak miniete všetky životy skôr, ako dosiahnete východ z bludiska, misiu musíte začať od začiatku. Na najľahšej obťažnosti to úplne stačilo, s výnimkou poslednej misie, ktorá je podstatne dlhšia ako ostatné a aj finálny boss vás viac potrápi. Tam o všetky životy môžete prísť pomerne ľahko a reštart bludiska vás nepoteší. Tu treba spomenúť, že najskôr je prístupná len nízka náročnosť a po zdaní finálneho bossa sa odomkne vyššia a potom ešte najťažšia. Avšak môžete pozmeniť obťažnosť každej misie, do ktorej sa práve púšťate. Náročnosť by síce nemala byť nižšia ako vaša aktuálna sila, ale vyššia byť môže. Vtedy vás čakajú náročnejšie boje, ale aj šanca na získanie extra skúseností a lepšej koristi. Minecraft Dungeons je dobrý príspevok do žánru akčných RPG, ale veľa vody

nenamúti. Hra nie je veľmi rozsiahla, navyše tam úplne chýba výroba predmetov, ktorá by sa už vzhľadom na použitú značku hodila. A aj keď sa má titul ešte rozširovať, zrejme to budú len platené doplnky a je otáznosť, či budú stať za to, aby do nich hráči investovali. Na svoje si prídu predovšetkým mladší a príležitostní, menej skúsení priaznivci žánru, ktorí nemajú veľké nároky a neprekáža im menej rozvinutá RPG zložka, nevelmi bohatá korisť a priemerná hrateľnosť. Hoci s menšími zaujímavosťami a kuriozitami, ako je atypická forma očarovania predmetov či utekajúce kľúče. A niektorí fanúšikovia Minecraftu by možno uprednostnili, keby sa vývoj radšej sústredil skôr na doplnenie obsahu pôvodnej hry ako na vytváranie tejto malej odbočky.

HODNOTENIE

- + nenáročná intuitívna zábava
- + vhodné pre mladších a príležitostných hráčov
- + niektoré špecifické prvky hrateľnosti a kuriozity
- + viac zábavy v kooperácii
- zjednodušené RPG prvky a obmedzený sortiment predmetov
- online režim má výpadky
- obsah mohol byť masívnejší
- nevyvážené finále

6.5



PLATFORMA:

PC, PS4

VÝVOJ:

ILLPHONIC

VYDAVATEĽ:

SONY

ŽÁNER:

AKČNÁ

VYDANIE:

24. APRÍL 2020

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

PREDATOR SA VRACIA V KOOPERAČNEJ MULTIPLAYEROVKE

Predator je jedným z najznámejších a najobľúbenejších filmových mimozemšťanov. A vlastne už aj herných, predovšetkým vďaka sérii Aliens versus Predator. Napriek tomu si od novinky Hunting Grounds hráči veľa nesľubovali. Prvé ukážky a beta totiž naznačovali nízku kvalitu produktu a dokončená hra to len potvrdila. Neznamená to, že neprinesla aj určitú porciu zábavy, ibaže tá porcia je príliš malá.

Môžeme teda hneď v úvode vytknúť hre jej najväčšie mínus - veľmi málo obsahu a v súvislosti s tým neadekvátna suma pri vydaní. Hunting Grounds obsahuje

tutoriál (len za predátora) a iba tri multiplayerové mapy v jedinom režime. To je celá ponuka, s ktorou sa musia hráči (minimálne nateraz) uspokojiť. Iste uznáte, že za kompletnú hru, ktorá však má náplň na úrovni verzie s predbežným prístupom, pýtať 40€ na Epic Store je dosť opovážlivé a Deluxe edícia neprináša nič také výrazné, kvôli čomu by ste za ňu mali utrátiť 60€.

Ďalším neduhom je technické spracovanie a nestabilita hry. Vizuálne je to prijateľné, dá sa na to pozerieť a ani dizajn máp nie je najhorší. Vždy je to prales, kde sa nachádza nejaký komplex jednoduchých budov a tam spravidla

treba splniť určité úlohy - získať dáta z počítača, ukradnúť alebo zničiť drogy, nájsť a zneškodniť bombu, zlikvidovať dôležitý cieľ. Aj fyzika funguje slušne, napríklad rastliny sa prehýbajú, keď cez ne prechádzate a efektne rozprskávajú, keď tam napálite dávku, lebo je niekde tam neviditeľný predátor. To by šlo. Ibaže hra pomerne často padá, dokonca vo výukovej misii sa mi na určitom mieste zosypala opakovane. V menu hry pri úpravách predátora zas bežne vypadli textúry a zostala z neho iba schematická kostra. K tomu si pridajte kolísanie a nečakané prepady snímkovania a ďalšie neduhy, ktoré vedia zneprijemniť hranie.

Úplným protikladom je audio. Tvorcovia využili filmové melódie a zvuky, ktoré fanúšikovia značky veľmi dobre poznajú a skutočne to veľmi prospieva celkovej atmosfére hry. Priznám sa, že väčšinou pri hraní po krátkej dobe úplne vypínam hudbu alebo ju výrazne utlmím. V Hunting Grounds som to neurobil a neomrzela ma. Dobre pôsobia aj charakteristické zvuky predátora.

V menu si môžete zvoliť rýchly vstup do hry s náhodným výberom hráčov alebo privátne lobby, kde si vlastne ani nemáte veľmi čo nastaviť a vyberiete si aspoň mapu. Pri štandardnom vyhľadávaní zápasu si určíte, či chcete byť jedným zo štyroch mariňákov, alebo predátorom, prípadne, že vám na tom nezáleží. V úlohe človeka máte šancu dostať sa do hry rýchlo, na predátora si počkáte oveľa dlhšie, bežne aj 10 minút. Tím mariňákov má pred vstupom do oblasti krátke čas na posledné úpravy a hráči môžu zahlasovať, pri ktorom z troch bodov sa uskutoční výsadok z vrtuľníka. Potom sa

už letí na určené miesto, kde vojakom pomáha minimapa a navigačné značky úloh.

V teréne sa okrem nebezpečného predátora vyskytujú aj vyzbrojení AI protivníci, takže si mariňáci slušne zastriekajú a je celkom fajn plieniť nepriateľské tábory a likvidovať hliadky. Hlavne pri prvom kontakte je vhodné skúsiť zabíjať nehlucho, najmä nožom, nepriatelia totiž môžu na určených miestach spustiť alarm a vtedy sa vyroja početné posily. A kým sa s nimi ostreľujete, otvárate debny so zlatom, ťukáte do klávesnice laptopu alebo umiestňujete nálože, často sa objaví protihráč v úlohe predátora. Ten síce nie je primárnym cieľom mariňákov, ale je nepríjemné mať ho takmer neustále za chrbtom. Navyše je predátor, samozrejme, lákavá korisť, za ktorú dostanete oveľa viac skúseností ako za bežných nepriateľov, i keď s bonusmi za strely do hlavy.

Mariňáci majú štandardné možnosti známe z iných akčných hier. Dorozumievajú sa základnými pokynmi cez kruhové menu, môžu použiť výstražné značky alebo sa hráči skrátka rozprávajú cez mikrofón. Vojaci používajú útočnú pušku alebo inú primárnu zbraň, k tomu nôž, pištoľ či brokovnicu, granáty, liečivo, musia nabíjať a sledovať si stav munície. Nejakú občas nájdú v okolí spolu s doplnkovými predmetmi za extra skúsenosti a prípadne kufríkom na výmenu výbroje. Zaujímavosťou je prírodné maskovanie, keď si potriete tvár a ruky blatom. Mariňáci sa môžu vzájomne oživovať, ale ak sú opakovane zneškodnení, definitívne umierajú. Je tu však ešte možnosť privolať spolubojovníkov späť do hry, ak preživší nájde a použije vysielaciu. Hlavným cieľom mariňákov je splnenie všetkých úloh, privolanie vrtuľníka a následne odlet do bezpečia. Ak popritom zabijú predátora, je to pekný bonus.





Hra za predátora je, prirodzene, diametrálne odlišná. Je to samotár, ktorý využíva svoje unikátne zbrane a možnosti. Jeho cieľom je vyvraždiť mariňákov a ich telá použiť ako trofeje. Optimálne je, keď sa pohybuje po stromoch, kde má červenými líniami vyznačené konáre, po ktorých sa dá bezproblémovo a bez rizika pádu pohybovať a skákať. Základnou výbavou predátora sú výsuvné čepele na ruke a kanón na pleci so známym trojuholníkovým zameriavačom, ktorý, mimochodom, tvorcovia v hre použili aj ako ikonu pri nahrávaní. Sortiment

zbraní sa ale postupne rozšíri.

Štandardom predátora je aj špeciálny vizuálny režim, pri ktorom vidíte pestrofarebné okolie a jasné biele značky živých organizmov, ktoré vyžarujú teplo. Môžu to byť mariňáci, ale aj AI vojaci či zver. V hre totiž občas narazíte na diviaky, prípadne iných lesných obyvateľov. Tento pohľad predátorovi pomáha rýchlejšie vyhľadať svoje potenciálne obete. A priebežne na to použije aj skener, ktorý ukáže orientačný bod výskytu mariňákov. Tí sa, samozrejme, bránia a vedia predátora aj nepekne zraniť, takže potom za sebou

zanecháva charakteristické svetlozelené stopy krvi. Má injekčné zariadenie na doliečenie a pri použití si aj pekne zareve.

Výbornou ochranou predátora je známa neviditeľnosť, s ktorou je predátor ťažko pozorovateľný, hlavne keď sa práve nepohybuje. Všetky zbrane a schopnosti požierajú energiu, ktorá sa ale v nečinnosti rýchlo samovoľne doplní. A na druhej strane, pri extrémnom využívaní v krátkom čase, nastáva dočasný nekontrolovateľný stav s pretlakom energie. Predátora nie je ľahké zabiť, ale keď už sa to stane, ešte chytí druhý dych a má dočasne zvýšenú odolnosť. Tento moment sa dá využiť aj na samodeštrukciu. Áno, je to presne tá bomba, po ktorej zostane všade naokolo obrovský kráter. Ak dôjde k tomuto momentu, mariňáci by mali byť čo najďalej od miesta detonácie. Po explózii potom zápas končí bez ohľadu na to, či vojaci žijú a splnili svoje úlohy.

Keď je po všetkom, počítajú sa skúsenosti, rastie level hráča a odomykajú sa doplnky. Dostanete aj lootboxy, v tomto prípade poľné skrinky ktoré obsahujú hlavne skiný postáv a zbraní. Ďalšie si môžete kúpiť za hernú menu, ktorá je potrebná aj na odomykanie rôznej výbavy. A to ako predátora, tak aj mariňáka. Zatiaľ čo máp je málo, možnosti úprav vašich postáv sú naopak hojné. Predátorovi aj mariňákovi, s ktorými nastupujete do hry, sa postupne odomykajú rôzne povolania, ktoré však určujú predovšetkým také parametre, ako je hodnota zdravia, staminy, rýchlosť a kapacita výbavy. S levelmi hráča sa odomyká aj nová výzbroj, ale i perky. A pri používaní v boji rastú aj levely zbraní a tie sa následne dajú modifikovať. Mariňáci si napríklad môžu vybrať ostreľovaciu pušku a zmeniť mieridlá, optiku, zväčšiť kapacitu zásobníka a pridať tlmič. Predátorovi určite radi kúpíte disk, kovový oštep, sťahovaciu sieť a iné pokročilé vybavenie.



Perky môžete mať až tri naraz a dajú sa medzi zápasmi meniť. Vojakovi pomôže zrýchlenie pohybu, viac života alebo munície, bonusové skúsenosti a neskôr je výber oveľa bohatší. Predátor si perkmi zníži spotrebu energie, odhalí cieľ na vyššiu vzdialenosť, získa väčšiu odolnosť voči strelám a podobne.

Okrem toho všetkého si môžete upravovať aj samotný vzhľad, čo je ale skôr kozmetická záležitosť. Pre mariňáka to znamená zmenu tváre, účesu, maskovania, šiltovku alebo prilbu na hlave, novú uniformu a podobne. A predátorovi sa zas zmení maska alebo odhalí svoju „držtičku“, dostane elegantnejšie brnenie a podobne. Práve na tieto detaily môžete veselo míňať hernú menu.

Pri zvažovaní či sa pustím do recenzie, som mal podobné rozporuplné dojmy a obavy ako môj kolega.

Túto značku mám rád, a preto som chcel nového predátora skúsiť. Ale na druhej strane s obavami, že hra bude skôr trápením, pretože všetko naznačovalo, že bude zlá. Ako sa ukázalo, až také zlé nie je, ale problém je hlavne v nelichotivom technickom stave a akútnom nedostatku obsahu. Skutočne to stále pripomína iba rozpracovanú hru v Early access, ale s nehoráznou cenovkou. Tvorcovia venovali veľa času úpravám postáv a keby sa rovnako intenzívne zamerali aj na prípravu máp a rôznych režimov, mohla z toho byť veľmi dobrá multiplayerová akcia. Ibaže nakoniec je to veľa peňazí za málo muziky a aj tá je miestami falošná. Škoda, viac precíznosti pri vývoji a bohatšia náplň by z Hunting Grounds spravili hru, ktorá nakoniec mohla dopadnúť oveľa lepšie.

HODNOTENIE

- + filmová hudba, zvuky, atmosféra
- + bohaté možnosti úpravy postáv a výbavy
- + vcelku zábavný priebeh misií a crossplay
- + pár zaujímavých vychytávok (maskovanie blatom, sebaďestrukcia predátora)
- zlý technický stav a nestabilita
- veľmi málo obsahu za neadekvátnu sumu pri vydaní
- niektoré prvky sú nedopracované a zanedbané

6.0



MOTO GP 20

PLATFORMA:

PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ:

MILESTONES

VYDAVATEL:

MILESTONES

ŽÁNER:

RACING

VYDANIE:

23. APRÍL 2020

S príchodom nového ročníka MotoGP fanúšikovia jednostopových pretekov jasadú. Talianski vývojári z Milestone už veľmi dobre vedia, ako majú svoj pokrm pripraviť tak, aby ste si ho bez obáv mohli objednať a viete čo dostanete. Neurazí, ale, žiaľ, ani ničím neprekvapí. Aj o tom je nový diel MotoGP 20, ktorý okrem tradičnej nálože noviniek prináša... čo vlastne nové prináša? Niečo sa určite nájde, no zázraky nečakajte. A preto už tradične treba niektoré novinky hľadať pomaly lupou.

Rozoznať od seba jednotlivé diely je pre staršieho, už mierne sklerotického hráča priam nadľudská úloha. V prvom rade treba spomenúť, že oficiálna licencia na šampionát so všetkými okruhmi (ku ktorým pribudol fínsky Kimi Ring), motocyklami, jazdcami a historickým

okienkom do ponuky rôznych výziev, zvyšuje pokušenie hráča siahnuť si na vreštiace beštie, ale na druhej strane je aj bičom, ktorý poriadne plieska. Nič iné ako oficiálne preteky tu nenájdete. Pozrite na TT Isle of Man 2 a pochopíte. Ale nič také nás nevzrušuje pri formulách od Codemasters, tak prečo by malo v sérii MotoGP? Ono je to aj v tom, že hry od Milestone sú ako cez kopirák a často sú technokraticky spracované verne, no chýba im vzrušenie, pocit z nespútanej rýchlosti, adrenalín.

Kariéra od Milestone bola vždy nemastná -neslaná. Aspoň niečo v tomto prípade dospelo k menšej úprave, avšak šampanské ešte neotvárajte. Juniorské kubatúry z minula tu nehľadajte, osvedčená trojica od pištiacich MotoGP3 je dostačujúca. V menu inak žiadne novinky. Predchádzajúci diel mód Kariéry

okresal na odklikávanie víkendových veľkých cien, teraz sa musíte o svoj tím trochu starať. Vlastne konečne máte okolo seba ľudí, ktorí vám prinášajú vylepšenia, dodávajú kontrakty, navrhujú výskum. Upisujete sa novým stajniam, zlepšujete v zjednodušenom princípe parametre motocyklu. Lepšia ponuka prináša viac financií, avšak aj nároky na umiestnenie.

Aj táto drobnosť dokáže aspoň čiastočne oživiť nudné preklikávanie sa na ďalšie preteky. Neponúka žiadne zložité mechanizmy, ktoré by vniesli do hrania manažérske funkcie. Len sledujete čísla a ak je vyššie, je to logicky lepšie a chcel by som to mať, pretože budem rýchlejší. Jednoduché pravidlá. Na chvíľu to stačí a je vhodné sa vylepšeniam venovať, aby ste mohli neustále napredovať.



Napriek tomu, že umelá inteligencia od minula nepokročila, stále je jej úroveň pomerne vysoká. Neriadi sa flegmatickou jazdou v zástupe na štýl kačičiek, ani agresívne nedemoluje všetko okolo seba. Jazda je prirodzená a na vyšších obťažnostiach vás môže jedno zaváhanie stáť pódiové umiestnenie. Medzi sebou síce ostatní jazdci nezvádzajú súboje príliš často, ale sem-tam natrafíte na bojujúcu skupinku či chybujúceho jazdca.

Jazdný model nedoznal takmer žiadne úpravy. Rozhodne neočakávajte žiadne reálne orgie na motorkách, no arkádové besnenie, kedy jazdec sedí ako priklincovaný k sedadlu taktiež nie. Záleží na zvolenej obťažnosti, zapnutých asistentoch, medzi ktorými nechýba automatické pribrzdžovanie či reálna spotreba paliva, či opotrebovanie gúm. Pri jazde na motorke sa na každú zákrutu musíte pripraviť a reagovať inak ako pri pretekoch s autami, vziať do úvahy aj naklonenie jazdca a jemne manipulovať s plynom, inak skončíte v drvinej väčšine prípadov na asfalte alebo mimo trate. Pri najslabšej MotoGP3 sa podarí motorky ukočirovať aj pokojným nováčikom, no so zvyšujúcou sa kubatúrou si jazda vyžaduje odlišný prístup.

Stále to však má do simulátora ďaleko, nepomáha tomu ani slabší dojem z rýchlej jazdy, ktorý sa dá vylepšiť prepnutím kamery do pohľadu z vlastných očí či nad helmou jazdca, no následné nakláňanie nie je príjemné na žalúdok a príliš sa mi nedarilo ovládať

motorku v zákrutách s dostatočným predstihom. Ale je to zážitok, hoci skôr akčný než hardcore. Umelá inteligencia svoju vyššiu úroveň dáva najavo predovšetkým brzdením pred zákrutami a následnou akceleráciou, než agresivitou, čo je jedine dobre. V multiplayeri je znovu pomerne prázdno, navyše je podpora viacerých hráčov obmedzená na tucet živých jazdcov a ponuka je skromná a nahráva viac samotárskemu jazdeniu.

Výrazná podpora modifikácie a úpravy jazdca i motocyklu prostredníctvom režimu kariéry robí hru živšou, avšak do priemeru nový diel MotoGP 20 vracia technické spracovanie. Zvukové efekty či užívateľské rozhranie je dokonalé okopírované: nie je zlé, avšak minimum úprav je cítiť z každého kroku a niektoré materiály boli iba prebrané z predchádzajúcich dielov, hlavne čo sa týka tratí, keďže ide o rovnaké okruhy. Je zrejme, že okolie trate je striktné dané a väčšou pestrosťou či výraznejšími objektmi nebude disponovať kvôli licenci, no blízke okolie jazdca, predovšetkým on a samotný motocykel, by si zaslúžili o úroveň vyššiu kvalitu. Práve preto, že vidíte do detailov aj asfalt či retardéry, je grafika príliš nudná a obohraná. Animácie jazdcov sú na rok 2020 príliš schematické a strnulé, pričom práve tu je výrazný priestor na zlepšenie. Počasie nie je dynamické, pričom práve to je skvelé na F1-ke. Na druhej strane, ak už prší, jazdný model to výrazne ovplyvní.

Žiadne ďalšie a výraznejšie novinky, ako je manažérsky posun v kariére a zaujímavý manažment spotreby paliva a pneumatík, tu skrátka nenájdete. Technickým spracovaním Milestone začína strácať dych – a to napriek tomu, že z Unrealu engine štvrtej generácie sa rozhodne dá dostať omnoho viac. Avšak krkolomný termín vydávania hry v ročných cykloch niečo také zrejme ani nedovoľuje. Prestávku a reštart celej série možno pravdepodobne očakávať až s príchodom novej konzolovej generácie. Každý ďalší ročník sa preto dá ohodnotiť iba lakonickým: ak nemáte niektorý z predchádzajúcich ročníkov a chcete by ste si virtuálne zajazdiť, môžete to vyskúšať, inak tu máte to isté čo minule, len v krikľavejších farbách. Vlastne tentoraz spravím výnimku. Najprv skúste TT Isle of Man 2 a MotoGP 20 pokojne prehliadnite alebo kúpte predchádzajúci ročník.

HODNOTENIE

- + zaujímavejšia kariéra
- + manažment spotreby paliva a pneumatík
- + editor jazdca a motorky
- + oficiálne licencie
- + bohaté možnosti úpravy náročnosti
- takmer identické s predošlým dielom
- grafické spracovanie zaostáva za konkurenciou
- nevýrazné animácie jazdcov
- postupný stereotyp

6.0



PLATFORMA:

PC, XBOX ONE, PS4

VÝVOJ:

OMEGA FORCE

VYDAVATEĽ:

BANAIN NAMCO

ŽÁNER:

AKČNÁ

VYDANIE:

24. MAREC 2020

ONE PIECE: PIRATE WARRIOR 4

STAŇTE SA KRÁĽOM PIRÁTOV

Bohatstvo, sláva, moc. Muž, ktorý toto všetko získal, sa volal Gold Roger, kráľ pirátov. Počas svojej verejnej popravy vyzval prizerajúce dav: „Chcete môj poklad?! Tak ho nájdite! Celý som ho nechal tam, na tom jednom špeciálnom mieste! " Tento poklad sa volá One Piece, najväčší poklad na svete a je ukrytý niekde v najväčšom oceáne sveta, Grand Line. A tak posledné slová Gold Rogera, umierajúceho s obrovským úšľabkom na tvári, inšpirovali nespočetné množstvá dobrodruhov, aby sa vydali na more a

hľadali legendárny poklad. Táto éra histórie sa preto nazýva Veľká pirátska éra. V nej sa ocitne aj mladý hrdina jednej z najpopulárnejších anime a manga sérií na svete, Monkey D. Luffy.

Príbeh One Piece je masívny, v základnej kostre síce jednoduchý, v jednotlivých detailoch ale nesmierne zložitý a premyslený. Snaha prerozprávať ho celý fanúšikom, ktorí nečítajú mangu či nesledujú anime, prišla už dávnejšie s dovtedy posledným dielom Musou série prenesenej do tohoto sveta, One Piece:

Pirate Warriors 3. A podľa hodnotenia tu aj inde vo svete, ako aj podľa mojich vlastných skúseností (a to sa považujem za odborníka na One Piece) sa to trojke podarilo nadmieru dobre. Lenže čas letí, príbeh sa posúva, druhá polovica Grand Line s názvom New World, kde sa hrdinovia aktuálne v rámci príbehu nachádzajú, je obrovská, a tak urobiť niečo podobné aj so štvrtým dielom by bolo už kontraproduktívne. A tak sa k tomu autori postavili trochu ináč, minimálne po príbehovej stránke.



Stále síce sledujeme príbeh Luffyho pirátskej družiny, ale už zabudnite na pomalý rozbeh v East Blue ságe, naháňačky so Smokerom v Loguetowne (miesto kde zahynul práve Gold Roger), dokonca sa nepozrieme ani na vstup našich hrdinov do Grand Line. Hra nás namiesto toho hodí rovno do Arabasta ságy, kde Luffy zažil prvú drvivú porážku, znova vynechá veľký kus príbehu, privedie nás do Water 7 a Enies Lobby a nastolené tempo nepoľaví ani pri ďalších kapitolách hry. Dôvodom na to je, že sa autori chcú dostať čo najrýchlejšie do Wano, kde sa aktuálne aj nachádzajú naši hrdinovia. Práve tam si autori aj vymysleli vlastný príbeh, takže nečakajte príbehové spoilery z mangy.

Príbeh je tak oveľa skratkovitejší ako predtým, ale zas autori vybrali naozaj kľúčové miesta v príbehovej línii a čo chýbalo, sa snažili doplniť v obrovskom množstve prestrihových scén. Čo môže prekážať je fakt, že sa prestrihová scéna spustí uprostred zápalu boja a vytrhne hráča z opojenia pri hraní. Fanúšikovia tak budú známe miesta a postavy veľmi

dobre rozpoznávať a budú si vedieť dať príbeh dohromady napriek obrovským skokom (teoreticky teda môžu niektoré scény preskakovať a venovať sa len hraniu), pre ostatných je hra, bohužiaľ, menej vhodná ako diel predchádzajúci. Minimálne ale môže navadiť skúsiť tomuto obrovskému eposu dať šancu. V čase písania recenzie totiž manga aj anime pomaly, ale isto atakujú tisícovku dielov, resp. kapitol mangy.

Lenže my sme sa prišli hrať, a tak sa pozrieme aj na to, čo nám hra ponúka po tejto stránke. One Piece: Pirate Warriors 4 je inšpirovaná známou sériou Dynasty Warriors, ktorá už dostala odnože aj zo sveta Hyrule či temného fantasy anime Berserk. Jadrom hry je v koži hrdinu poraziť doslova stovky až tisíce nepriateľov, obsadzovať územia a plniť rôzne hlavné aj vedľajšie úlohy, ktoré sa väčšinou točia okolo porážky špecifických nepriateľov, či pomoci inej postave dobyť územie. To sa ideálne hodí práve na pirátsku tematiku, pretože nechať z neba pršať desiatky vojakov z radov mariňákov či znepriatelených pirátskych posádok je

jav, ktorý bežne vidíme aj v anime či mangle.

Na spustenie takéhoto ľudského dažďa máte k dispozícii ohromné množstvo úderov a komb, pričom ale ovládanie je veľmi jednoduché a intuitívne. Väčšinu útokov vyvoláte kombináciou dvoch tlačidiel, okrem toho máte k dispozícii štyri špeciálne schopnosti, ktoré ale môžete použiť až po naplnení ukazovateľa a majú devastačný účinok. Na porazenie obyčajných vojakov vám stačia bežné útoky, pri bojoch s bossmi a veliteľmi ale už treba aj dávať pozor na HP, používať všetky kombá a sledovať si naplnenie ukazovateľov pre špeciálky. Ďalšie kombinácie úderov a vylepšenie štatistík, ako obrana, útok, životy a podobne si vylepšujete pomocou žetónov aj peňazí, ktoré získate za splnenie hlavných aj vedľajších úloh počas misie. Pričom máte k dispozícii až tri stromy vylepšení. Prvý je všeobecný pre všetky postavy, ďalší je už špecifický pre zvoleného hrdinu a tretí je takisto špeciálny a ešte k tomu si do neho prístup odomknete až v priebehu hry.



Aby to nebolo také ľahké, postáv, s ktorými budete môcť rozsierať chaos na bojisku, je takisto ohromné množstvo, aj keď v rámci príbehu máte vždy na výber len niektoré z nich podľa toho, akou epizódou sa musíte prebiť. Hra sa ale ani v tomto neobmedzuje len na pirátov z Luffyho bandy, dostane sa vám do rúk aj niekoľko členov Worst Generation ako napríklad Trafalgar Law, či Eustass Captain Kid, za Shichibukai si okúsíte, ako sa hrá za Sira Crocodila či rybieho (presnejšie žraločieho) muža Jinbeia. Lahôdkou je aj Edward Whitebeard Newgate, pri ktorom naozaj pocítite, čo je to mať v rukách schopnosti jedného zo štyroch najmocnejších pirátov sveta. A to všetko len v rámci Dramatic Logu, čo je vlastne príbehová línia hry. Oveľa viac postáv si užijete v ďalších dvoch herných módoch Treasure Log a Free Log.

Free Log vás totiž nechá vychutnať si príbehové misie v koži akejkolvek postavy, ktorú máte z veľkého zoznamu odomknutú. Takže už nie je problém dobyť celé Enies Lobby napríklad v koži Carrot zo slonieho ostrova Zou.

Treasure Log je zas súbor nepríbehových misií a drobných epizód, kde sa náhodne generujú nepriatelia aj spojenci, takže sa proti Luffymu často postaví aj niekto z jeho pirátskej bandy a naopak spojencom mu môžu byť za normálnych okolností jeho nepriatelia. V oboch režimoch, samozrejme, naďalej získavate žetóny a peniaze na odomykanie špeciálnych schopností, perkov a štatistík z troch spomínaných stromov vylepšení. Grind je v hre teda naozaj veľký, ale je tu len pre hráčov, ktorí chcú vyzbierať všetky postavy, ich kostýmy a urobiť z nich neprekonateľných bojovníkov. Na klasické prechádzanie príbehovej línie si vystačíte bez grindovania, čo je určite príjemné vyváženie pre rôzne druhy hráčov, ktorí po hre siahnu.

Hra má ale aj svoje veľké neduhy, napríklad už spomínanú skratkovitosť príbehu či prerušovanie hrania občas veľkým počtom prestrihových scén. Veľkým problémom bola aj kamera, ktorá si chvíľami lietala, ako chcela a aj po zameraní bossa ste sa veľakrát pozerali viac do textúr skál na bojisku

ako na nepriateľa. Okrem toho svet One Piece je preplnený obrovskými protivníkmi, ako je Kaido, či Big Mom a bojovať s nimi s takouto kamerou bolo naozaj chvíľami otravné. Potom sú tu skôr drobné problémy, veci, ktoré môžu chýbať či prekážať skôr fanúšikom, ako napríklad to, že chýba licencovaná hudba z anime a niektoré postavy sa v hre fyzicky neobjavia, aj keď v prestrihových scénach rozprávajú. Za všetky spomeniem napríklad lodiara Iceburga z Water 7, ktorého model v hre nebol a keď rozprával, postavy pozerali do prázdna a jeho prítomnosť zastupoval len statický avatar s textom. Chvalabohu sa ale hra vyhla napríklad technickým problémom, takže aj na základnom modeli Xboxu hra beží aj pri veľkých množstvách nepriateľov stabilne, prostredia sú veľmi pekne spracované a verné predlohe, útoky postáv majú váhu a efekt, takže sa naozaj cítite ako neprekonateľný hurikán rozosievajúci skazu medzi protivníkmi bez rušivých poklesov snímkovania.



Hra má aj v samotnom art štýle výhodu, že nemusí mať detailné prostredia a modely postáv, pretože vychádza z predlohy, ktorá ma takisto skôr jednoduchší štýl. Aby ale nedošlo k nedorozumeniu, každá postava je unikátna vzhľadom aj útokmi, takže aj pri jednoduchšom art štýle si ich dizajn vychutnávate a aj pre hráčov čo predlohu nepoznajú, budú ľahko zapamätateľné.

Písať recenziu hry zo sveta One Piece je pre mňa ako nehynúceho fanúšika veľkou výzvou aj ctou. Musím na hru prihliadať opatrne a snáď ešte kritickejším okom ako bežný, predlohou nedotknutý recenzent či hráč. Ja som si hru, samozrejme, z pohľadu fanúšika užil náramne a nejaká kamera či občasné zmeny a medzery v príbehu ma nemôžu rozhodiť. V koži Luffyho som predsa konečne vlastnými Gomu Gomu no pästami rozbil odpornému Doflamingovi jeho špinavú

hubu a dokázal som si na svoju stranu nakloniť dokonca samotného Whitebearda. Pozrel som sa vlastnými očami do Wano, čo bolo lákadlo, na ktoré počas predstavovania hry stavili veľa aj samotní autori a stálo to za to.

Lenže na druhej strane hra má aj chyby a z profesionálneho hľadiska jej ich musím vytknúť a podľa toho prispôbiť výslednú známku. Ak ste fanúšikovia, prirátajte si pokojne body do plného počtu, ak vám to urobí radosť a vrhnite sa na to. Hra má atmosféru a epickosť sveta One Piece výborne vychytanú. Doplnené to je fakt zábavným bojom, ktorý má šmrnc. Ostatní hráči rátajte s tým, že príbeh je dosť osekáný a budete sa v ňom strácať a občas vás bude hnevať kamera. Ale existuje aj možnosť, že vás hra navnadí a zaradíte sa medzi fanúšikov seriálu. A verte mi, stojí to za to.

HODNOTENIE

- + stále príťažlivý a svojský svet
- + veľa ikonických postáv
- + množstvo komb a špeciálnych schopností, ktoré môžete ďalej vylepšovať
- + hra má možnosť grindovania
- + hranie za Yonkou je skutočnou oslavou moci a deštrukcie
- problematická kamera
- skratkovitý príbeh
- hra je naozaj z veľkej časti vhodná len pre fanúšikov série

8.5



PLATFORMA:

PC, PS4

VÝVOJ:

INFUSE STUDIO

VYDAVATEĽ:

INFUSE STUDIO

ŽÁNER:

ADVENTÚRA

VYDANIE:

1. NOVEMBER 2019

SPIRIT OF THE NORTH

PUTOVANIE SEVERSKEJ LÍŠKY

Spirit of the North je hra o líške putujúcej pláňami severu za svojím astrálnym telom. Lyrická adventúra postavená na hľadaní schodnej cesty krajinou, ktorá predstavuje prirodzený labyrint rozmanitých prekážok a terénnych nerovností. Hra, ktorá trvá necelé štyri hodiny v prípade, že hľadanie cesty prebieha naozaj rýchlo, ale môže sa natiahnuť aj na dlhšie. To v tom prípade, ak sa hráč zamotá, respektíve nezvládne úplne hladko prekážky, ktoré mu do cesty nekladie samotný gameplay, ale skôr nie celkom zvládnutá kamera a nepresné ťažkopádne ovládanie.

Je to hra celkom bez slov, subtilná, minimalistická, krásna neokázalým, takmer mystickým spôsobom, v ktorom si prostredie zachováva tajomnú atmosféru, hoci je relatívne pestré a rozvinie sa aj do oku lahodiacej farebnosti. Sedem kapitol predstavuje sedem na seba prirodzene nadväzujúcich prostredí. Začína sa v treskúcej, jednotvárnej bielo-modrej zime, končí sa na takmer teplú pestrú jar na samom vrchole hory, z ktorej už stačí len skočiť a v astrálnom tele si vychutnávať púť po polárnej žiare.

Pekná hra, zaujímavá, inšpiratívna, mystická a lyrická, s nádhernou

nebanálnou hudbou postavenou na variovaní dvoch troch ústredných motívov. Hra skoro uhrančivá, ak by som po celý čas netúžil skríknúť: „Kráľ je nahý!“ Vec sa má totiž tak, že Spirit of the North stojí na predpoklade, podobne ako Journey v blahej pamäti, že hráč nie je pasívne nemysliace teľa, ale v zásade bystrý, inteligentný a rozhladený jedinec, ktorý dokáže sledovať komplikované ideové a myšlienkové niveau vývojárov aj vtedy, keď už ho sledovať nestíhajú ani oni sami.

Problémom už je zápletká, líška na fyzickej ceste k duchovnu, PR oddelenie navedie hráča kamsi k severskej mytológii, avšak bez ďalších, širších kontextov, pričom líška sama, súc mytologicky mimoriadne zaťaženým zvieratom, môže evokovať hneď niekoľko výrazných mytologických líšok. V prvom rade tu máme japonskú Kitsune, respektíve Kicune, líšku, ktorá na seba dokáže vziať ľudskú podobu a jej magické schopnosti sú spredmetnené v jej deviatich chvostoch. Kitsune však nie je líška zo Spirit of the North, len má príbuzné niektoré z atribútov, čo síce môže byť mäťúce, ale iba vtedy, keď hráč naozaj chce mať v príbehu jasnejšie. Čo sa však nedá, lebo Spirit of the North nie je videohrou adaptáciou nejakého z jestvujúcich mytologických príbehov o líškach, ale je vlastným, pôvodným príbehom, ktorý len v jestvujúcej mytológii hľadá inšpiráciu a spája rôzne motívy.

Čím sa konečne dostávame k mytológii ani nie tak islandskej, ako sa v kontextoch Spirit of the North uvádza, ale skôr ku Grónskej, čo by čiastočne mohlo sedieť, ibaže prostredie

nezodpovedá mytologickým reáliám. Hra sa evidentne neodohráva ani v Grónsku, ani na Islande, najbližšie by prostredie mohlo mať ešte k Sibíri, respektíve k severu Aljašky, kde znova nájdeme líšku ako dôležitého mytologického tvora. Zvlášť v spojení s ľudským šamanizmom, ktorý sa objavuje aj v neskorších pasážach hry samotnej – líška prichádza na miesta evidentne poznačené ľudskou prítomnosťou, do sakrálnych priestorov, ktoré sú jasne dielom človeka. Avšak tu zas nesedí architektúra, žiadna zo starobylých severských šamanských kultúr podobné stavby nerealizovala.

Dobre, čo to znamená? Vlastne nič, len toľko, že tvorcovia sa síce nechali inšpirovať, ale len veľmi voľne a vytvárajú nový, pôvodný mytologický príbeh, ktorý však vlastne nič neznamená, nie je metaforou ničoho, len je doslovným vyjadrením vzťahu jednoty duše a tela. Čo je síce pekná myšlienka, zároveň však natoľko banálna, že to až astrálnymi dvermi plieska.

Ale dobre, moja chyba, vidiac a hrajúc hru, ktorá nie je o priamočiarom akčnom dobrodružstve, ale skôr chce byť akýmsi

meditatívnym videoherným uvažovaním o čomsi, čo presahuje jednoduchú banálnu zábavu, nechal som sa zviest' na scestie a príliš som o hre premýšľal.

Problém je, že bez toho premýšľania by som sa vlastne nekonečne nudil, chodiť s líškou po krajine, navyše po ceste, ktorá je vyznačená na oblohe červenou šmuhou, respektíve nás na ňu navádza náš astrálny líščí kamarát, nie je nič natoľko komplikované, aby nad tým bolo treba premýšľať. A puzzle, ktoré to akoby mali komplikovať, prakticky nestoja za reč. A podobne ani hľadanie cesty, takže nakoniec je hráč vlastne vďačný aspoň za to zbabrané ovládanie – aspoň má v hre čo robiť.

Alebo - a aj to je pokojne možné - je Spirit of the North úžasný kusisko toho najpochvejšieho videohrehného umenia a ja som to nepochopil. A v tom prípade treba zvolať nie „kráľ je nahý“ lebo Spirit of the North je ambiciózne tváriace sa videohrehné nič, ale „hráč je nahý“ lebo Spirit of the North je videohrehné umenie najvyššej akosti, vyhýbajúce sa mainstreamu rovnakým oblúkom ako hráč Fortnite lyrickej poézii.



HODNOTENIE

- + nádherná hudba
- + alternatívna adventúra
- + atmosféra

- neovládnuté ovládanie
- banálna pointa
- prílišné umelecké ambície

5.0



MORTAL KOMBAT 11 AFTERMATH

PLATFORMA:

PC, XBOX1, PS4, SWITCH

VÝVOJ:

NETHERREALM STUDIO

VYDAVATEL:

WARNER BROS

ŽÁNER:

BOJOVKA

VYDANIE:

26. MÁJ 2020

Všetko je raz prvýkrát a takúto premiéru má teraz za sebou aj séria Mortal Kombat. Dočkala sa totiž svojej prvej príbehovej expanzie za pomaly 30 rokov existencie. No neberte to ak, že predtým sa Mortal Kombat hry nerozširovali a nemyslím teraz DLC s postavami v posledných rokoch. Tí starší z vás si určite spomenú na Ultimate Mortal Kombat 3 a Mortal Kombat Trilogy, ktoré vyšli po pôvodných hrách a pridali nové postavy. Teraz je to však o niečo komplikovanejšie, vyšli vlastne tri veci naraz. Ťažko ich oddeliť, ťažko sa však o nich baviť spoločne. V recenzii

vám priblížim všetky, no známka a hodnotenie sa týkajú len expanzie Mortal Kombat 11: Aftermath.

Takže máme tu expanziu – nový príbeh, nové postavy, nejaké nové skiny a žiadne nové achievements. Za 40 eur je to od NetherRealm a Warner Bros. pomerne veľká odvaha, ale nevynášajme súdy predčasne. Potom je tu nový update, ktorý je zas úplne zadarmo pre všetkých hráčov hry a vyšiel spolu s expanziou. Jeho obsah nie je vôbec chudobný a zadarmo dostanete nielen 4 nové arény, ale aj nové Friendship zakončenia a Stage Fatality. Väčšina toho sú veci

známe z minulosti série. Friendships sa do série vracajú po dlhej odmlke, keďže sme ich naposledy videli v trojke.

Sú to uletené animačky, kedy súpera nezabijete, ale oslávite svoje priateľstvo. Stage Fatality sa tiež vracajú a sú to unikátne Fatalities typické pre nástrahy danej arény. Z nových arén sú to klasiky Dead Pool a Soul Chamber, ku ktorým pribudli dve nové. No a nakoniec je tu Mortal Kombat 11 Aftermath Kollection, ktorá vám za 60 eur dá úplne všetok obsah, čo je pre nových hráčov skvelá ponuka (veľa obsahu, veľa režimov, stále skvelá hrateľnosť a teraz až 34 postáv.

Podme ale konkrétne na obsah Aftermath expanzie. Skiny dajme stranou, aj tak je to len kozmetický bonus, ale sú to tri balíčky. Dôležitejšie sú nové postavy, ktoré sú tiež tri. Je tu napríklad Sheeva, ktorá sa mihla v príbehu základnej hry, no hrať sme za ňu nemohli. Po rokoch sa vracia aj boh vetra Fujin, ktorý nebol v sérii hrateľný od Mortal Kombat Armageddon. No a tretím nováčikom je hosťujúca postava RoboCop. Síce to nie je Ash, ale v boji pästami je prekvapivo efektný. A brutálny.

Každá z troch nových postáv so sebou prináša aj unikátny bojový štýl a super je, že sa nepodobajú na postavy, ktoré sú už v hre. Sheeva a Fujin už majú za sebou históriu v rámci série, aj tak ale ich bojový štýl v novej časti pôsobí sviežo a ani tu nechýbajú variácie, prípadne si ich neskôr môžete sami viac prispôbiť. Nebudem klamať, keď poviem, že mi obe sadli veľmi dobre a aj ich Fatality a Fatal Blows sú naozaj nápadité. Všetky tri postavy navyše v boji využívajú rôzne zbrane, akurát RoboCop je ťažkopádnejší. Zároveň však za istých okolností aj odolnejší a nepriateľov si vie držať od tela. Fanúšikov postavy určite poteší nielen množstvo známych hlášok, ale aj to, že vychádzajú z úst Petra Wellera, ktorý postavu stvárnil v prvých dvoch filmoch.

Ospravedlňujem sa, ale nie je dosť dobre možné rozpísať príbeh Aftermath bez toho, aby som neprezradil koniec základnej hry. ak ste ju teda nehrali a chcete si jej príbeh užít, preskočte najbližšie odseky. NetherRealm pokračujú vo svojom filmovom spôsobe rozprávania a nadväzujú na koniec pôvodnej hry, keď sa Liu Kang vo svojej novej forme stal ochrancom Zeme. Práve sa chystá začať odznova budovať čas, no zdá sa, že to nebude také ťažké. Za ním sa otvoril portál a v z neho vystupuje trojica, ktorá celé predchádzajúce udalosti sledovala z miesta mimo priestor a čas, kde ich za trest uväznila Kronika.



Trojica Shang Tsung, Fujin a Nightwolf jej nechceli pomôcť a toto bol ich trest. Vďaka tomu ale vedľa, že nebude také jednoduché obnoviť čas. Musia totiž získať jej korunu, čo si vyžaduje cestu do minulosti. Vy ako skúsení hráči však veľmi dobre viete, že to Shang Tsung nerobí kvôli tomu, že má zlaté srdce, ale má svoju vlastnú agendu. Čakáte preto už len na to, kedy vás zradí. Je to však práve táto postava, ktorá vás bude najviac baviť. Stvárnil ju herec Cary-Hiroyuki Tagawa (Shang Tung v Mortal Kombat filme z 1995) a náramne si ju užíva. Je to jeden hnusný slizký had, ale takmer by ste mu aj fandili. Pomáha aj to, že dostal pravdepodobne najlepší motion capture tváre v hre.

Na základnom príbehu sa mi páčilo, že dal vlastne zmysel všetkým príbehom každej jednej postavy v sérii. Všetko, čo sa v nej kedy stalo, je teraz kánon. Aftermath robí parádnu vec z toho pohľadu, že prakticky otvára novú etapu, aj keď vám opäť ponúka viac koncov, asi si z jedného z nich budete vedieť domyslieť, ako by séria v ďalšej časti mohla pokračovať. Skvelé je tiež to, že využíva postavy, ktoré v pôvodnom príbehu hrali len druhé husle. Nie sú to len Nightwolf a Sheeva, ale aj ďalšie. Nemáte tak dojem, že opäť hráte to isté. No a nakoniec je tu spád. Príbeh pekne odsýpa, možno je tu v porovnaní so základným príbehom viac scén, ale užijete si ich.

Príbeh vám zaberie necelé 3 hodiny, väčšinu z toho tvoria práve prestihové scény a neviete to nejako natiahnuť. Samozrejme, niektoré kapitoly ponúkajú možnosť zahrať si tie isté súboje za dve rôzne postavy, takže sa môžete vrátiť späť a vyskúšať niekoho iného. Veľa času to ale nepridá. Tu sa dostávame k pomeru množstva obsahu a ceny, ktorý pre Aftermath nevzníeva práve najlepšie a to najmä pre tých hráčov, ktorí už pôvodnú hru kúpili a prípadne si k nej dokúpili aj nejaké to DLC. Inak je tu všetko po starom a hrateľnosť sa nemení. Ak chcete detailnejší opis, určite si prečítajte našu recenziu pôvodnej hry. Ja teraz len stručne zhrniem, že je to krvavá 2D bojovka založená na kombách a špeciálnych útokoch.





Taktiež je tu veľká variabilita grabov a hra si priam potrpí na interaktivite arén, kde je množstvo predmetov, ktoré vám pomôžu pri útoku aj obrane. X-Ray útoky sú nahradené Fatal Blow útokmi, ktoré sa vám sprístupnia, ak máte málo života. Na záver máte možnosť súpera doraziť, na čo slúžia Fatality, ktorými ho doslova roztrháte na kusy. Nechýbajú Brutality útoky, no a ako súčasť free updatu pribudli už uvedené Friendships. Väčšou zmenou v rámci hrateľnosti je zaradenie dvoch ukazovateľov energie – na obranu a útok.

Rovnako je všetko po starom aj v oblasti ďalšieho obsahu. Aftermath nijako nerozširuje ponuku Veží, Krypty a ani ďalších režimov, čo je tiež možno trochu škoda. Viem, že by možno ľudia zas nadávali, ak by expanzia priniesla niečo nové v tejto oblasti mimo základnej hry, ale úprimne nevidím dôvod na to, aby súčasťou expanzie nebol aj nejaký nový

režim. Pokojne aj nejaký klasický z minulosti, napríklad Test Your Luck.

Ako som písal už vyššie, hodnotenie sa týka samotnej expanzie Mortal Kombat 11: Aftermath. Je to veľmi dobrá príbehová expanzia so zaujímavým dejom, ktorý si celý ukradne Shang Tsung. Len tých postáv je málo, prakticky len polovica Kombat Packu. A nenájdete tu už nič nové. Z tohto pohľadu je cena zlý vtíp a to najmä pre stálych hráčov. Free update s niekoľkými príjemnými novinkami je len slabou náplastou. Ak ale doteraz Mortal Kombat 11 nemáte, Aftermath Kollection je parádna edícia plná obsahu s príbehom, ktorý hravo prerástol konkurenciu v žánri. Vyzerá dobre, znie dobre, hrá sa dobre a teraz ponúka ešte o pár hodín zábavy viac, pričom nové postavy si určite nájdu svojich fanúšikov.

HODNOTENIE

- + Shang Tsung si ukradol celú expanziu sám pre seba
- + stále zaujímavý príbeh
- + rôznorodé nové postavy
- + spracovanie súbojového štýlu RoboCopa je prekvapivo dobré

- málo muziky za veľa peňazí

7.0

HARDVÉR







RAZER BLADE PRO 17

300HZ DISPLEJ A RTX2080 SUPER GRAFIKA

Razer práve rozšíril svoju 17 palcovú sériu notebookov o novú generáciu a to s 300Hz displejmi a Nvidia SUPER grafikami, pridávajú sa aj nové osemjadrové i7 procesory.

Presnejšie v novej sérii si môžete vybrať 17.3 palcový 4K monitor so 120Hz refreshom, alebo full HD s 300Hz refreshom, oba so 100% SRGB farebným priestorom. Oba sú tak

zaujímavá ponuka. Pridáte k tomu procesor do i7-10875H, grafiku do RTX 2080 Super a to všetko vo veľkosti 39.4cm x 26 cm x 2 cm. Náležite tomu bude mať aj chladenie s vapor chamber a dvomi prieduchmi.

Z portov ponúkne USB-C Thunderbolt 3, HDMI 2.0b, ethernetový port, slot na SD karty, USB-C port s možnosťou nabíjania 20V nabíjačkou. Pridaná je aj

HD webkamera a Windows Hello odomykanie. Pri klávesnici nechýba Razer Chroma RGB podsvietenie.

Notebook sa začne predávať tento mesiac za 2899 eur.



HP REVERB G2

4K HERNÝ VR HEADSET PRÍDE EŠTE TENTO ROK

HP po biznis verzii Reverb headsetu predstavilo novú Reverb G2 verziu zameranú aj na hranie. Preto okrem Microsoftu spolupracovalo aj s Valve a inšpiráciu si bralo aj od Oculusu.

Konkrétne používa Microsoft Windows Mixed Reality ako základ headsetu so štyrmi kamerami na analýzu pohybu po priestore, ale pridáva k tomu zvukovú a optickú technológiu Valve a nakoniec redizajnovali ovládače na štýl Oculus

Touch s joystickami a nie dotykovou plochou.

Ponúka tak dva 2160×2160 LCD displeje s 2.98 palcovou veľkosťou, 90Hz refreshom a uhlom sledovania 114 stupňov (pre porovnanie HTC Cosmos má 1700p a Valve Index 1600p). Nechýba upravenie vzdialenosti šošoviek medzi 60 až 68 mm. Pridáva reproduktory rovnaké ako má Valve Index, a aj keď šošovky nie sú rovnaké ako na Valve Index, HP hovorí,

že je tam rovnaká technológia na dosiahnutie optickej čistoty. Dopĺňa to dvomi mikrofónmi.

Zaujímavé je, že headset nemusíte napájať dodatočným adaptérom, ak máte dostatočné napätie v USB-C. Ak nemáte, môžete si pripojiť prídavný adaptér.

Headset bude kompatibilný ako s Mixed Reality, tak aj Steam VR. Zatiaľ nevieme dátum vydania, ale headset príde neskôr tento rok.



OMEN by HP CITADEL

PORIADNY HRÁČ POTREBUJE PORIADNE KRESLO

HP sa púšťa stále hlbšie do hernej oblasti a najnovšie už prechádza ďalej od desktopov, klávesníc a headsetov, a to konkrétne rovno pod váš zadok do oblasti herných kresiel. Prináša tam svoju Omen by HP Citadel stoličku. Ide s ňou rovno do hi-end oblasti stoličiek, v ktorej vám Citadel ponúkne všetko, čo má v tejto triede mať, a to za nižšiu cenu. HP nechce v ničom za konkurenciou zaostávať.

Stoličku HP prináša v jednom farebnom prevedení, a to vo svojej štandardnej kombinácii šedej a červenej, v ktorej vyrába všetky svoje Omen zariadenia. Ak máte rovno Omen alebo aj inú

zostavu v čierno-červenej farbe, veľmi dobre vám sadne. Ale ak aj nemáte, farby nie sú výrazne a nemusia to prekážať. Červená je tu len ako malý doplnok. Je tu červeným vyšité Omen logo a červené sú aj umelé prvky a časti koliesok. Zároveň je kreslo v štandardom racingovom dizajne, a teda napríklad dizajnové prieduchy, ktorých sa drží veľa herných stoličiek, nechýbajú ani tu.

Konštrukcia stoličky je pevná a masívna, čo si všimnete už pri skladaní. Stolička vám totiž, samozrejme, príde rozložená a musíte si poradiť s niekoľkými skrutkami.

ŠPECIFIKÁCIE

- poťah z textilnej kože
- šírka sedadla 58 cm
- hĺbka sedadla 53 cm
- nastaviteľná výška od 45 cm do 55 cm
- sklopné operadlo do 135 stupňov
- vankúše - pod hlavu, chrbát
- kovový podstavec
- nastaviteľné podrúčky v štyroch smeroch
- maximálna nosnosť 136 kg

Pri skladaní uvidíte oceľový spevnený podsedák, ktorý je určený do váhy 136 kg, a teda niečo vydrží. Podobne vypchávka na ňom je približne 10 cm hrubá a na sedenie príjemná. Po bokoch ju obkolesujú zmäknuté bočnice, aby ste sa cítili stabilne. Podsedák má 58 cm do šírky a dobre sa naň zmestia aj objemnejší hráči.

Samotné sedadlo sa pripája k operadlu cez sklápací systém, ktorý funguje na páke umiestnenej na pravej strane. Pomocou nej si môžete upravovať sklon operadla podľa vašej aktuálnej činnosti. Niekedy pri serióznej práci potrebujete mať operadlo takmer vodorovne, inokedy, keď sa chcete vyvaliť a relaxovať, môžete si ju sklopiť dozadu v ľubovoľnom uhle. Maximálny sklon je 135 stupňov, čo je uhol, kedy ešte úplne neležite a máte dobrý zdvih napríklad na sledovanie filmov.

Konštrukciu dopĺňajú podrúčky, ktoré sú z príjemnej mäkkej gummy. Nebudú vás tlačiť, ani keď sa o ne opriete lakťom. Sú univerzálne a nastavíte im ako výšku, tak viete nastaviť aj posunutie dopredu a dozadu. Viete ich aj nasmerovať šikmo dovnútra alebo do vonku a nakoniec aj prisunúť bližšie k sebe alebo ďalej od seba. Je to pekne nastaviteľné, ale s

jednou nedokonalosťou a to, že ich nastavenie sa nedá v niektorých smeroch napevno zafixovať. Sú tam zúbky, ale ak si napríklad za rúčku stoličky potiahnete, môžete ich poposúvať.

Systém stojanu je masívny, oceľový s kĺbom. Má dve štandardné páky, jedna na nastavenie výšky pomocou vzduchového piestu a druhá na odblokovanie hojdania. Pevnosť alebo jemnosť hojdania si viete ešte nastaviť otočným mechanizmom. Celý systém je pevný, zafixovaný a nebude vám tu vypadávať hojdanie ako na lacných stoličkách. K tomu samotný podstavec je z pevnej ocele, a teda vydrží váhu aj tých 135 kg. Kolieska sú síce z plastu, ale je to tvrdý plast doplnený kvalitnými ložiskami a posúvať sa viete ticho a ľahko.

Celé kreslo dopĺňajú dva vankúše. Jeden pod krk, aby tlačil na krčnú chrbticu a nenamáhala sa a jeden pod chrbát, aby ste neboli zhrbení a tlačil danú nižšiu časť chrbtice dopredu. Majú dobrú tvrdosť, netlačia ani nezavádzajú. Môžete si ich aj mierne posúvať, keďže sú zapojené na látku.

Ako vankúše, tak aj celý poťah sedadla a aj opierky sú z umele kože.

Tá má svoju textúru, nie je hladká a tak sa na nej nebudete hneď potiť. Zároveň, keďže to nie je látka, nebude ani elektrizovať. Je to príjemný materiál, ktorý vydrží.

Čo stolička nemá oproti iným modelom konkurencie, je regulátor vystúpenia chrbtice v strede operadla, kde niektoré stoličky majú ešte možnosť mierne vysunúť určitý bod, aby vás viac tlačil do chrbta. Ale na to tu je zadný vankúš a nie to nevyhnutné a potrebné. Nenájdete tu ani vysúvateľnú podopierku na nohy. Na druhej strane, napríklad DX Racer kreslá v podobnej cene sú o trochu nižšie ako mechanikou, tak materiálmi a porovnateľné kúsky idú až cez 300 eur.

Celkovo je Omen by HP Citadel vydarená herná stolička, ktorá ponúka kvalitu nad rámec svojej ceny. HP tu skočilo medzi konkurenciu veľmi dobre, vidieť ako HP išlo po celkovej kvalite a nechcelo spraviť na prvý pokus chybu. Je to stabilná masívna stolička s kvalitnými mechanickými prvkami a aj kvalitnými poťahom a príjemnými výplňami. Nešliapnete vedľa, jediná otázka je, či sa vám stolička bude hodiť farebne, lebo minimálne zatiaľ je len v základnej šedo-červenej farbe.



HODNOTENIE

- + masívne a pohodlné kreslo
- + kvalitné materiály
- + nastaviteľné rúčky v 4 smeroch
- + dva vankúše
- + dobrá nastavená cena na danú ponuku
- len jedno farebné vyhotovenie
- niektoré nastavenia rúčok pevne nezaistíte

9.0



ROG ZEPHYRUS G14

HERNÝ ZEPHYRUS NA CESTY

Asus sa tento rok s novými notebookmi rozbehol a predstavil ako herné notebooky, tak aj zaujímavé ultrabooky. Medzi nimi aj ROG Zephyrus G14, ktorý je hybrid a ponúka ako vysokú prenosnosť, tak aj herný výkon a aj malý bonus naviac. Zephyrus G14 totiž prichádza aj s voliteľným podsvietením vrchného krytu, na ktorý si môžete dať animácie vďaka 1215 LED diódam.

Ja som mal na test nepodsvietenú, ale stále dizajnovu veľmi pôsobivú bielu verziu - G14 GA401IU-HE021T v konfigurácii s Ryzen 7 4800HS a GTX 1660ti grafikou.

Vďaka 14-palcovému displeju dostanete veľmi dobre prenosný malý notebook, ktorý na jednej strane dobre vyzerá a na druhej si na ňom pekne zahráte. Ja tu mám síce GTX 1660 Ti verziu, ale k dispozícii je aj RTX 2060 verzia a ak by sa vám nepáčila biela farba, je k dispozícii aj šedá. K obom farbám je aj verzia s Anime Matrix podsvietením krytu.

Notebook ponúkne biely hliníkový kryt, ktorý je diagonálne na polovicu predierkovaný (ak by ste mali podsvietenie, cez diery vám môžu svietiť LED diódy), spodná časť je strieborná s tým, že ani pre farbu nestráca svoje herné ladenie.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 14 -palcový LCD 1080p / 120 Hz displej
CPU: AMD Ryzen 7-4800HS (8 jadier / 16 threadov)
GPU: Nvidia GeForce GTX 1660 ti Max-Q 6GB
RAM: 16 GB
HDD: 1 TB SSD
Pripojenie: WiFi / BT 5.0 / USB 3.2 / USB 3.2 Typ-C / HDMI
Váha: 1.6 kg
Batéria: 76 Wh
Rozmery: 324 mm x 222 mm x 17.9 mm

Veľké výstupy z vetrákov pri displeji a dizajnová klávesnica dotvárajú herný dojem. Aj keď RGB podsvietenie tu nečakajte. Je tu snaha o decentný notebook čisto s bielym podsvietením klávesnice. Je však menej výrazné, ako by malo byť a je aj nepravidelné a niektoré klávesy nie sú úplne presvietené.

Samotná klávesnica ponúka základnú ponuku klávesov bez numpadu. Vytiahnuté sú menšie šípky, ale, žiaľ, chýba Page up a Page down. Print Screen je presunutý medzi Alt a Ctrl klávesy na spodnú časť klávesnice. Navrchu nad klávesnicou nájdete špeciálne klávesy na hlasitosť, zrušenie mikrofónu a na otvorenie Asus aplikácie. Hlavne Asus aplikácia sa mi ukázala ako veľmi užitočná pri tomto notebooku.

Displej je 14-palcový, len s minimálnymi okrajmi, pričom navrchu vám môže chýbať kamera. Čo však displeju nechýba, je kvalita. Je to 100% sRGB, Pantone certifikovaný displej, teda sa o kvalitu zobrazenia nemusíte báť, na hry bude viac ako dobrá. Pre hráčov je dôležité, že displej má rovno podporu 120 Hz a dostanú tak veľmi peknú plynulosť pri 1080p rozlíšení. Aj keď konkrétne v tejto GTX 1660 Ti verzii 120 Hz využijú skôr

menej náročné hry a multiplayerovky, ale verzia s RTX 2060 displej využije lepšie.

Vizuálnu stránku dopĺňa aj kvalitná audiostránka, kde si Asus v poslednej dobe dáva záležať na reproduktoroch a rovno ich výstupy necháva na vrchnej strane notebooku a neutlmuje ich spodnými výstupmi. Dva 2,5 W reproduktory tak majú výstupy tesne pod klávesnicou a dopĺňajú ich 0,7 W výškové reproduktory. Zvuk teda znie hlasno a nestrácajú sa ani basy ani výšky. Síce je to len v rámci v možností minireproduktorov, ale stále je to na notebook prekvapivo kvalitný zvuk.

Z portov tu nájdete dva USB porty napravo, po jednom USB-C na oboch stranách a naľavo je aj HDMI výstup, 3,5 mm jack a power napájanie. Napájanie však je nie príliš dobre umiestnené a je v strede bočnej steny. Ideálne miesto by bolo aspoň viac vzadu.

Výkonovo notebook ponúka nový, rýchly 8-jadrový Ryzen 7-4800HS. Ktorý je už z novej 7 nm generácie procesorov pre

notebooky a na výkon sa tu nebudete sťažovať. V tejto verzii notebooku mu sekunduje nižšia GTX 1660 Ti grafika, ktorá však postačí na hranie väčšiny hier v 1080p okolo 60-70 fps ale na menej náročných hrách a multiplayerovkách viete pekne využiť 120 Hz displej.





Čo však je problém v týchto komponentoch a konkrétne procesore, je zahrievanie. Už po chvíli hrania totiž stúpne teplota procesora na 90 stupňov a ďalej rastie. Namerané maximum som mal 108 stupňov, aj keď väčšinou popri hraní máte 95-97 stupňov. GPU ide nižšie a väčšinou okolo 78 stupňov, maximum do tých 82 stupňov. Ten je na tom lepšie. Procesor však prekvapil, pretože je 7 nm a nemal ísť s teplotou až takto vysoko. Možno pre ultrabookové rozmery je chladenie slabšie a teploty stúpajú.

Vnúťorné teplo by neprekážalo, keby to neprerážalo na povrch. Plocha okolo klávesnice sa zahreje veľmi rýchlo, a to až tak, že na nej neudržíte prst. Povrchová teplota postupne začne prekračovať 50 stupňov a to už cítite. Našťastie, samotné klávesy sú oddelené od krytu notebooku. Teda teplo na ne až tak nepreráža a je približne o 10 stupňov nižšia teplota, ale ideálne je pri stlačení nedotknúť sa povrchu okolo klávesov. Najväčšie zahrievanie je na vrchu notebooku okolo čísiel, ale postupne to klesá na klávesy EDFA a vyššia teplota je aj pri WSAD. Na spodnej strane notebooku idú teploty aj na 60 stupňov, ideálne je mať ho pri hraní na stole a nie na nohách. Viete si toto zahrievanie nastavovať režimami taktovania procesora, je tu silent, ktorý podtaktuje procesor a grafiku (framerate vo Fortnite bolo 30-33 fps) a ak chcete nízke teploty a netreba vám až taký výkon, zvolíte túto možnosť. Performance, zvýši výkon grafiky (100-120 fps vo Fortnite), ale procesor ešte nechá mierne orezaný a nakoniec Turbo zvýši procesor, grafiku a chladenie na maximum (100-130 fps vo Fortnite). Viete si však vytvoriť aj vlastné nastavenie, hlavne čo sa týka výkonu a ventilácie pri určitej teplote.

Samotný výkon je veľmi dobrý na nenáročné hranie, 3D Mark Time Spy dal 4622 bodov (4498 GPU a 5485 CPU). Väčšina hier ide bez problémov okolo 60 fps alebo vyššie na maxime v 1080p. Napríklad Snowrunner okolo 56-60 fps, Just Cause 4 60-70 fps, World War Z okolo 130 fps, podobne Fortnite sa ťahá aj do 130 fps. Napríklad Red Dead Redemption 2 ide na rozumných nastaveniach okolo 50 fps.





Čo sa týka hlučnosti, v systéme väčšinou ide vetrание veľmi тихо a len občas sa zapne na chvíľu na vyššie otáčky, ale stále je to tiché. Pri hrách ide prakticky stále na maximum a odfukuje s približne 45 dB maximom. Nie je extra veľký hluk, ale aj tak je ideálne hrať s headsetom, aby vás zvuk ventilátorov nevyrušoval.

Batéria má 72 Wh, čo je na ultrabook pekné číslo a rovnako vďaka 7 nm procesoru zaistuje aj peknú výdrž, ale len v prípade veľmi nízkej záťaže. Ak sa vám totiž procesor pohybuje len okolo 1-2 percenta, viete vydržať s batériou aj 10 hodín napríklad pri Wordu alebo jednoduchých aplikáciách. Ale ak už intenzívnejšie browsujete, alebo pozeráte videá, môžete dosiahnuť takých 5-7 hodín.

Čo je ale dôležité, tieto čísla som dosiahol, až keď som v task - úlohách zrušil gameturbo.exe patriace Gamefist VI aplikácii. Tá optimalizuje záťaž a aj

sieťové pripojenie, ale permanentne v pozadí z nejakého dôvodu zaberá 6% záťaže a znižuje tak batériu na 3 hodiny. Možno nejaká chyba, ktorú eventuálne výrobca fixne, ale ak by ste na tomto notebooku mali problém s malou výdržou, skontrolujte si záťaž. Ak to vyskakuje, viete to vždy zrušiť alebo aj odinštalovať. Je to len pomocná aplikácia, ktorú nevyhnutne nepotrebujete.

Celkovo je ROG Zephyrus G14 dizajnový a nápaditý notebook a hlavne v bielej farbe je pôsobivý. Ak ho zoberiete aj s podsvietením krytu, viete si ho zaujímavo personalizovať. K tomu ponúka nový Ryzen procesor, ktorý vie pôsobivo šetriť batériu pri nízkej záťaži, ale zároveň pri hraní až príliš hreje. 50 stupňov na povrchu nie je ideálna teplota. Sťahuje to dole inak veľmi dobre zvládnutý notebook. Možno až na podsvietenie klávesnice, ktoré nie je rovnomerné.

HODNOTENIE

- + vysoký výkon procesora
- + dizajnovo pôsobivý notebook
- + rýchly a ostrý obraz
- + veľmi kvalitný zvuk
- + vysoká výdrž batérie (pri minimálnej záťaži)
- vysoké zahrievanie
- nerovnomerné podsvietenie klávesnice

7.5

MOBILY







POCO F2 PRO

VÝKONNÝ MOBIL ZA NIŽŠIU CENU

Nová predstavovačka Xiaomi pre Európu predstavila najvyššiu verziu POCO mobilov a to POCO F2 Pro. Ten ponúka najvyšší výkon so Snapdragon 865 procesorom a to len za 499 eur v 6GB/128GB verzii a za 599 eur v 8GB/256GB verzii. Je to zatiaľ najnižšia cena za Snapdragon 865 mobil.

Mobil je upravená verzia ázijského K30 Pro, ale bez 90Hz displeja a wireless

nabíjania. Ponúkne tak 6.67 fullhd+ displej s AMOLED displejom, pridáva 6GB LPDDR4 alebo 8 GB LPDDR5 pamäte, UFS 3.1 úložisko 128GB alebo 256 GB, pridáva 5G, Wi-fi6, Bluetooth 5.1 a 4700mAh batériu s 30W nabíjaním.

Kamery budú 64MP, 13MP ultrawide, 5MP makro kamera, 2MP hĺbkový senzor. Vpredu je 20MP kamera aj so

slowmotion. Kamera je vysúvací a ide v štýle MI9T, kde si zachováva aj podsvietenie po stranách kamery, ale teraz s nastaviteľnými farbami a o 27% rýchlejším vysúvaním.

Xiaomi mu pridáva 10 bodové snímanie teploty a nechýba ani vodné chladenie.



XIAOMI REDMI 10X

REDMI SÉRIA POKRAČUJE NOVOU VERZIOU

Xiaomi ohlásilo Redmi 10X 5G a Redmi 10X Pro, ďalšie verzie do nich nižšej, veľmi populárnej Redmi série. Tá dostáva nové verzie každý polrok a keďže sa polrok práve blíži, otvára sa aj 10 séria.

Obe verzie prídu so 6.57 palcovým AMOLED displejom FullHD+ rozlíšením, kvapkovým výrezom. Kde nižšia verzia má 16MP selfie kameru, Pro verzia 20MP. Vozdu budú mať 48MP hlavnú kameru, 8MP ultrawide,

Pro pridá aj 8MP s 3x zoomom a optickou stabilizáciou a 5MP makro.

Oba bude poháňať Mediatek 820 procesor, dostane 6 alebo 8GB pamäte v nižšej verzii a 8GB v Pro. Miesta bude 64GB, 128GB alebo 256GB. Batérie budú 4520mAh s 22.5W nabíjaním v základnej a 33W v Pro verzii. Obe majú IP53 certifikáciu, 3.5mm jack, plus Pro má aj NFC

Čo sa týka cien v prepočte 10X 5G vyjde na 200 euro, čím sa stane najlacnejším 5G mobilom. Verzie s vyššou pamäťou idú za 220 a 250 eur. Redmi 10X Pro začne na 282 eurách v 128GB verzii a za 329 eur je 256GB verzia.

Sú to samozrejme čínske ceny a teda u nás budú ceny vyššie o takých 20-40 eur, ale ako sme u Xiaomi zvyknutí veľmi rýchlo klesnú.



FILMY





RHYTHM SECTION

AKO SA STAŤ ZABIJAKOM?

Najnovší akčný triler patrí do kategórie januárových kúskov, ktoré sa našim kinám vyhli (vrátane *The Turning* či *Like a Boss*). Pritom je to sčasti škoda, lebo ide o ľahko nadpriemerný kúsok, kde sa spojili dobrí tvorcovia a výsledok vzbudzuje slušné nádeje. Ak ste nevideli

žiadne ukážky, môžete sa naladiť na mierne špionážnu nôtu, ktorá však štartuje v úplne inej rovine.

Blake Lively (*Nebezpečná láskavosť*, *Smrtiaci príliv*) hrá trosku menom Lisa, prostituuje v Londýne, no

ešte pred tromi rokmi mala kompletnú rodinu a chystala sa na štúdium na Oxforde. V skutočnosti sa volá Stephanie a o rodinu prišla kvôli teroristickému útoku na let číslo 147. Pôvodne v ňom mala sedieť tiež, no zmenila názor a dodnes si to kladie za vinu.

Všetko sa mení, keď jej na dvere klope istý novinár, ktorý nechce ani sexuálne služby, ale pátrať po jej minulosti – je to chlapík posadnutý skladaním obetí a každý prežívajúci príbuzný mu môže pomôcť k ďalším častiam mozaiky. No situácia sa zvrtnie dosť rýchlo a Stephanie sa dostáva do siete teroristov chystajúcich nové útoky, sprostredkovateľov, odložených agentov a informátorov.

Tesne po zhliadnutí sa dá skonštatovať, že sa nám tu vykľul ďalší kvázi Bourne, akurát si našiel novú hrdinku v amatérskych kruhoch. Dá sa polemizovať, či sa hodí samotná herečka do tejto úlohy (skôr nie, zbohatlícke ženy jej idú lepšie), no samotná premisa, že sa do špionáže zrazu infiltruje ktosi z radov civilistov nie je márna. Ponúka dobré momenty nevedomosti, ktoré neraz vedú k fatálnym výsledkom a z tých sa len ťažko zosnuje plán B či druhé šance. Už úvodná tretina pekne nadhodí chvíle, ktoré sa neoplatia a slečna nemá šancu vedieť, ako to chodí vo svete, kde sa po guľku nechodí ďaleko. Alebo tréning si vyžaduje viac ako iba pár filmových montáží. Nehovoriac o jej drogovej závislosti, ktorú treba vytĺcť z tela, inak

môže na lepšiu kondičku rovno zabudnúť. To všetko sú pestré momenty, čo sa potácajú medzi akoby nepodarenými scénami iných filmov a amatérskym nasadením hrdinky.

Rhythm Section má aj bohatú výpravu a na pohľad nesúrodé epizódy. Po vzore iných špionážnych filmov navštívi mnohé lokality a na filme je cítiť, že tvorcovia si reálne pochodili Londýn, Marseille, Tangier či Španielsko. Remeselnú kvalitu podčiarkuje aj soundtrack z dielne Hansa Zimmera – Steve Mazzaro si šetrí dobrú akčnú muziku do naháňačiek a nechá vyznieť melancholickú mimo nich (najmä flashbackov do minulosti je dosť). Maestra Zimmera tu cítiť a v záverečných titulkoch nájdete aj Lisu Gerrard, skrátka toto je ich jasný rukopis. Film zrežírovala Reed Morano (*The Handmaid's Tale*, *I Think We're Alone Now*) a je miestami ťažkopádny, ale za to môžu skôr spomínané epizódy a určitá žánrová nevyrovnanosť.

Mieša sa osobná dráma, kde Blake Lively chce preraziť ako feťácka prostitútka, ale príliš jej to nejde. Tréning jej prospeje a prvý raz sa ukáže spomínaná nevedomosť – chce bojovať, strieľať, nikdy to však nerobila, tak pokusy sú skôr

živelné. Paradoxne lepšie vyznie v teréne, kde sa mení na amatérsku špiónku: stále robí chyby, skúša sa kamuflovať, strácať dakde v dave a pritom jej protivníci sú silnejší. Niektoré záťahy skončia úplne inak, inde sa postará o výsledok náhoda.

Výsledok niektorých odhalení či konšpirácii uhádnete vopred (cca polhodinu) iné vás možno prekvapia. Spojenie nie príliš ostrieľanej režisérky a herečky, ktorá sa sem úplne nehodí, síce neveští optimizmus a rovnako ani toľké striedanie žánrov (dráma-triler-akcia).

Žánrový hybrid Rhythm Section však dopadol určite lepšie, ako vlašajší pokus Paramountu Gemini Man s oveľa vyšším rozpočtom i ambíciami. Ak budete titul sledovať s otvorenou myslou a prižmúreným očkom (sám som o filme nevedel okrem žánru a účasti Blake Lively vôbec nič), nevznie ako zbytočný kúsok. K veľikánom žánru má samozrejme ďaleko, ale nie je to úplne márna šanca na jeden filmový večer.



HODNOTENIE

The Rhythm Section (UK / USA / Španielsko, 2020, 109 min.)

Réžia: Reed Morano. Scenár: Mark Burnell. Hrajú: Blake Lively, Richard Brake, Elly Curtis, David Duggan, Matilda Ziegler, Bill O'Connell, Shane Whisker, Raza Jaffrey, Daniel Mays

6.0



WRETCHET

SOLÍDNY HOROR

Tak a máme tu ďalší horor s malými nákladmi, ktorý sa snaží v nesmierne bohatej konkurencii o našu priazeň. Otázka tak znie, či mu dať prednosť pred ďalšími desiatkami podobných titulov. Odpoveď prezradíme hneď na začiatok a pokúsime sa obhájiť, prečo The Wretched nakoniec za pozornosť stojí, aj keď nejde o žiadne revolučné dielo vo

svojom žánri.

Aktuálny horor nakrútila režisárska a scenáristická dvojica Brett Pierce a Drew T. Pierce, ktorá má doteraz na konte iba jeden celovečerný film DeadHeads a už aj ten je starý takmer dekádu. Ich novinka The Wretched na prvý pohľad zapadá do škatuľky strašidelných historiek

o mládeži a pre mládež, kde sa to hemží digitálnymi monštrami či duchmi a nejakou tou vymyslenou mytológiou. V podstate to tak aj je, ale režijný prístup bratskej dvojice predsa len ponúka o niečo prepracovanejšie kino, ako napríklad taký tematicky príbuzný SlenderMan.

Zápletká je jednoduchá. Teenager Ben prichádza do domu svojho otca. Jeho rodičia žijú oddelene, čo jeho mladá duša neznáša úplne najideálnejšie. V jeho susedstve na samote žije šťastná rodinka s dvoma deťmi. Na pozemku sa však začnú odohrávať čoskoro divné udalosti a Ben sa rozhodne prísť záhade na kľb. Okrem pobytu v dome s otcom sa začne stretávať s miestnymi rovesníkmi a predovšetkým ho upúta dievča menom Mallory.

Divák sa ocitá ale pomerne často aj u susedov, takže tajomno sa netýka ani tak toho, čo sa odohráva v interiéroch ich domu, ale kto, alebo čo ich začne po nociach navštevovať a budí ich zo spánku vďaka vrzgajúcim parketám a zatváraním dvier. Tvorcovia ale príliš dlho s divákom túto tajomnú hru nehrajú a pomerne rýchlo odkrývajú karty na stôl. Netrvá dlho a dotyčné monštrum vidíme na vlastné oči a onedlho sa vďaka Benovi googlujúcemu na nete dozvedáme celé pozadie a bohatú mytológiu desivých udalostí. Nečaká nás nič extra originálne, na inovácie sa tu ale nikto skutočne nehrá.

Režiséri sa totiž viac sústredili na to, ako upútať diváka štylistickými prostriedkami. Jednoznačným plusom je

plíživá, hutná atmosféra a viac menej aj absencia akýchkoľvek ľakačiek a hlasných zvukových efektov. Práve naopak, takmer všetky strašidelné zvuky sú diegetické, čiže ide o zvuky, aké počujú aj postavy a o to ľahšie sa divák vcíti do ich situácie. Kameraman sa snaží nájsť vždy tie najlepšie uhly pre snímání, správne rozvrhnúť mizanscénu, zasadiť predmety a postavy na to najlepšie miesto pred kamerou a pohráva sa aj so svetlom.

V kontraste k týmto sekvenciám sú potom tuctové, preslnené pasáže v prístave a akákoľvek konfrontácia mládeže behom dňa, ale aj na nočnej párty. Oba domy, ich interiéry, exteriéry a blízke okolie s hustým lesom poskytujú všetko, čo horor potrebuje. Výsledný vizuálny dojem z filmu je tak trochu zmätočný, tvorcovia s pokojne mohli zriecť scén z móla, koniec koncov ani sotva načrtnuté vedľajšie dejové línie s miestnym frajírkom, ani najkrajšou babou v okolí, nikam nevedú, len naťahujú stopáž na hodinku a pol.

Výhodou je nesporne aj fakt, že počas celej stopáže sledujeme tváre pomerne neznámych hercov a John-Paul Howard v hlavnej úlohe je sympatický mladík. Ani objekt jeho túžby nie je prvoplánová krásavica, takže ich spoločné scény

vyznievajú úprimne a záverečná konfrontácia s monštrum a snaha zachrániť dievča pôsobí uveriteľne. The Wretched pripomenie mnohé slávne žánrové kúsky. To, na ktoré si počas sledovania spomeniete, závisí od toho, čo všetko ste videli, respektíve nevideli.

Prvá polovica atmosférou, kamerou, alebo aj pohybom monštra v okolí oboch domov pripomenie Shyamalanove Znamená, neskoršie sledovanie divného správania susedov pomocou ďalekohľadu napríklad Disturbiu a hororové scény zase legendárny „studenovojnový“ horor Inváziu lupičov tiel. No a znalci súčasnej žánrovej tvorby by mohli určite menovať aj ďalej.

The Wretched je solídny horor s napínavým finále odohrávajúcim sa v netradičnom prostredí. Z prímeru sa vyčleňuje spomínanými štylistickými prostriedkami a snahou nepôsobiť ako klon lacných kúskov určených primárne pre nástročné návštevníkov kín. Náročnejších priaznivcov žánru ale plne uspokojiť nemôže, a ani o to nejaví záujem, na to sú predkladané metafory totiž príliš jednoduché.



HODNOTENIE

The Wretched (USA, 2019, 95 min.)

Réžia: Brett Pierce, Drew T. Pierce. Scenár: Brett Pierce, Drew T. Pierce. Hrajú: John-Paul Howard, Piper Curda, Jamison Jones, Azie Tesfai, Zarah Mahler, Kevin Bigley, Gabriela Quezada Bloomgarden, Blane Crockarell

6.0

