SECTOR

#103

RAGE 2

WORLD OF TANKS, FROSTPUNK
NI NO KUNI II, YAKUZA 6,
HELLBLADE, BATTLETECH

32:9 MONITOR
AVENGERS: IW
RAMPAGE

PREVIEW

- RAGE 2
- BEAT SABER
- DETROIT BECOME HUMAN

RECENZIE

- WORLD OF TANKS
- FABLE FORTUNE
- NI NO KUNI II
- CROSSING SOULS
- FROSTPUNK
- YAKUZA 6
- HELLBLADE
- BATTLETECH
- BUD SPENCER AND TERENCE HILL

SECTOR MAGAZÍN - ŠÉFREDAKTOR Peter Dragula REDAKCIA Matúš Štrba, Branislav Kohút, Michal Korec, Juraj Malíče

HARDVÉR

- XBOX ONE GAMEPAD
- HTC VIVE PRO
- ASUS ROG STRIX MONITOR
- 32:9 MONITOR

MOBILY

- ULEFONE POWER S
- LG G7 THINQ
- OCULUS GO
- MIRAGE SOLO

FILMY

- AVENGERS INFINITY WAR
- BESNENIE
- TICHÉ MIESTO
- PSÍ OSTROV

PREVIEW

NINTENDO SWITCH.

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

Produced by Omega Force

Team NINJA

KT

29 hernych postáv zo sérií The Legend of Zelda

Zbrusu nové oblečenie inspirované hrou The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Hrajte spolu s priateľmi!

18. MÁJA

Postavte sa davu nepriateľov s legendárnymi bojovníkmi z Hyrule – Vrátane celého predchádzajúceho obsahu, prvýkrát v 1080P!

TERAZ DOSTUPNÉ!

BALENIE OBSAHUJE

Konzola Nintendo Switch™ • Joy-Con™ (L) • Joy-Con™ (R) • Nintendo Switch™ dokovacia stanica • Joy-Con grip • Joy-Con strap (x2) • Nintendo Switch AC adaptér • HDMI kábel

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

PREVIEW

RAGE 2

NÁVRAT DO POSTAPOKALYPTICKÉHO SVETA

. PC, XBOX ONE, PS4
. AVALANCHE STUDIOS
. AKČNÁ ADVENTÚRA

Avalanche studios zobralo opraty Rage značky a vyzerá, že sa snažia oživiť tento postapokalyptický svet, dodať mu akciu a explózie. Ak sa vám pôvodná hra zdala prispatá, toto bude presný opak. Nakoniec to je niečo, v čom je Avalanche veľmi dobré a ukázali nám to v Just Cause sérii a čiastočne aj v Mad Maxovi.

Na rozdiel od spomínaných hier, ich Rage 2 bude v pohľade z prvej osoby, ale rovnako ponúkne masívnu mapu, explózie, vozidlá a aj rozmanitejšiu mapu ako sme videli v prvej hre. Nebude to len púšť, ale aj zelené oblasti, džungle, bažiny a rozsiahlejšie mestá.

V hre sa totiž dostávame do doby po dopade zvláštneho meteoritu na Zem, po ktorom sa prežité ľudstvo spája do krvilačných frakcií bojujúcich o posledné zdroje a akoby to nestačilo, časť z nich sa zmenila na mutantov. Boj o prežitie je tu každodenná záležitosť.

My to celé budeme zažívať v koži Walkera, posledného rangera z Vinelandu. Budeme bojovať a snažiť sa prežiť v chaose dystopického sveta, do ktorého sme sa narodili. Dostaneme rozsiahlu ponuku zbraní, vozidel a aj zvláštnych síl, a to všetko na to, aby sme zlikvidovali tyranskú frakciu Authority. Tá už v prvej hre chcela zničiť všetko dobré, čo na Zemi zostalo, a teraz vedená generálom Crossom, je na novej misii - nájsť a zabiť všetkých čistokrvných Arkistov na planéte.

Medzi nich patrí aj Walker. Nie je to obyčajný človek, je z radu elitných bojovníkov, ktorí dokážu vďaka svojej krvi získavať špeciálne Nanotrite schopnosti. A práve preto sa stali cieľmi Authority. Všetci však už sú mŕtvi a ostal len Walker, ten musí svoje schopnosti rozvinúť naplno, aby sa dokázal frakcii postaviť.

Medzi schopnosťami bude patriť napríklad možnosť rozdrviť nepriateľov skokom na nich, alebo odstrčenie ich smrtiacou energiou. Rovnako budme môcť tieto sily presmerovať na zbrane, kde sa po získaní dostatku energie prepnú do Overdrive modu a rozpútajú peklo. Dostanú tým nové možnosti a v tomto mode budú našej postave aj dopĺňať zdravie.

Hra vyjde na jar 2019 na PC, Xbox One a PS4. Viac o hre predstaví Bethesda na E3.

PREVIEW

BEAT SABER

RYTMICKÁ HRA VO VIRTUÁLNOM SVETE

- PC VR
- HYPERBOLIC MAGNETISM
- PARTY HRA

Česká firma Hyperbolic Magnetism práve vydala na Steame a Oculus store svoj titul Beat Saber. Ponúka zaujímavý koncept spojenia svetelných mečov zo Star Wars a hudobnej hry. Najlepšie si to predstavíte ako Guitar Hero skombinované s Fruit Ninja a to celé vo virtuálnej realite. Vašou úlohou je sekať prichádzajúce farebné kocky a to, samozrejme, pekne do rytmu.

Oproti Guitar Hero je to síce obmedzené len na dve farby, keďže máte dve ruky, ale zas je to plne vo virtuálnej realite a aj keď kocky prichádzajú len oproti vám, môžu byť rôzne umiestnené v priestore. K tomu môžete mať určený aj smer preseknutia, čo robí hru komplikovanejšou. Musíte sa tak šikovne orientovať, zamotávať si ruky, aby ste presekli kocky v správnom smere. Ak vám niektoré ujdú, znižuje sa vaša energia a keď sa minie, hra sa končí. Okrem kociek vám v hre do cesty prichádzajú aj steny, ktorým sa musíte vyhýbať a popritom môžete po nich efektne prechádzať mečmi.

Všetko je podľa nastavenej obťažnosti, dostupné sú štyri a zvyšujú počet kociek v leveloch. Rovnako aj podľa režimu, kde môžete mať nastavený režim bez určeného smeru preseknutia kocky, s ním, alebo režim s len jedným svetelným mečom. Dopĺňa to ešte singleplayer režim a párty režim pre viac hráčov hrajúcich po sebe. Z nastavení si ešte môžete vypnúť energiu alebo zapnúť mirror režim. To je však všetko, čo aktuálne spustený Early Access ponúka.

Dopĺňa to ešte desiatka skladieb, ktoré ale zatiaľ nie sú od veľkých autorov a prakticky všetky sú od českého skladateľa Jaroslava Becka, pričom na niektorých spolupracoval s Kings Folk alebo Tiny C. Beck je známy hlavne hudbou pre blizzardovské krátke filmy k Overwatchu, ale aj hudbou pre trailer na Starcraft, a trailery pre EA. Rovnako spravil hudbu aj pre filmové trailery na Terminator Genisys alebo Star Wars Episode VII: The Force Awakens. V Beat Saber sa však vybral inou cestou a ponúkol skladby, v ktorých sa nezaprie jeho skoršia kariéra DJa a zameranie sa na house. Skladby sa k laserovému štýlu hry veľmi dobre hodia.

Vizuálne od titulu nečakajte prehnane detailnú grafiku, skôr je všetko postavené na atmosfére, jednoduchosti a dvoch farbách - červenej a modrej. Všetko v temnej sci-fi neónovej téme a, samozrejme, mimo svetelných mečov bez ďalších náznakov Star Wars. Možno je to vzhľadom na štýl až škoda.

Ohľadom obsahu sme položili niekoľko otázok aj Jánovi Ilavskému, ktorý vedie vývoj hry:

Prečo ste sa po Chameleon Run rozhodli ísť do VR? Koľko vás na hre vlastne pracuje?

VR je pre nás čisto náhodná vec. Jedného dňa som si kúpil Vive, zahral som si pár rytmických hier a bol som trošku sklamaný. Veril som, že dokážeme urobiť niečo lepšie. Za par hodín vznikol prototyp a bolo jasné, že to môže fungovať. (ukážka prototypu)

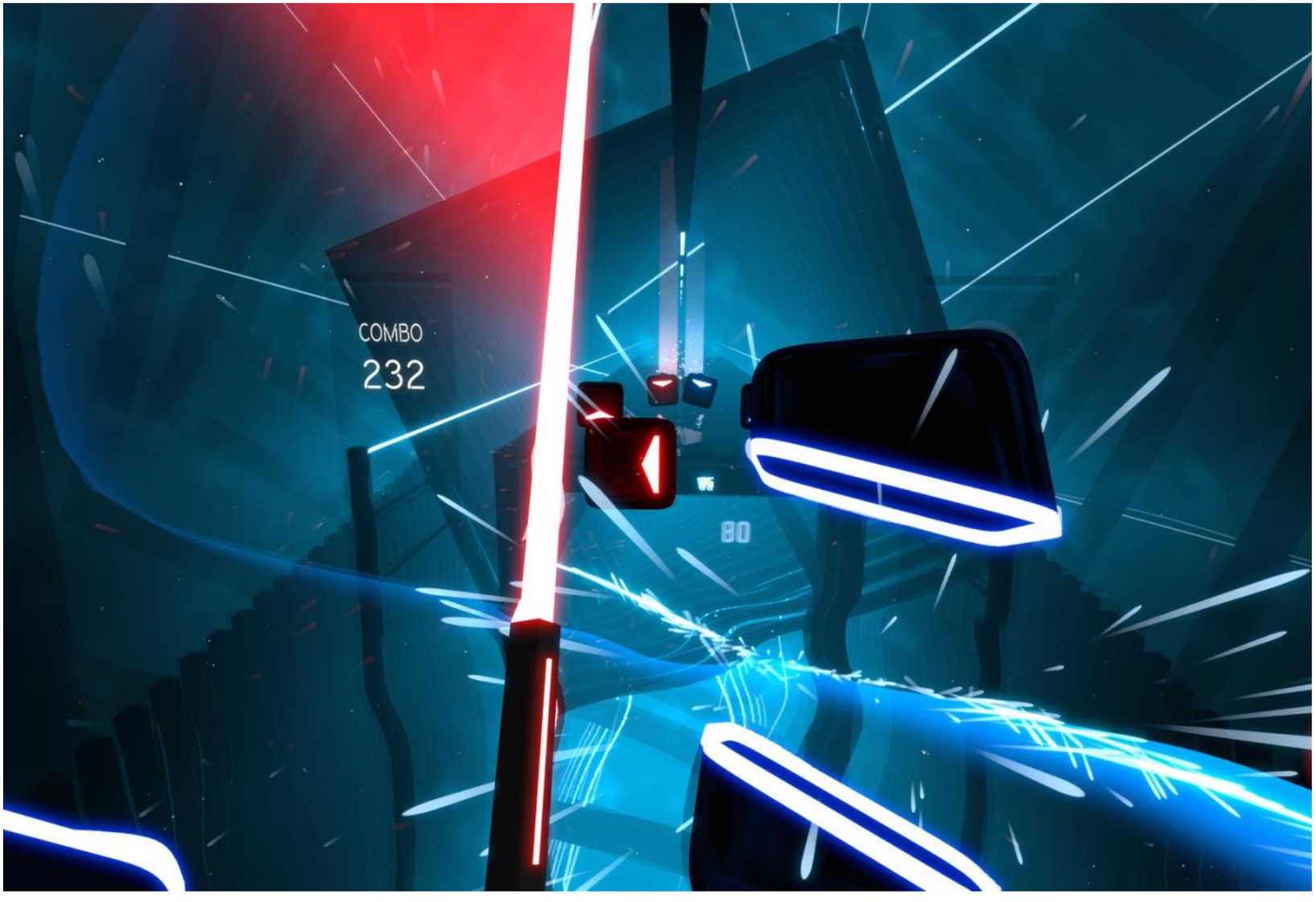
Na hre pracujeme dokopy traja. Ja s Lokimanom riešime kompletný vývoj a Jaroslav Beck ma na starosti zvukovú stránku.

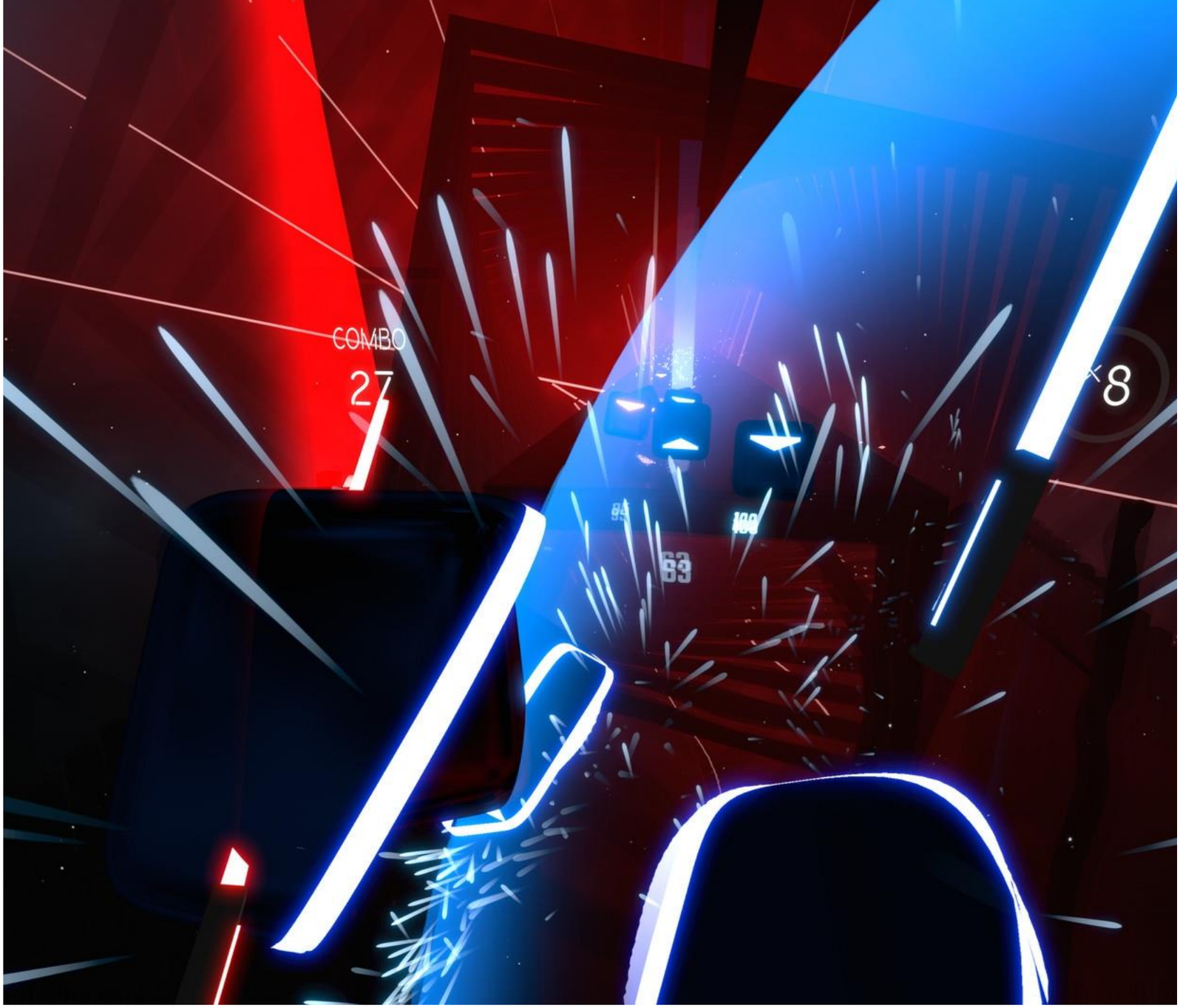
Ako dlho ešte budete zhruba na hre pracovať? Čo všetko chcete ešte pridať? Budú aj nové herné režimy?

Chceli by sme hre venovať ešte minimálne jeden rok. Pridávať chceme kopec veci, ale nechcem príliš konkretizovať.

Ako plánujete rozširovať hudobnú ponuku v hre? Pribudnú aj ďalší skladatelia či licencované skladby?

Chceli by sme nadviazať spoluprácu so zaujímavými svetovými producentmi. Niektorých už máme skoro potvrdených. Licencovať možno budeme tiež, ale nie je to momentálne priorita.





Bude aj editor? Máš už predstavu, ako bude fungovať?

Pravdepodobne bude. Sami ho používame na tvorbu levelov. Musíme ho len trochu učesať, aby ho mohli používať aj ostatní ľudia. Fungovať by mohol napríklad spoločne s integráciou nejakej streamingovej služby. Napríklad Spotify, alebo Youtube.

Bude zaujímavé sledovať, akým smerom mienia autori ďalej hru rozvíjať. Majú vytvorený veľmi pekný podklad, ale stále je to len úplný základ, ktorý potrebuje viac obsahu a viac módov. Zabaviť však dokáže už v tejto podobe a ak máte VR a páčia sa vám rytmické hry, určite sa na to pozrite.

Ak to zhodnotíme už teraz, Beat Saber je veľmi zaujímavý prídavok do ponuky virtuálnej reality. Cena je zatiaľ nastavená na 20 eur, čo je možno na aktuálnu náplň až príliš veľa, ale ak do toho pôjdete, môžete počítať s postupným pridávaním obsahu.

PREVIEW

DETROIT: BECOME HUMAN

ROBOTI POVSTÁVAJÚ

. PS4
. QUANTIC DREAM
. ADVENTÚRA

Quantic Dream existuje už viac ako dvadsať rokov, pričom počas svojej histórie nám priniesol štvoricu titulov, z ktorých polovica bola vytváraná v exkluzívnej spolupráci so Sony, a teda výhradne na PlayStation. Túto svoju aktuálnu cestu tvorcovia odštartovali v roku 2010 hrou Heavy Rain, ktorá vďaka zasadeniu do v zásade reálneho sveta vzbudila v hráčoch množstvo pozitívnych očakávaní a v konečnom dôsledku aj emócií, ktoré ešte vopred vyzdviholvali kritici vo svojich recenziách. Heavy Rain však bol zaujímavý najmä svojím (ne)typickým štýlom hrateľnosti, vďaka ktorému dokázali hráči nielen postupovať v nejakom jednoliatom koridore, ale taktiež priamo zasahovať do vývoja príbehu a osudov postáv vlastnými rozhodnutiami. Táto kombinácia mala veľký úspech, aj keď o niečo podobné sa tvorcovia pokúšali aj oveľa skôr v titule Fahrenheit.

Po úspechu sa David Cage, zakladateľ štúdia, rozhodol pustiť do vývoja novej hry postavenej na podobných zásadách. Vznikol Beyond: Two Souls, ktorý už príbehovo presahoval do „nadpozemských" tém a posunul sa tak skôr do žánru sci-fi. Pri tomto titule boli ohlasy zväčša zmiešané, keďže svojím spracovaním dokázal osloviť oveľa menšie publikum ako v prípade Heavy Rain. Quantic Dream tak s hrou trošku zakopol aj napriek prítomnosti veľkých hviezd ako Ellen Page (Inception) či Willem Dafoe (Spider-Man). Namiesto rýchleho ohlasovania svojej ďalšej hry sa tak autori rozhodli svoj nasledujúci projekt dlhšie skrývať pred verejnosťou a hráčom ho predstavili až v roku 2015 počas Sony konferencie na Paris Games Week. Týmto projektom je, pochopiteľne, Detroit: Become Human, ktorý bol mnohým pri prvých záberoch veľmi povedomý. A to z jednoduchého dôvodu.

David Cage sa v jeho najnovšej hre chytil technologického dema z roku 2012, ktoré pozostávalo zo skladania robota - Kary. Tá si v závere tech dema uvedomila, že „žije", čím dokázala prekonať limity svojho kódu a začala cítiť emócie. Práve na základe tejto ukážky napísal scenár na dvetisíc strán o neďalekej budúcnosti - o Detroite v roku 2038, kedy, zdá sa, je v plnom prúde rozmach androidov. Niektorí ľudia si na ich prítomnosť už zvykli a prijali ich ako veľmi dobrých pomocníkov a spoločníkov v domácnosti, pričom tí ďalší sú výsostne proti rozšíreniu takejto technológie.

O Detroit: Become Human som pred hraním nevedel veľmi veľa podrobností, videl som pár videí, samozrejme, najmä z konferencií, no konkrétne detaily o príbehu som si dobrovoľne nechal prechádzať pomedzi prsty. Samozrejme, čo-to som vedel, no netušil som, o čo sa hra chce po celý čas opierať. Toto nám však bolo vysvetlené hneď na začiatku, v úvodnej prezentácii.

Androidi nie sú úplne nereálni, je to niečo, o čom sa hovorí aj v súčasnosti, a tak je celkom na mieste predpoklad, že sa v blízkej budúcnosti s podobnými roboľuďmi budeme stretávať stále častejšie. V Detroit: Become Human sú androidi úplným technologickým štandardnom. Dokážu úplne plynulo komunikovať v desiatkach rôznych jazykov, dokážu variť jedlá ako kuchári v tých najlepších reštauráciach a veľkými pomocníkmi sú aj pri tých najbežnejších prácach v domácnosti, no taktiež aj pri zložitých operáciach, ktoré si vyžaduje odborná práca.

A práve tu sa dostávame do momentu vzájomných rozporov, kedy sú ľudia utláčaní pri pracovných pozíciach. Ľudia sa stávajú oveľa viac nahraditeľní a prichádzajú o prácu. S hrou som strávil približne tie dve hodiny, no v podstate hneď som v koži androida dostával pocítiť od veliteľa policajného zásahu, že som len hlúpy robot, ktorý na mieste činu prekáža v práci skutočným ľuďom. Podobné situácie neboli naozaj výnimočné - na ulici môžete vidieť bezdomovcov s nápisom „prišiel som o prácu kvôli androidom", prípadne vám cestu skríži dav protestujúcich ľudí s transparentami, ktorý vás obkľúči s priamymi vyhrážkami. Napätie a téma hry je tak jasne daná. Z dostupných videí je tiež jasné, že môže prísť až k vzbure androidov, no aké ďalšie smerovanie budeme v príbehu vidieť, sa dozvieme až po vydaní.

Pri interaktívnych hrách je riešenie hrateľnosti vždy dosť zaujímavé. V zásade však ide o podobný štýl hrateľnosti ako v prípade Beyond: Two Souls alebo Heavy Rain. Pri prvých pohyboch s postavou som si okamžite spomenul práve na túto dvojicu hier. Každopádne, viditeľne si autori dali záležať na veľkých zmenách, ktoré do istej miery oživujú hrateľnosť a taktiež chcú klásť oveľa väčší dôraz na to, aký dopad budú mať vaše rozhodnutia na ďalší vývoj príbehu. V hre sa chopíme troch hrateľných postáv - androidov - Markus, Connor a už spomínaná Kara. Každý z androidov má svoje špecifické vlastnosti, nakoľko žije v odlišných podmienkach a taktiež je určený na inú prácu. Connor je detektív, ktorý má skutočne výnimočné schopnosti - dokáže analyzovať objekty, biometrické informácie a priraďovať ich ku konkrétnym menám či rekonštruovať udalosti na základe vopred získaných údajov. Markus a Kara sú však „obyčajní" pomocníci v domácnosti, no žijú v úplne rozdielnych rodinách. Markus žije v luxusnom dome, kde sa stará o svojho staršieho pána na vozíku, no a Kara svoju pomoc poskytuje v starom zanedbanom dome, ktorý je domovom agresívneho otca a jeho dcéry.

Základné formy interakcie s predmetmi a okolím sú teda v štýle starších hier. Rovnako výber rôznych možností pri rozhovoroch prebieha totožne, so žiadnymi výnimočnými úpravami som sa počas hrania nestretol - výrazne ma však zaujali novinky. Pri hraní za Connora a riešení rôznych policajných prípadov máte najskôr za úlohu skúmať miesto činu, hľadať a analyzovať dôkazy, no hlavne rekonštruovať udalosti a odhaľovať také skutočnosti, ktoré by aj trénovanému vyšetrovateľovi mohli uniknúť, respektíve by na ne mohol prísť až oveľa neskôr. Pri tejto činnosti, ktorá sa z časti podobá na Normana z Heavy Rain, som sa ani chvíľu nenudil. Skladanie puzzle malo pri hraní takmer vždy svoj zmysel a záverečné vyriešenie prípadu s animáciou, ako sa celý prípad stal, je dobrou bodkou na záver. V prípade prvej scény, kedy som mal vyjednávať s androidom a zachrániť dievča, s ktorým chcel skočiť zo strechy výškovej budovy, ma hra pri postupnom prehľadávaní miesta činu informovala o zvyšovaní šance na úspešné vyriešenie prípadu. S novými skutočnosťami sa mi totiž odomykali aj nové slovné páky, ktoré som mohol použiť pri záverečnom vyjednávaní so vzbúreným androidom.

Čo sme ale už vôbec nemohli vidieť v minulých hrách, je záverečná obrazovka po dokončení ktorejkoľvek scény. Autori sa totiž rozhodli umožniť hráčom vidieť celý strom udalostí, ktorý pre tú a tú konkrétnu scénu platil. Znamená to, že zakaždým, keď dohráte nejakú časť hry, sa vám zobrazí pavúk v časovej linke so všetkými možnosťami, ktoré sa v danej kapitole mohli udiať. Hra vám teda prezradí a odomkne len tú jednu líniu, ktorú ste si vybrali vy, no aspoň si môžete pozrieť, aké rozsiahle možnosti príbeh v istých momentoch ponúka a taktiež to, ku koľkým rôznym koncom sa dá dopracovať. Niektoré kapitoly, ktoré som hral, mali len jeden koniec, iné zase dva, tri, prípadne viac. Jedna z posledných scén v ukáže bola až prekvapivo rozvetvená. Otázne je, ako sa tieto možnosti budú vyvíjať v neskorších častiach hry a čo vo výsledku prinesú/ponúknu. Ak ste si prečítali náš rozhovor s jedným z vývojárov hry, tak viete ako to asi vyzerá s rôznymi koncami celej hry. Údajne máme čakať viac ako tisíc možností, akými sa príbeh dokáže vyvinúť - otázne je, koľko zmien z tohto počtu bude skutočne zásadných.

Čo je možné do určitej miery hodnotiť aj teraz v prípade Detroit: Become Human, je grafické spracovanie. Autori si naozaj dali záležať na spracovaní pohybov postáv a celkových animácií, od hlavy až po päty. Najmä mimika postáv je na naozaj vysokej úrovni. Hru sme hrali na PlayStation 4 Pro, no podľa všetkého by grafická stránka nemala veľmi zaostávať ani pri štandardnej PS4. Pro verzia hry má ponúknuť krajšie efekty, lepšie nasvietenie a, pochopiteľne, aj vyššie rozlíšenie - 4K, pravdepodobne s checkboardingom. Detroit však neponúkne možnosť pre nastavenie lepšej grafiky či vyššieho snímkovania, keďže sa autori rozhodli všetok výkon navyše využiť len na lepšie grafické spracovanie, nakoľko (ako ste sa mohli dočítať v rozhovore) by bolo vyššie snímkovanie zbytočné pre takýto typ hry.

Detroit: Become Human na mňa pôsobil po dvoch hodinách veľmi dobre. Vyzerá to tak, že sa autori v mnohých aspektoch snažia vrátiť k Heavy Rain a zároveň pridávajú niekoľko zaujímavých prvkov, ktorými výrazne oživujú hrateľnosť. Rozhovory s postavami dávali zmysel, neboli nútené, udalosti boli pútavé, nenudili. V otvorených scénach je pri prechádzaní cítiť pevne stanovené bariéry, čo síce zamrzí, no dá sa to akceptovať. Vyvažuje to totiž nový strom udalostí, ktorý poskytuje dokonalý prehľad o dostupných možnostiach. A tých rozhodne nie je málo. Aj napriek pozitívnemu prvému dojmu je však najdôležitejšie to, čo nám vlastne ponúkne finálny produkt - a na to si ešte musíme počkať.

RECENZIE

NINTENDO SWITCH

NINTENDO LABO™

STAVAŤ HRAŤ OBJAVOVAŤ

Iba
pre Nintendo Switch
(predávané samostatne)

Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.

CONQUEST entertainment

www.nintendo.sk

Nintendo

RECENZIA

WORLD OF TANKS

OSEM ROKOV OD VYDANIA PRICHÁDZA VERZIA 1.0

. PC VERZIA

. WARGAMING.NET

. AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

Recenzovať hru po ôsmich rokov od jej vydania nie je veľmi bežná prax. World of Tanks sa ale od roku 2010, kedy vyšiel v Rusku (a o rok neskôr v Európe a USA), poriadne zmenil a rozrástol. Tá úplne najväčšia zmena prišla približne pred mesiacom, keď hra dostala úplne nový engine a graficky sa posunula o niekoľko levelov vyššie.

Zmena sa ale netýka len audiovizuálneho kabátu (pribudla taktiež nová hudba). S aktualizáciou 1.0 prišli nové mapy a niekoľko starších autori upravili a vybalansovali. Premenou prešla aj fyzika, a tak sa môžete tešiť na realistické efekty pri kontakte vášho železného monštra s prostredím a hlavne s vodou. Po novom totiž môžete prebrodiť rieky na miestach, kde to doteraz nebolo možné. Vaša garáž sa taktiež presunula zo zatuchnutého hangáru na čerstvý lesný vzduch.

World of Tanks je free to play multiplayerová hra. No a ako už z názvu tušíte, svoje virtuálne topánky si tu nezašpiníte. Do bitiek si budete svoj pohodlný zadok voziť v opancierovaných strojoch. A tých je tu skutočne obrovské množstvo. V hre je viac ako 500 kusov techniky z jedenástich krajín, medzi ktorými nechýba ani Československo. Technika sa delí do piatich kategórii - ľahké, stredné, ťažké tanky, stíhači tankov a delostrelectvo - a je rozdelená do desiatich tried. Ak sa však chcete dopracovať k poslednej triede, a teda k najlepším strojom, musíte sa obrniť dostatkom trpezlivosti, lebo ako to už v podobných free to play hrách býva, postup je skutočne pomalý.

No a aby toho nebolo málo, jednotlivé vozidlá sa líšia svojimi štatistikami: palebná sila, pancier, pohyblivosť, maskovanie, odhaľovanie. Práve maskovanie a odhaľovanie pridávajú zaujímavý aspekt hry na mačku a myš (aj keď myš je v tomto prípade nemecký 200 -tonový MAUS, ktorý by z mačky spravil paštétu). Na minimape sa vám zobrazuje váš dohľad, ktorý tieto štatistiky ovplyvňujú. Hra berie do úvahy aj to, či máte nepriateľa v zornom uhle, alebo či sa skrývate v krovinách. V momente, keď tank odhalíte, spoluhráčom sa ukáže jeho ikona s typom vozidla a aktuálnym životom.

Áno, World of Tanks funguje na princípe životov. Ťažké tanky ich majú logicky viac, ale sú pomalšie a neohrabané. Na prvý pohľad sa zdá, že je to zastaralý herný princíp a napríklad taký War Thunder ide viac realistickejším smerom. Ale aj keď je World of Tanks v prvom rade tanková arkáda, aj tu musíte rátať s takými vecami, ako je hrúbka panciera, výber správnej munície, poloha tanku a hlavne mieriť na slabé miesta. Nepriateľovi tak môžete vyradiť napríklad nabíjača,čo mu výrazne predĺži čas nabitia ďalšej strely, poškodiť pásy a tank znehybniť, spôsobiť požiar, alebo prestreliť palivovú nádrž.

Každý tank si viete ďalej vylepšovať: vymeniť mu hlaveň iného kalibru, namontovať nový motor, lepšie pásy alebo protičrepinovú vložku vylepšujúcu pancier. Na výber je toho tak akurát a viete si tak prispôsobiť vozidlo vášmu hernému štýlu. Pomerne bohaté možnosti sú aj v úpravách vzhľadu – meníte si zvlášť kamufláž pre 3 typy prostredí

(ovplyvňuje to celkové maskovanie vozidla), prípadne si na tank nalepíte vkusné nálepky. Škoda len, že chýba možnosť viac sa pohrať s príslušenstvom exteriéru. Rád by som obliekol Centuriona do maskovacej siete, alebo odmontoval nefunkčné guľomety z veží.

Samotná hrateľnosť je na pochopenie veľmi jednoduchá, ale rýchlo zistíte, že je založená hlavne na hráčovej šikovnosti. Hru som hral na novinárskom účte, so všetkými vyskúmanými a zakúpenými vozidlami a poriadnym balíkom kreditov na nákup vylepšení. Napriek tomu si ma hneď podali skúsení hráči, ktorí dokonale poznali mapu a taktiku boja. Tá mi, pravdu povediac, nie vždy veľmi sadla. Či už hráte so škatuľami prvej triedy, alebo beštiami desiatej (matchmaking vás napojí do hry s vozidlami vašej triedy), často sa dostanete do situácie, kde sa za jedným balvanom kryjú traja spoluhráči, za druhým zasa nepriatelia a každý len vykukuje a snaží sa dať tomu druhému po nose. Pôsobí to dosť komicky. Výhrady mám aj voči delostrelectvu. Hráči vás z pohľadu vtáčej perspektívy ostreľujú pokojne zo spawnu a vy ich nevidíte, pretože sú mimo vášho dohľadu. Tempo hry je skôr pomalšie, ale keď začne jedna strana získavať prevahu, väčšinou je do niekoľkých minút po všetkom.

Ovládanie tankov je veľmi jednoduché a pohodlné. Kolieskom myši si viete pohľad priblížiť na účely ostreľovania, alebo oddialiť natoľko, že máte pocit, akoby ste hrali stratégiu. Potešia aj detailné možnosti nastavenia zameriavačov a rozličných ukazovateľov. Je len škoda, že v hre nie je zapracovaná detailnejšia balistika.

Herných módov je v hre na výber niekoľko, ale líšia sa len minimálne. Buď budete zaberať body na mape, alebo sa snažiť zlikvidovať protivníka. A to v režimoch 15v15 alebo 30v30. Respawny tu nie sú, takže keď vás protivník zničí, ostáva vám len sledovať spoluhráčov, alebo sa rovno premiestniť do garáže a počkať, kým sa bitka skončí, aby ste mohli vozidlo opraviť a znovu sa s ním vybrať do boja. Pravidelne sa tiež konajú sezóny hodnotených bitiek, kde súťažíte o pozíciu v globálnom rebríčku. Najzaujímavejší herný mód ale bude spustený onedlho – Frontová línia proti sebe postaví 60 hráčov, kde jeden tím bráni objekty a postupne sa sťahuje a druhý útočí. Okrem toho hra podporuje aj vlastné klanové bitky.

Veľmi ma však zamrzel fakt, že tu nenájdete žiadny PvE obsah. Boj proti počítačom riadeným protivníkom v sólo režime alebo kooperácii by bol vítaným spestrením. Spočiatku som sa veľmi potešil, keď som v hlavnom menu našiel záložky Kampaň a Misie. Radosť ma veľmi rýchlo prešla, keď som zistil, že sú to len obyčajné výzvy, za ktoré získavate herné odmeny.

Neoddeliteľnou súčasťou free to play titulov je aj prémiová mena. Tá vám trochu urýchli hon za vyššími triedami vozidiel a za vylepšeniami, ale ako som sa na vlastnej koži presvedčil, v žiadnom prípade z vás neurobí lepšieho tankistu. Sú tu ešte aj prémiové vozidlá, ktoré sa dajú kúpiť len za túto menu, ale nie sú nijaké výrazne lepšie než tie za tvrdo vybojované kredity.

Ako som už spomenul na začiatku, prechod na nový engine hre len prospel. Grafika vyzerá nádherne – a to ako v otvorenom priestranstve, tak aj v uliciach miest. Fyzika sveta pôsobí veľmi vierohodne – steny, múry, ploty a prekážky sa pod vašimi pásmi uspokojivo rúcajú a nezastaví vás ani väčší strom. Blato, sneh a prach taktiež reagujú na pohyb tanku a na zemi ostávajú stopy po pásoch. Z jazdy tak máte skvelý pocit. Čerešničkou na torte sú potom stopy po zásahoch na pancieri vozidiel. Čo je však najdôležitejšie, hardvérové požiadavky sa od aktualizácie 1.0 nijako nezmenili.

World of Tanks je poctivá multiplayerovka, ktorá má vďaka nekonečnému vozovému parku potenciál zabaviť na dlhé desiatky až stovky hodín. Cieli ako na nenáročné publikum, tak aj na fanúšikov vojenskej techniky a darí sa jej skvele skĺbiť arkádovú a čiastočne realistickú hrateľnosť. Je len škoda, že neponúka viac herných módov. Výsledná hra tak nadchne tankistov každého veku. Neprináša do žánru nič nové, ale vďaka poctivému balansu máp a tankov funguje ako švajčiarske hodinky. Teda ako ruský tank. A čo je najdôležitejšie, je úplne zadarmo.

HODNOTENIE

8.0

FRANCIS

"VEĽKÝ POKROK VO VIZUÁLE, MENŠÍ V HRATEĽNOSTI"

+ vizuál
+ ovládanie
+ početný vozový park
+ vylepšovanie a úprava každého tanku
+ hardvérové požiadavky

- absencia PvE
- pomalý progres v technologickom strome
- žiadne originálne herné módy

RECENZIA

FABLE FORTUNE

ĎALŠIA KARTOVÁ HRA, TERAZ PODĽA FABLE ZNAČKY

- PC, XBOX ONE
- FLAMING FOWL STUDIO
- KARTY

Séria Fable je po neúspešnom titule Legends z roku 2016 zrušenom ešte v early access štádiu späť medzi živými. Svojim priaznivcom prináša štúdio Flaming Flowl free to play kartovú hru s podnázvom Fortune pre PC a Xbox One.

Ak ste fanúšikom Hearthstone či Elder Scrolls: Legends, vo Fable Fortune sa zaručene nestratíte. V úvode máte na výber zo šiestich hrateľných povolaní: Alchemist, Gravedigger, Shapeshifter, Merchant, Prophet alebo Knight. Každý z nich má svoju unikátnu hrdinskú schopnosť použiteľnú za dva zlaté, čo je prvok, ktorý už poznáme z ostatných spomínaných kartových hier. Zlato je menou, za ktorú vykladáte karty, či zosielate kúzla, podobne ako sa používajú mana kryštály v Hearthstone.

Balíček jedného hráča obsahuje 30 kariet, pričom jedna môže byť do neho vložená maximálne dvakrát. Hráč disponuje tridsiatimi bodmi života a okrem hrdinskej schopnosti má k dispozícii raz za kolo atribút s názvom guard na upútanie nepriateľa (v Heartstone taunt), ktorý ale môže za jednu zlatku prideliť akejkoľvek postave na bojisku. To z toho robí veľmi silnú funkciu, neraz zachraňujúcu celú rozohranú partičku.

Prítomné sú aj ďalšie známe atribúty, ako Deflect s prvkami Divine Shieldu, Rush umožňujúci okamžitý útok (Charge), Last Laught (Deathrattle), Big Entrance (Battlecry) a Silence. Hovoriť ale o len o pokuse zviesť sa na známych kartových tituloch určite nemôžme. Fable na stôl vykladá niekoľko vylepšených prvkov, a tým najzaujímavejším je rozhodne prítomný Quest systém.

Na začiatku každej z hier si vyberáte jednu z troch úloh, ktorú v priebehu hrania plníte. Ak sa vám to podarí, systém vás odmení špeciálnou kartou. V tejto situácii však ešte máte na výber štýl, akým budete v hre pokračovať, a teda či budete dobrý alebo zlý. Evil je často cesta razantnejšia a riskantnejšia, čo sa vám niekedy môže vyplatiť, ale, samozrejme, aj naopak vymstiť. Good je výber istejší, no menej razantný. Vaše rozhodnutie následne mení schopnosť hrdinu vzhľadom na vašu voľbu a k dispozícii je na splnenie ihneď ďalšia úloha..

Aj keď je v hre prítomných 6 hrdinov s rôznymi schopnosťami, o akejsi pestrosti kariet priradených k príslušným triedam, na ktoré sme z ostatných sesterských hier zvyknutí, sa, bohužiaľ, hovoriť nedá. Tie najlepšie a najpoužívanejšie karty nájdete už v obyčajnom výbere, a tak si daného hrdinu natoľko neužijete. Tento problém sa, pochopiteľne, prelína aj do zostavovania vlastného balíčka. Pritom je potrebné myslieť aj na to, že hráčom sú v prvom kole dané hneď tri zlaté. Tento prvok opäť Fable Fortune odlišuje od konkurencie, a teda ste vždy svedkami svižnejšieho úvodu partičky. Záleží, samozrejme, od štýlu hry, no ak chcete zabodovať na začiatku, stačí balíček prakticky len napchať množstvom lacných postáv.

Herné módy sú vo Fable Fortune ďalšou z atypických zaujímavostí. Táto hra totiž neobsahuje žiadny permanentný PvP mód. Na výber máte ale stále z niekoľkých eventov, pričom môžu byť hrateľné v singleplayeri, kooperácii alebo PvP. Takéto flexibilné PvP módy na jednej strane hru oživujú, môžu prinášať nové úlohy a herné zážitky, no naopak absencia akéhosi klasického jednoduchého PvP módu sčasti prekáža.

Ak si napríklad chcete len otestovať svoj nový balíček, musíte tak učiniť v hre proti umelej inteligencii alebo riskovať svoje umiestnenie v evente. V kooperačnom móde má každý hráč vlastný balíček, no môže využívať postavy, ktoré jeho spoluhráč vyloží na stôl. Ide tak vcelku o zábavný koncept umožňujúci kombinovať dvoch hrdinov a ich vlastnosti.

Fable Fortune svojím konceptom jednoznačne zapadá do zabehnutej rodiny CCG (Collectible card games) a viditeľne preberá ich hlavné črty. Zároveň však vyčnieva niekoľkými zaujímavými vlastnosťami, ako napríklad jedinečným systémom úloh, unikátnymi PvP eventmi, či dokonca pre mňa príťažlivejším a dynamickejším grafickým spracovaním. Pri súčasnej konkurencii sa však jedná skôr o menej výrazný titul, ktorý zostane v tieni už zabehnutých a úspešnejších kartových hier.

HODNOTENIE

6.5

MATEJ HUDÁK

"NEVÝRAZNÝ DOPLNOK DO KARTOVÝCH HIER "

+ grafické spracovanie
+ zaujímavý systém úloh
+ PvP eventy
+ kooperácia

- veľa prvkov úplne rovnakých ako v konkurencii
- absencia stáleho klasického PvP módu
- málo špecifických kariet podľa tried
- niekedy graficky neprehľadné

RECENZIA

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

NÁVRAT DO KRESLENÉHO SVETA

. PC, PS4

. BANDAI NAMCO

. JRPG

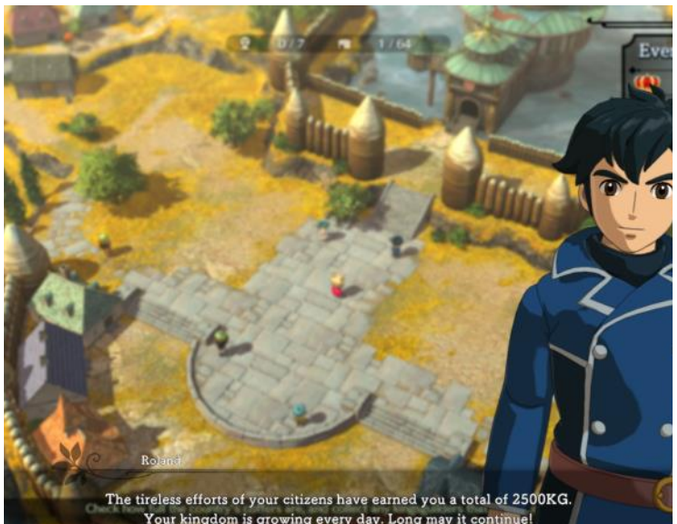
Nadviazať na fenomenálneho predchodcu Ni no Kuni nie je ľahké z viacerých dôvodov. Je za tým aj láska k prvému dielu, ktorý sme objavili so Spacejunkerom, bývalým šéfredaktorom Sectoru, na Tokyo Games Show 2009. Do hry sme sa okamžite zamilovali a pamätám sa, ako som si tri razy vystál rad na DS verziu (bola, pochopiteľne, celá v japončine), aby som sa v nej dostal o kúsok ďalej a pochopil jej fungovanie. O rok neskôr na TGS 2010 sa už prezentovala aj PS3 verzia s inou časťou dema (súboje), už som začal chápať, ako funguje objavovanie sveta a ťahový systém súbojov s pomocníkmi. Nastali dlhé roky čakania – DS verzia sa sem nedostala, až PS3 titul v januári 2013.

Ni no Kuni nebola obyčajná JRPG. Mohla za to konštelácia všetkých japonských faktorov a spojenie najkreatívnejších vizionárov zo štúdií Level 5 a Ghibli. Jedni dodali parádnu hrateľnosť, druhí do hry vtisli nezameniteľný vizuál a navyše si zavolali majstra Joea Hisaishiho, aby doplnil chytľavú hudbu. A hra mala parádnych vedľajších hrdinov, citlivé momenty a kúzelné kráľovstvo.

Dvojka sa odohráva v rovnakom svete, ale o stovky rokov neskôr, čím autori šikovne vyriešili fakt, že prvý diel všetci nehrali. Znalcom môžu byť povedomé isté lokality a atmosféra, inak sa obe skupiny hráčov púšťajú do novinky s rovnakou vervou. Veteráni sa budú snažiť porovnávať, ale v nadväznosti veľa nenájdu a prvky sú odlišné: príbeh, svet, súbojový systém či novinky ako budovanie kráľovstva.

Ding Dong Dell nedávno prišlo o panovníka – zomrel na chorobu. Trón má hneď prevziať jeho syn Evan, no mladík sa dočká nečakaného komplotu: dvorný radca sa zmocní vladárstva a v deň korunovácie sa chce chlapca zbaviť. Našťastie sa z nášho sveta dostáva do magického prezident Roland, stane sa jeho verným spoločníkom a poskytne mu vedomosti na záchranu a neskôr budovanie vlastnej ríše. V tejto magickej zemi sa mačkovité tvory Grimalkin a myšacie Mousekin príliš nemusia a teraz pocítili šancu tí druhí. Evan sa nechce vzdať práva vládnuť, vydá sa na cestu, aby získal mýtického ochrancu a postupne nájde partiu spoločníkov ochotných pomôcť.

Spočiatku sa to nezdá, ale Roland, spojivo medzi dvomi svetmi, sa ukáže byť sympatickým mentorom slabšieho Evana. Ostatné postavy sa objavujú pre zábavu, ale aj ich motivácie sú solídne a vytvára sa dobrá partia. Nie epická ako v top JRPG, kde si obľúbite každú postavu, vyrovnaná a s výraznými členmi. Samotný dej pripomína klasickú JRPG rozprávku a hoci nechce vždy vyraziť dych, má zopár dobrých momentov. Bol prvý diel lepší? Asi áno a najmä prepojenie dvoch svetov. Ak hľadáte nového Drippyho, taká legenda sa tentokrát nepodarila. Avšak pár sympaťákov dorazilo...



Vďaka Evanovi a jeho príbehu sa vydáme do pestrých zákutí. Svet je nádherne vykreslený a je radosť objavovať rôzne rasy dávkované postupne aj vďaka inklúzii niektorých členov v partii. Svetová mapa je úchvatná a rýchlo zistíte, ako sa orientovať. Partia pobehuje v malej podobe, v takzvanej chibi grafike (zmenšené postavičky), čo umocní rozprávkový pocit a otvárate si časti, ktoré získavajú názvy. Niekde trónia draky na 50. leveli, inde sú slabučkí nepriatelia, do ktorých sa dá hneď pustiť (hra sa presunie na súbojovú obrazovku) alebo vyštartujú oni po vás - výška levelu rozhoduje. Čím dlhšie sa hýbete na mape, tým viac zákutí či malých jaskýň nájdete. Niektoré sa spočiatku nedajú využiť, ale minimálne truhlice otvárate jedna radosť, grindovať môžete okamžite (je na vás povedať si, či povýšite partiu o level-dva,či idete za cieľom). Tým, že sa nepriatelia obnovujú rýchlo a predmety po každom súboji, sa môžete uštvať prakticky od začiatku. Na mape viete nájsť potrebné lokality a minimapa v pravom hornom rohu je efektívna. Rýchlo sa naučíte, že medzi miestami fungujú teleporty a vychutnávači ciest si obľúbia člny i vzducholode.

Lepšie pôsobia mnohé lokality, ako kaňony, jaskyne či priesmyky, kde funguje trošku iný princíp. Viac sa rozpráva, nasadzujú sa predelové scény a najmä do súbojov chodíte okamžite, iba sa ohraničí pľac, kde sa bojuje, aby ste nemuseli zdrhnúť (dá sa, ak na hranici podržíte tlačidlo). Plynulý systém má výhodu a zároveň sa tu nepriatelia neobnovujú, takže môžete vyčistiť lokalitu (výnimkou je načítanie pozície, kedy nabehnú starí známi znova). Jedine v neskorších fázach hry zistíte, že niektoré pasáže sa na seba už viac podobajú a autori zrejme recyklovali existujúce dizajny máp.

Súbojový systém sa razantne zmenil od minulého dielu, takže nikto už nebude vykrikovať, že sa Ni no Kuni sčasti podobá Pokémonom, lebo zbierate pomocníkov a necháte ich spolu s hrdinami bojovať. Pár znalcov JRPG by mohlo namietať, že tu vidí isté spojitosti so sériou Tales... Každopádne, súboje sa odohrávajú v reálnom čase, zvýšila sa celková dynamika a možností je dosť. Ovládate lídra skupiny (prípadne si meníte člena, zvyšok ovláda AI), ktorý má k dispozícii slabý a silný úder, zásah na diaľku i paletu kúzel či špeciálnych efektov (vyvolávajú sa cez R2+tlačidlo). Bojujete proti celým tlupám, zameriavanie oponentov funguje spoľahlivo a mastenie prebieha rýchlo. Magické body vás kontrolujú, aby ste nevyužívali len to najsilnejšie a existoval balans v boji. Máte tri zbrane súčasne, meníte ich cez jediné tlačidlo a nabíja sa pri nich ukazovateľ tzv. Zing efektu (vďaka nemu sú kúzla silnejšie).

A pár drobných pomocníkov sa predsa nájde: volajú sa Higgledies, dostanete sa k nim po 2 hodinách a ich úlohy sú jasné: podať pomocnú ruku a tým, že reprezentujú istý element, dá sa s nimi taktizovať. So sebou môžete brať štyroch vzácnych (označených menami), no dajú sa tasiť v správnom momente. A opäť sa hlási o slovo prehľadný interface – hoci ikon je na TV veľa, rýchlo viete, čo sa deje a to sa ukazujú aj čísla uberaných HP či predmety. Súboje sú chytľavé aj po hodinách, ibaže sa nimi netreba prejesť pri grindovaní na svetovej mape; dávkujte ich v lokalitách i bludisku.

Samozrejme, hrdinovia silnejú nielen s levelmi, ale aj výbavou. Už samotné zbrane majú vlastnosti, čo sledujete (minimálne útok, obranu, troška mágie) a to sa budete pachtiť za mečmi, strelnými zbraňami či oblečením. A vlastnosťami i kúzlami pre hrdinov. Do tohto koloritu sa v neskoršej časti začne hlásiť aj budovanie kráľovstva, ktoré nie je iba minihrou, ale reálne vplýva na vývoj hrdinov. Čo sa tu podarí vyprodukovať, to sa prejaví aj na výbave hrdinu. Vzniká zaujímavý kolobeh: z úloh si odskočíte do kráľovstva, prinesiete suroviny, zadáte vývoj, na jeho konci je nielen nová armáda či rozpínajúci sa Evermore, ale aj konkrétne kúsky pre hrdinov. A tie potrebujete pre boje v príbehu či vo vedľajších úlohách. Tak vás hra učí, aby ste aktivity v kráľovstve pridali na zoznam plánov. Popri príbehových misiách v 9 kapitolách a viac ako stovke vedľajších čaká séria úloh aj tu – a odmeny sú dostatočne motivujúce. Má to iba jednu chybu – ak chcete zhltnúť príbeh či misie naraz, nie je to úplne možné.

Budovanie kráľovstva je vítanou odbočkou od hnania sa v príbehu i grindu v boji. Kováči kujú zbrane a brnenia, farmári makajú na poli a vyvíjajú sa nové bojové techniky. Rastie vám populácia (ako inak by ste získali vojakov) a peniažky sú vyžadované na ďalšie kroky. Vidno ovocie vašej driny, autori ho využijú pre zakomponovanie malej RTS: na mapkách sa odohrávajú ťaženia ako v poriadnej stratégii, beriete vlastné jednotky a určujete taktiku v boji s nepriateľskými.

Prosté pokyny a nejednu náhodu zvládnu i zarytí RPG hráči, bitky sú občasným spestrením a ubiehajú rýchlo. Navyše však podčiarkujú atmosféru celého deja: budovanie Evermore je tŕňom v oku ostatných frakcií, preto sa dá nátlak na Evana a jeho ríšu čakať a nezachráni ho iba hrdinské putovanie a bojovanie v rozličných končinách.

Ako sledujete, náplň Ni no Kuni II je rôznorodá - príbehové i vedľajšie misie, vlastný grind, budovanie kráľovstva, trošku RTS. Nápadov má veľa, no v druhej polovici dokáže skĺznuť do istého stereotypu. Asi je to dané podobnou náplňou (bočné úlohy sú RPG klasika s vybíjaním mobov či menších bossov, resp. nosením predmetu z jedného bodu inam) alebo zameraním najmä na kvantitu.

Nad tým tróni špičková audiovizuálna produkcia a nezameniteľná atmosféra, ktorá stále motivuje hráčov ísť ďalej. Grafika je náramne podobná prvej časti, hoci vplyv Ghibli štúdia nie je obrovský, stále vyčnieva nad zvyškom japonskej produkcie.

Postavy sú nádherne kreslené, aj celá svetová mapa či vybrané lokality. Niekedy len túžite ísť ďalej, aby ste objavili grafiku kaňonu či ulice nového mesta. Inokedy túžite vidieť ďalšiu sekvenciu či dialóg. Tradične odporúčam hrať v japončine s anglickými titulkami, aby vynikla pôvodná produkcia. Je škoda, že všetky dialógy nie sú nahovorené, iba scény a kľúčové rozhovory. No parádnej hudby Joea Hisaishiho je opäť veľa a odviedol skvelý kus roboty, ktorý mieša známe hudobné motívy s kopou nových. Občas je slasť iba putovať, započúvať sa a ešte viac natrčiť uši pri vygradovaných scénach.

Ni no Kuni II má náročnú úlohu - nadviazať na svojho predchodcu, no úlohy sa zhostil dôstojne. Vydobyl si chvályhodný pobyt v pestrom kráľovstve, ktoré má čo ponúknuť: príbeh, otvorený svet na prieskum, chytľavý súbojový systém, kopu misií a unikátnu atmosféru. Akoby ani nemusel mať číslovku v názve – náplň je v mnohých smeroch odlišná, inak sa bojuje a novinky ako budovanie kráľovstva obohatili bežnú JRPG náplň. Je cítiť, že niekoľko odkladov hre pomohlo. Na to, aby sa stala etalónom žánru, by potrebovala asi ďalší rok-dva (no čakanie by už bolo neznesiteľné). Takto je to výborná RPG, ktorá žije v tieni predchodcu – stále je nad väčšinou japonskej produkcie a predstavuje malý unikát v žánri.

HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC

DÔSTOJNÉ POKRAČOVANIE JEDINEČNEJ PRVEJ HRY

+ silný štart a pocit objavovania hry
+ hlavná dvojica hrdinov a ich nátura
+ rozmanitý svet plný rôznych lokalít
+ rýchly súbojový systém plný možností
+ množstvo vedľajších úloh i povinností
+ budovanie kráľovstva a menšia RTS
+ nádherná grafika a kúzelná atmosféra
+ vynikajúci soundtrack

- občas opakujúca sa náplň úloh
- slabšie vedľajšie postavy oproti jednotke

RECENZIA

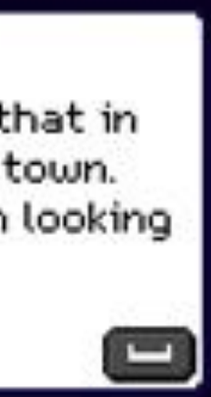
CROSSING SOULS

KEĎ SA TÍNEDŽERI ZAHRÁVAJÚ S DUCHMI

. PC, XBOX ONE, PS4

. DEVOLVER DIGITAL

. AKČNÁ



Partia chalanov (a jedno dievča), ktorí sú hrdinami hry Crossing Souls, vám na prvý pohľad môže pripomenúť seriál Stranger Things. A nielen ten. Aj my sme boli prekvapení, čo všetko v sebe ukrýva zdanlivo jednoduchý titul v retro grafike, ktorý sa zahráva s paranormálnymi javmi a kadečím iným.

Na začiatku príbehu sa zoznámite s Chrisom. Kým sa mu podarí nájsť svojho brata Kevina v záhradnom domčeku, pozbiera svojich kamarátov, ktorí bývajú neďaleko. Túto krátku cestu využijete na zoznámenie sa so schopnosťami jednotlivých postáv. Chris si svižne poskakuje, dokáže celkom slušne udrieť baseballovou pálkou a ako jediný je schopný liezť po rebríku, ale hlavne po rôznych stenách. Matthew je malý génius s laserovou zbraňou a jetpackom, ktorý mu umožňuje krátkodobo lietať v obmedzenej výške. Big Joe je zavalitejší a náležite silný, okrem tvrdých úderov pästami môže tlačiť aj veľmi ťažké objekty.

Jediná baba v družine sa volá Charlene, aj ona sa vie sa biť, dokáže svižným pohybom prekonať pomerne veľké vzdialenosti a doslova sa katapultovať na vybraných miestach. Stačí, keď zastane medzi dvomi stĺpmi a potom sa zmení na živú strelu z veľkého praku, ktorý ju premiestni aj ponad priepasť. Kevin je špecifický prípad a jeho schopnosti sa uplatnia v podobe ducha. Vtedy totiž dokáže prechádzať cez uzamknuté dvere a zvládne prekážky, ktoré sa dajú zdolať iba v spirituálnej forme. Za jeho nechcenú premenu môže tajuplný ružový kameň v tvare pyramídy, ktorý je bránou do druhej dimenzie. Na svoje fungovanie však potrebuje veľa energie a ak nemá iný zdroj, vysáva zo svojho majiteľa život...

Ružový kameň spôsobí veľa nešťastia. V mestečku v Kalifornii v roku 1986 sa začnú diať podivné veci. Objavujú sa dobrí, ale častejšie zlí duchovia, ktorí sú nebezpeční, hoci sú viditeľní len vďaka prístroju, ktorý partia kamarátov ľubovoľne zapína. A do toho sa ešte zamiešajú gangstri, policajti a bezpečnostné zložky, ktoré chcú izolovať mesto a jeho obyvateľov. Päťčlennú skupinku tínedžerov čakajú konflikty so živými aj neživými, pokúšajú sa dať veci do poriadku, oslobodiť svojich blízkych a členov odporu a hlavne prežiť. Pritom vždy ovládate len jednu postavu a priebežne si ju prepínate, keď má málo života, ale hlavne vtedy, keď sa objaví prekážka, s ktorou si poradí len niekto iný z družiny.

V hre sa najmä na začiatku a na konci veľa rozpráva, dialógy dostali slušný priestor, aj keď miestami úplne ustupujú do úzadia. Občas ponúkajú aj voľby tém a niekedy sú kľúčom k vyriešeniu niektorých úloh. Do popredia sa však väčšinou dostáva akčná zložka a hlavolamy. Pri postupe treba kombinovať schopnosti mládežníkov, aby dokázali preskákať, preliezť alebo iným spôsobom dosiahnuť dôležité miesta. Neraz pritom potrebujú kľúče od uzamknutých dverí, prípadne odstránia bariéry výbušninou. A priebežne sa musia postaviť zoči-voči bossom. Takéto súboje sú pritom väčšinou nápadité a rozmanité. Raz treba nájsť spôsob, ako poraziť ducha z obrazu, inokedy sa vyhýbať elektrickým výbojom v obkľúčení gangstrami a poškodiť sieť. V ďalšom prípade zas musíte stláčať farebné tlačidlá v takom poradí, ako vám boli predtým predvedené a popritom sa pobiť s výbušnými a strieľajúcimi duchmi.

Aj bežný postup je spestrený rôznymi prvkami, napríklad pohyblivými pásmi, ktoré vedú k spínačom na otvorenie prechodov. Joe sa viackrát uplatní pri posúvaní vecí v miestnostiach s hlavolamami, napríklad musí správne nastaviť kamenné kvádre v bludisku a vyriešené puzzle otvorí ďalší prechod. Zažijete aj krátku, ale intenzívnu náháňačku s policajtmi, pri ktorej sedí Chris na bicykli a počas divokej jazdy sa musí vyhýbať prekážkam na ceste. Inokedy uhýbate strelám počas letu. Z celkom iného súdka je pasáž s mestečkom z divokého západu, kde sa nakrátko hra zmení na adventúru s detektívnym vyšetrovaním a unikátnym, hoci ťažko pochopiteľným rébusom v bani.

Popritom môžete rozbíjať sudy a vybrané veci, ktoré občas niečo skrývajú, zbierať rôzne predmety, hoci ich nie je veľa, napríklad srdiečkové lízanky doplňujúce život alebo vyhľadať bonusové videokazety. Hra je priam nabitá popkultúrnymi odkazmi a mnohé predmety alebo situácie vám pripomenú filmové klasiky, alebo postavia do cesty známe postavy. V strašidelnom dome či knižnici si spomeniete na Krotiteľov duchov, inokedy prežijete pasáž vytiahnutú z trilógie Návrat do budúcnosti, alebo vám niektoré scény evokujú Star Wars. Pousmejete sa, keď sa vám posťažuje Nešťastný Luke. To všetko výborne obohacuje hrateľnosť, ktorá je už aj tak dostatočne pestrá a zábavná.

Retro grafika je prirodzený zámer tvorcov, ktorí chcú hráčov aj takýmto spôsobom vrátiť v čase do osemdesiatych rokov minulého storočia. Ale je to dvojsečná zbraň, pretože zatiaľ čo jedna skupina takýto prístup ocení, iných potenciálnych záujemcov vizuál odradí,

čo je naozaj veľká škoda. Náplň hry je totiž skutočne veľmi nápaditá. Skromné je aj ozvučenie a určite nečakajte dabing.

Jednoznačne negatívne sa už dá vnímať ovládanie. Vývojári síce dôrazne odporúčajú konzolový ovládač, ale mnohí hráči by na PC radšej uprednostnili komfort klávesnice s myšou. Môžete to síce skúsiť aj v tejto kombinácii, ale niektoré činnosti sú s klávesmi dosť ťažkopádne a aj tá myška mohla byť využitá trochu šikovnejšie. Ale ani s ovládačom to nie je vždy ideálne, hlavne pri skákaní, ktoré je dosť nepresné. Aj preto môžete zlyhať v rýchlych arkádových pasážach, ktoré sú občas až frustrujúce.

Crossing Souls je príjemnou retrospektívou, výpravou do minulosti a pripomienkou obľúbených hier aj filmov. Príbeh partie tínedžerov postupne prerastie do komplexného deja s dojímavým koncom a ani hrateľnosť v ničom nezaostáva. Len vás hra chvíľami terorizuje svojím ovládaním a občas frustrujúcimi pasážami. Tých mladších zrejme nepriláka už len kvôli svojmu retro vzhľadu, ale kto sa do nej zahryzne, ten neoľutuje a čaká ho jedinečný zážitok.

HODNOTENIE

7.5

BRANISLAV KOHÚT

PIXELOVANÁ VÝPRAVA DO MINULOSTI

+ príbeh s paranormálnymi javmi a pokultúrnymi odkazmi
+ vydarená kombinácia adventúry s arkádovými a puzzle prvkami
+ rozličné schopnosti postáv a ich kombinovanie

- ťažkopádne ovládanie
- pár naozaj frustrujúcich úsekov
- niektoré menej zaujímavé pasáže

RECENZIA

FROSTPUNK

MÔŽE FUNGOVAŤ SURVIVAL STAVBA MESTA?

. PC

. 11 BIT STUDIOS

. MANAŽMENTOVÁ

Poľskí vývojári 11 bit studios nám už dokázali, že sú machri a vedia robiť unikátne hry. This War of Mine je skutočne šperkom a vysokú kvalitu prináša aj najnovší počin tohto štúdia - Frostpunk. Zasadenie príbehu naznačuje už názov, takže sa pripravte na poriadnu zimu, ale aj horúce zážitky.

Alternatívna minulosť nie je ružová, ale biela, plná snehu, s teplotami, ktoré poriadne klesajú pod bod mrazu. A vy tam musíte prežiť, vy a vaša komunita, ktorá sa rozrastá, alebo aj naopak, a to podľa toho, ako si dokážete poradiť s krutými podmienkami. Vaše provizórne osídlenie je možno posledné na svete a na vašich bedrách je osud preživších, ktorí ale nie vždy spolupracujú. Takže nebojujete len s prírodou, ale aj so strachom, panikou, rebéliou a beznádejou, ktorej podliehajú ľudia naokolo.

Tým sme sa dostali k najdôležitejším faktorom, ktoré určujú váš úspech a šancu na prežitie. Ľuďom musíte dať nádej a zvyšovať jej úroveň pozitívnymi modifikátormi - splnenými sľubmi, službami, rozumnými zákonmi, zdravotnou starostlivosťou a možno aj vierou. Na druhej strane treba znižovať červenú líniu nespokojnosti, ktorá narastá, keď ľudia hladujú, mrznú, nesúhlasia s vašimi rozhodnutiami, alebo podliehajú zúfalstvu, ktoré ich ženie do krajností.

Nebude to ľahké, pred vami je veľa nástrah a komplikácií, ale aj fascinujúci svet na pokraji záhuby, ktorého stredobodom je generátor uprostred priepasti. Roklina však nepredstavuje pád na dno, ale práve naopak, je to svetielko v tme, ktorá sa vkráda do duší. Najskôr musíte spustiť generátor, ktorý vyžaruje životodarné teplo, ale pýta si za to čoraz väčšie zásoby uhlia. Našťastie sú nablízku povrchové zásoby, ku ktorým sa ľudia brodia hlbokým snehom, takže po nich zostávajú brázdy. Vyzerá to ako chodbičky, ktoré si hĺbia mravce, no nie ste v podzemí, ale v zajatí studenej bieloby.

Potrebujete aj drevo z popadaných stromov a tiež oceľ. Tieto dve suroviny slúžia hlavne na výstavbu a výskum nových technológií. Na pokročilé budovy už sú nutné aj oceľové jadrá. Najskôr väčšinu z toho nájdete roztrúsené po okolí. Stačí to pozbierať, je to ľahko dostupné, čoskoro však musíte myslieť na výstavbu baní, píl a ďalších stavieb, ktoré naštartujú vašu ekonomiku. A aj pri práci ľudia mrznú a chorľavejú, takže okolo generátora, pekne v kruhu, staviate primitívne obydlia a ošetrovne.

Teplotu vo vzdialenejších zónach zvyšujete vyhrievačmi alebo vylepšením generátora, ale tým sa zvyšuje aj spotreba uhlia. A kruh sa zväčšuje, budovy spájate primitívnymi drevenými cestičkami a pridávate pokročilejšie stavby. Treba myslieť aj na škvŕkajúce žalúdky. Spočiatku ich nasýtite mäsom, ktoré prinesú lovci z nočnej výpravy a musíte mať aj miesto, kde ho ďalší ľudia pripravia na konzumáciu. Nové budovy a vylepšenia postupne získate po postavení dielne so štyrmi kategóriami užitočných technológií, ktoré sa týkajú reaktora, tepelných zón, surovín, úžitkových budov, prístreškov a expedícií.

S podobným systémom hospodárstva a výstavby ste sa už určite stretli v rôznych budovateľských stratégiách, lenže na Frostpunku je zaujímavé prevedenie. Pozoruhodný je už len fakt, že ľudia pracujú v určených hodinách a potom majú svoj voľný čas a priestor na spánok, kedy robota skrátka stojí a prakticky nič sa nedeje. Iste, v realite je to samozrejmosť, ale v hrách je takýto prvok veľmi ojedinelý a stretávame sa s ním len výnimočne. A potom je tu rozdelenie obyvateľov do kategórií. Robotníci sa hodia skoro na všetko a môžete ich prideliť k väčšine budov, no napríklad na ošetrovni už musia byť inžinieri. To sú dve základné kategórie obyvateľstva, ale neskôr môžete prideliť prácu aj veľkým kráčajúcim automatom, ktoré makajú takmer nepretržite a každý nahradí niekoľkých ľudí. A ak je to nutné, poženiete do roboty aj deti.

Zapojiť do pracovného procesu deti môžete stanovením nepopulárneho nariadenia. Je súčasťou knihy zákonov, pomocou ktorej vytvárate pravidlá pre vašu komunitu. Takto získavate nové možnosti a niekedy aj budovy. Nové zákony, ktoré sú previazané s ďalšími, sú v trvalej platnosti a neraz ich pozitívny efekt sprevádzajú aj určité negatíva. Napríklad spomínané zamestnanie detí vám pridá potrebných zamestnancov, ale zvýši sa úroveň neposlušnosti, lebo mnohí ľudia to považujú za zlé a nesprávne.

Ďalšími zákonmi rozhodnete o tom, ako sa naloží s ťažko chorými, osobami s amputovanými končatinami a mŕtvymi. Odomknete si bitkársku arénu, verejný dom alebo chrám. A viac možností ponúkajú nové odvetvia, pričom sa musíte rozhodnúť, ktoré uprednostníte. Môžete sa vydať cestou viery alebo disciplíny, ktorá smeruje k totalitnému režimu a každý výber má svoje pozitíva aj negatíva a inak formuje komunitu. Len je škoda, že volieb v zákonníku nie je až tak veľa, ako sa spočiatku zdá a v neskorších fázach hry už nebudú žiadne k dispozícii, alebo nie také, ktoré chcete reálne využiť.

Hoci sa hra sústreďuje na osídlenie v kráteri, dovolí vám prehľadávať aj okolité územia. Môžete posielať skautov, aby preskúmali body na mape krajiny a expedície, ktoré na vybraných miestach postavia tábory, odkiaľ pravidelne prinášajú vybrané suroviny. Neraz máte pred sebou voľbu, ako si poradiť v určitej situácii.

Môžete riskovať pri stretnutiach s nástrahami a dravou zverou, pomôcť iným preživším, na ktorých ste narazili a v ideálnom prípade ich sprevádzať až k vám domov. Získate novú pracovnú silu, ale aj hladné krky, ktoré treba kŕmiť a zohriať.

Výpravy v zamrznutej krajine sú najskôr vítanou aktivitou, ale po čase už je prehľadávanie okolia len rutinou, kde vás sotva niečo prekvapí. V tomto smere sa Frostpunk nevyrovná inej survival hre zasypanej snehom ICY: Frotbite edition, ktorá je síce ponímaná trochu inak, ale prehľadávanie okolitého sveta je tam zaujímavejšie. Podobne je na tom aj príbeh, ktorý je vo Frostpunku len vlažný, v podstate iba riešite vzniknuté situácie, ktoré sa obmedzujú na boj s počasím, hľadanie zásob a zabezpečovanie základných potrieb osadníkov a prisťahovalcov. Určite je to zaujímavá sociálna simulácia, ale dejom rozhodne nevyniká.

Ale aspoň oceňujeme snahu tvorcov o vytvorenie rôznych scenárov. Okrem toho hlavného sú v hre zatiaľ dva ďalšie, ktoré sa odomknú po splnení istých podmienok v tom základnom. A zjavne majú ešte nejaké scenáre pribudnúť. Každý pritom umožňuje pri štarte upraviť parametre, ako je náročnosť, ekonomika a počasie, trochu sa líši priestor okolo generátora a aj základné podmienky víťazstva. Najzaujímavejšia je mapa, kde máte pred mrazom chrániť semienka a sadenice rastlín a zabezpečiť ich permanentnú ochranu pomocou automatov.

Hra prebieha v reálnom čase s možnosťou urýchlenia a pauzy, počas ktorej smiete v pokoji prerozdeľovať ľudí a vykonávať rozhodnutia. V noci sa toho deje menej, takže pokojne môžete proces poriadne zrýchliť. Nad ránom, keď sa ľudia prebúdzajú a chystajú do práce, sa čas automaticky spomalí. Takže aj keď sa na vás valia problémy, riešiť ich môžete bez stresu a v pokoji si premyslíte ďalšie kroky.

Audiovizuálna stránka si zaslúži pochvalu. Aktivity sa síce sústredia len na roklinu s reaktorom a okolité budovy, ale spracovanie zimnej kolónie je pôsobivé. Všetko sa dá pohodlne priblížiť, takže sledujete ľudí v primitívnych domčekoch, alebo ako sa brodia snehom. Nečakajte pestré farby (s výnimkou režimu zobrazujúceho tepelné zóny), tie by sa do takmer bezútešnej mrazivej krajiny veľmi nehodili.

V bielom svete s pochmúrnym osídlením nanajvýš zažiaria nočné svetlá a kovové telá masívnych automatov. Tam vonku už sú iba ikony, kde naklikáte cestičky pre svojich prieskumníkov. Ale animácie na statických sprievodných obrazovkách s popisom udalostí a noviniek v knihe zákonov sú veľmi štýlové. Do toho vám zaznie svišťanie fujavice a vykrikovanie hlásnika pri zavedení nových nariadení a k tomu hudba s clivými husľovými tónmi. Atmosféra krajiny zabíjanej mrazom ako vyšitá.

Frostpunk vás v úvode uchváti a keď zistíte, čo a ako vlastne funguje, skutočne sa do toho zažeriete. V neskoršej fáze už ale cítiť, že hra vyložila všetky tromfy a tvorcom sa minuli nápady. Po strmom vzostupe v prvých hodinách sa zrazu ocitnete vo fáze, keď už len opakujete naučené procesy a vytráca sa náboj. Nie je tu ani dramatický dej, ktorý by vás udržoval v napätí. Krivka zábavy teda poklesne, ale neprepadá sa do roviny priemernosti. Frostpunk jednoznačne zanechá hlboký dojem, ale súčasne môžete mať pocit, že sa s hrou dalo urobiť ešte trochu viac a vývojári z nej nevyťažili všetko, čo sa dalo.

HODNOTENIE

8.0

BRANISLAV KOHÚT

"NEZVYČAJNÁ MANAŽMENTOVÁ SIMULÁCIA"

+ pozoruhodná sociálna simulácia
+ jedinečná atmosféra a spracovanie osídlenia
+ neobvyklé herné prvky a nevšedné spracovanie tých tradičných
+ spočiatku skutočne ohúri

- chudobný dej a aktivity mimo osídlenia
- málo možností v knihe zákonov
- v neskoršej fáze už hra neprekvapí a mení sa na rutinu

RECENZIA

YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

DEFINITÍVNY KONIEC SÉRIE?

. PS4

. SEGA

. AKČNÁ ADVENTÚRA

Najnovší diel Yakuzy sa snaží o cieľ, aký sa vidí vo videohrách zriedka. Chce ukončiť éru jedného herného hrdinu, s ktorým sme strávili viac ako dekádu. Videohry známe nekonečnými pokračovaniami (a ešte jedným dielom a ešte...) nie sú zvyknuté doraziť do cieľa ako napríklad filmové trilógie či adaptácie knižných sérií. SEGA rozhodla, že prišiel čas urobiť hrubú čiaru za sympatickým chlapíkom Kazuma Kiryu a dať mu šancu ísť do dôchodku. To, že pritom ešte zažije mocný mafiánsky epos a rozvíri dejové možnosti série do nevídaných úrovní, je iba veľké plus pre verných fanúšikov.

Snažím sa predstaviť si hráča, ktorý o sérii nikdy nepočul a chcel by začať hrať až teraz. Je to asi také, akoby išiel na posledných Avengers a načítal si pár článkov, respektíve skúsil opáčiť posledný diel Harryho Pottera v kine po tom, čo minulých sedem dielov zhltol doma na Blu-Ray. Autori mysleli aj na takýchto hráčov, respektíve využili šancu podať fanúšikom šikovnú retrospektívu: v menu nájdete predchádzajúce diely v krátkom textovo-obrazovom zhrnutí, aby ste si osviežili udalosti a mohli sa pustiť do hrania. Je to teoreticky šanca pre nováčikov pochopiť, čo sa doteraz stalo, ale, prosím vás, radšej si zahrajte pár dielov.

Gradujúci dej prakticky pokračuje tam, kde skončila päťka. Kiryu krváca po fatálnej bitke na nádvorí, Haruka v Tokyo Dome oznamuje koniec kariéry a odhalí puto s členom Yakuzy. Ako sa najlepšie dá nadviazať na také šokujúce momenty? Zacengala spravodlivosť, pár chlapíkov putovalo do lochu a medzi nimi Kazuma Kiryu, ktorý zvážil, že práve zmiznutie z centra pozornosti na pár rokov by mohlo upokojiť situáciu: Haruka a deti v sirotinci budú v bezpečí, klany sa môžu handrkovať aj bez neho a keď sa vráti, všetko bude inak.
Lenže Haruka sa zo sirotinca rozhodne odísť kvôli nepríjemnej publicite a možnému ohrozeniu ostatných. A keď sa Kazuma dostane von z väzenia, nenájde ju ani v Okinawe a vyšetrovanie v Kamurocho ho vedie k nečakanému momentu – Haruka leží v kóme, má syna, o ktorého sa treba starať a navyše sa situácia zmenila. Pred pol rokom vzbĺkla Malá Ázia, Tojo Clan ohrozujú čínske triády a na japonských ostrovoch sa rozpína aj kórejská mafia. Kazuma Kiryu sa ešte raz zapletá do vnútorných bojov o moc a popritom stále zvažuje, ako z tohto koloritu vyskočiť.

Samozrejme, chápem úplne všetkých fanúšikov a ich maximálne vybičované očakávania vedúce do vyústenia príbehu a odpovede na finálnu otázku, ako sa to celé skončí. Ako môže Dragon of Dojima odísť z ekosystému mafie??? Prirodzene, nemôžem vám odpovedať v recenzii, no dá sa konštatovať, že japonskí scenáristi zvolili veľmi dobrý, uveriteľný spôsob a emotívny záver po siedmich hrách. Na pleciach tvorcov bola obrovská zodpovednosť, no zhostili sa jej výborne. Doručili nielen epický finiš, ale celá zápletka i vývoj šiesteho dielu patria medzi mimoriadne vysoké počiny v histórii. Yakuzu 6 sa oplatí hrať plnými dúškami, no nezabúdajte si užiť celé Kamurocho a kopec príbehov i minihier.

Prvú polhodinu dostávate hutný dej plný medziscén, odskočíte si do Okinawy, no návrat do známeho Kamurocho je otázkou času. Yakuza 6 je venovaná jedinej postave – hráte iba za Kazuma Kiryu a hoci sa objaví aj pár starých známych, hrateľní nebudú. Je to veľké plus a slúži ku cti gradácii postavy. Na prieskum sa núka Kamurocho (sčasti okliešťené o niektoré časti, inak je všetko na mieste, vrátane Club Sega či známych barov) a novou lokalitou je prímorské mestečko Onomichi v prefektúre Hiroshima.

Osvedčené Tokio nesklame, no druhá destinácia mimoriadne dýcha životom, novými postavami, tu sa objaví aj očakávaný borec Takeshi Kitano v úlohe vplyvného chlapíka. Atmosféra i dejové nitky majú odlišné vyznenie, ale nemenej kvalitné ako hriešne ihrisko mafie v srdci metropoly. Objavovať celé Onomichi je plezír, aký sa nevidel v každej časti série a núka parádny kontrast k aglomerácii Tokia. Výborne napísaný dej mení lokality a umožní vám ponoriť sa do komplotu zúčastnených strán. Čínske triády i kórejská mafia sú výborným obohatením strany zloduchov a majú pamätné postavy i súboje.

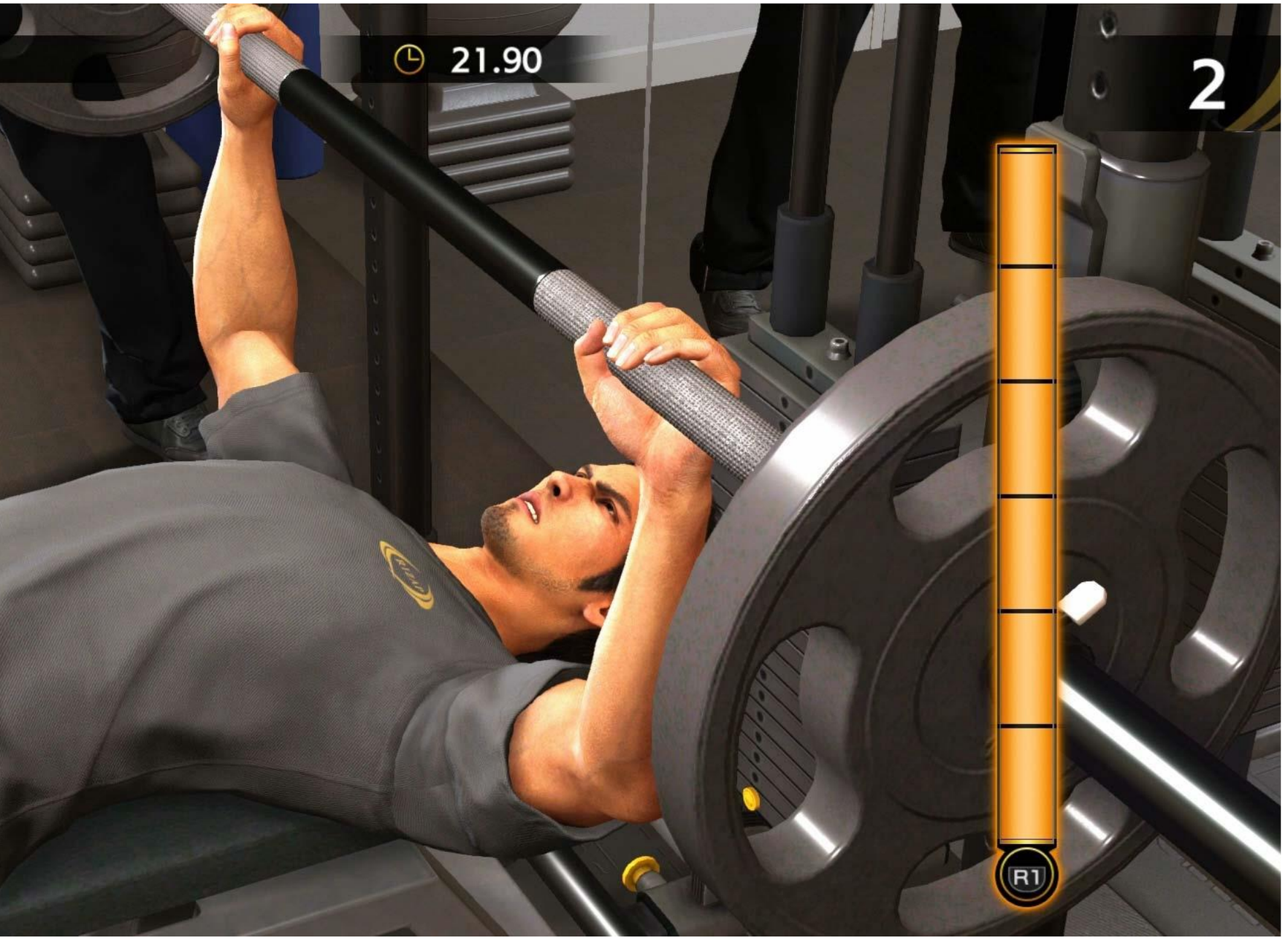
Náplň sa tradične delí medzi príbehové misie, vedľajšie línie a napokon voľný čas trávený po svojom. Príbehové misie sú špičkové, striedajú strih parádnych scén, posúvajú postavy ďalej a majú ikonické momenty. Jednotlivé kapitoly postupne hltáte a neraz máte problém od nich odbočiť, lebo sú skvostne napísané a túžite odhaliť koniec čo najskôr. Lenže trpezlivosť sa vypláca - tých 51 vedľajších príbehov (tzv. substories) má nemálo pamätných momentov, niektoré sa miešajú do minulosti známych postáv či miest, iné slúžia ako milé odbočky, ktoré riešia nešťastné postavičky alebo nebezpečnú technológiu.

Nápaditosť vedľajším misiám nechýba, hoci vás neraz posielajú tam a hentam, motivuje vás kvalitná náplň. Iste, nejedna z nich vyústi do súboja či naháňačky, ale pár vtipných či melancholických chvíľ príde.

Samozrejme, Kamurocho a sčasti Onomichi obsahuje kopu ďalších aktivít, kde sa môžete realizovať celé hodiny. SEGA tu pripravila celé videohry ako Virtua Fighter či Puyo Puyo, je tu aj mahjong, dá sa chodiť do fitka a trénovať alebo zháňať mačky pre mačaciu kaviareň, ktorej akosi micky zdrhli. Sú tu aj spoločenské podniky, kde čaká šesť hostesiek so spoločenskými konverzáciami. Občas vám stačí aj návšteva baru s dobrým pitím a po uliciach môžete neustále mlátiť zástupcov triády, yakuzy alebo aspoň chuligánov. Jasnou súčasťou koloritu je široký systém „vyžierakov" a reštaurácií, ktoré funkčne doplňajú vaše putovanie – jedlo napĺňa váš žalúdok, súčasne pridáva body k vlastnostiam.

Kazuma Kiryu má pripravený výborný systém upgradov a vlastností. Po každej splnenej úlohe alebo súboji (dokonca aj vypitej plechovke Boss z automatu) dostanete body na rozdeľovanie v kategóriach sila, agilita, vitalita, technika (múdrosť) a charizma. V menu (t.j. smartfóne) si vyberáte, či ich meníte za zvýšenie štatistiky, ako je zdravie, útok, obrana či extrémny mód. Alebo sa prepnete na jednotlivé bojové schopnosti, možnosti extrémneho módu (funguje v limitovanom čase a treba si ho aktivovať) či vedľajšie možnosti typu dĺžka alkoholického opojenia. Každá schopnosť potrebuje istý počet bodov v daných kategóriách, vtedy sa rozhodnete, kam svojho Kazuma Kiryu posuniete. Osobne som v prvej kapitole investoval do primárnych štatistík, troška ich zveľadil a potom začal kupovať špeciálne ťahy.

Yakuza 6 sa úspešne vyhýba grindu, lebo každý súboj má istý zmysel a dostaví sa pocit z postupu. Minimálne v tom, že dostanete várku bodov, za ktoré si môžete niečo dopriať alebo zvýšiť atribúty. Smartfón vám navyše povie, koľko možností je aktuálne k dispozícii cez malú ikonu. Súbojový systém je dravý, drsný a hoci nemá viaceré bojové štýly z Yakuzy 0, netreba zúfať, že by ste si neužili jeho možnosti.



Naopak, isté zjednodušenie imponuje novým i príležitostným hráčom, lebo sa relatívne rýchlo dostanú do virvaru a rozdávajú údery jedna radosť. Popri základných sa rýchlo učíte kombinácie štyroch-piatich tlačidiel, naučíte sa využívať povaľujúce sa zbrane či okolité predmety (môj favorit je stále rovnaký: šmariť bicykel do troch bitkárov naraz) a postupne sa nabíja extrémny mód. Svetielkuje namodro, prepnete sa doň cez R2, má limitovaný čas, no výrazne väčšiu silu a údery. Oplatí sa počkať a využiť ho vtedy, keď sa máte postaviť silnejšej postave alebo v istom bode príbehu.

Náplň je dostatočne pestrá a sami ju rozkladáte medzi príbehové i vedľajšie misie, kde ešte raz vyniká charakter Kazuma Kiryu. V príbehu sa prejavujú jeho rysy otcovstva, rodičovstva i vzťahu k rodine (čo na chlapa bez rodiny vedúceho sirotinec je veľká vec), ktoré vedú aj k momentom čičíkania drobca či zháňania vody na Sunar. V nepovinných kúskoch sa ukáže jeho podozrievavý vzťah k novým technológiám (smartfóny, drony, AI), čo hra využíva tým, že si ju uložíte v smartfóne, nie v telefónnej v búdke.

Yakuza ostáva autentická, prepracovaná, svojská. Má iný štýl narácie i voľnočasových aktivít ako GTA, no nezameniteľné čaro prechádza aj do audiovizuálnej stránky. Kamurocho je skutočne tou najlepšou autentickou verziou Shinjuku Tokia a do detailov prepracovaný systém života, jedla alebo obyvateľov opakovane oceníte.

Grafika využíva nový engine, čo je cítiť v medziscénach aj detailoch postáv, tvárí či pohybe. Bola by škoda, ak by ho SEGA nevyužívala ďalej, je to parádne vyzerajúci diel. Animácie sú niekoľkominútové, nádherne režírované a postavy výborne hrajú. Japonské hlasy sú najlepšou voľbou pre zachytenie atmosféry a dabing dopĺňa variabilná hudba, ktorá prejde od rocku, J-Pop až po orchestrálne jemné motívy. Je tu niekoľko hodín soundtracku a objavujete ho. Je škoda, že nie je všetko nahovorené, ale veľký bonus je, že všetkých 51 vedľajších misií už núka hlasy v scénach.

Yakuza 6 je rarita na pomery série, po sedmičke hier sa nebojí urobiť hrubú čiaru za hrdinom a dať mu zbohom. Vďaka tomu núka pridanú hodnotu, lebo automaticky vzbudzuje väčšiu zvedavosť i hlbšie emócie. Čaká tu epos na 30 a viac hodín, ktorý chcete zhltnúť a súčasne si ho môžete užiť na dvoch odlišných miestach. Lepší engine, zábavné súboje, kopa aktivít a najmä japonská scenáristika dominujú vo finále. Yakuza 6 asi nie je najlepšou ani najväčšou hrou, ale má čosi nezameniteľné, čo videohry vždy nemajú. Koľko ráz môžete precítiť chvíľu, o ktorej viete, že bude s týmto hrdinom už určite tá finálna?

HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC

HRA SA NEBOJÍ UROBIŤ HRUBÚ ČIARU ZA HRDINOM

+ vynikajúci príbeh a jeho koniec
+ dynamický súbojový systém
+ práca s postavou a jej vlastnosťami
+ nová lokalita Onomichi
+ desiatky zábavných vedľajších misií
+ autentická japonská spoločnosť

- niektoré minihry
- istá časť scén bez dabingu

RECENZIA

HELLBLADE: SENSUA'S SACRIFICE

PSYCHICKY CHORÁ ŽENA A JEJ PRÍBEH

. PC, XBOX ONE, PS4

. NINJA THEORY

. AKČNÁ ADVENTÚRA

Ninja Theory si snáď ani nemohli vybrať lepší termín na vydanie svojho minuloročného titulu Hellblade: Senua's Sacrifice na Xbox One. Pravdepodobne vypršala konzolová exkluzivita, no načasovanie je naozaj skvelé. Táto verzia vyšla minulý týždeň rovno potom, čo hra zozbierala hneď niekoľko BAFTA ocenení, ktoré zhodnotili nielen jej kvality, ale tiež skvelý výkon herečky, ktorá prepožičala hlavnej postave svoj hlas, svoju tvár a najmä svoju charizmu. A my sme dostali možnosť napraviť náš najväčší minuloročný rest a pozrieť sa na hru, ktorá si už minulý rok získala množstvo fanúšikov.

Možno ste od Ninja Theory hrali niektoré ich predchádzajúce tituly, či už to bol Heavenly Sword, Enslaved, alebo aj DmC. Hellblade však klame telom a aj keď by ste po predchádzajúcich skúsenostiach s Ninja Theory hrami a letmom pohľade na tento titul mohli povedať, že sa bude niesť v podobnom duchu, opak je pravdou a vlastne nepripomína nič z ich predchádzajúcej tvorby. Celkovo hra nepripomína nič, čo ste doteraz mohli hrať, aj keď tu a tam jasne badáte, odkiaľ môže brať inšpiráciu. Výsledok je však unikátnou zmesou akcie, putovania, sebaobjavovania a filmového rozprávania príbehu, ktorý vás chytí za srdce.

Hlavnou hrdinkou je Senua, na ktorú je zamerané úplne všetko v hre. Či je to prezentácia, kamera, príbeh, okolitý svet a jeho formy a farby. Jednoducho všetko. Nie je v tom však sama. Senua je zároveň cestou hráča do mysle človeka, ktorý trpí psychózou a tá poznačila jeho vnímanie okolitého sveta. Do uší jej šepká mnoho hlasov. Šepkajú aj vám. Od začiatku dávajú jasne najavo, že s postavou nie je niečo v poriadku, aj keď vyzerá na prvý pohľad normálne. A je to len jedna z ciest, ako vás autori dostávajú do jej hlavy. Tieto postavy rozprávajú príbeh, komentujú činy hlavnej hrdinky, no jedna z nich si je tiež vedomá vašej prítomnosť a občas máte pocit, že aj postava sama búra štvrtú stenu, aby prehovárala priamo k vám.

Okrem toho je Senua aj mladou bojovníčkou, ktorá sa vydáva na púť, aby zachránila dušu svojho milovaného, no ani sama netuší, že to bude púť hlavne o záchrane jej samej. Je to Keltka zručná s mečom, ale prenasledovaná temnou minulosťou, z ktorej pomaly odhaľujete čoraz viac. Dozvedáte sa viac o jej chorobe, ako bola v jej kmeni vnímaná, čo odštartovalo jej aktuálne ponorenie do sveta psychologického hororu, ale aj o kliatbe a o tom, čo s Keltmi robili Severania.

Autori v hre rysujú psychologický profil postavy, unikátny svet na pomedzí fantázie a reality, no tiež mýtami opradený svet severu, ktorému kraľuje Odin a podsvetie stráži Hela.

Severská mytológia je v prvom rade zasadením hry, no tiež do príbehu vnáša mnohé postavy, či už priamo aktívne, alebo aj pasívne v pozadí. Navyše postupne buduje zázemie celého tohto sveta, ktorý objavujete sami. Na to slúžia kamene alebo isté totemy rozmiestnené po svete, ktoré musíte nájsť a po ich objavení vám hra rozpovie niečo z pozadia severskej mytológie, ktorá sa úzko týka priamo hry a jej príbehu. Táto verzia mytológie sa viac drží tej originálnej ako napríklad aktuálny God of War, takže ak sa radi ponárate do sveta mrazivých severských mýtov, hra vám ponúka aj takýto bod k dobru.

Hellblade je celá pretkaná psychózou, ktorá sa pretavila do všetkého, či už je to svojské rozprávanie príbehu, alebo aj herný vizuál, dabing, level dizajn a určite aj nástrahy, ktorým čelíte. Všetko z toho je výsledkom spolupráce autorov s pacientmi, ktorí trpia podobnými poruchami a dáva to hre unikátny nádych, v ktorom sa kombinujú pomerne známe herné mechanizmy s netradičným prístupom a spracovaním. Takže aj keby sme niektoré herné aspekty mohli považovať za pomerne generické, Ninja Theory im týmto vdýchli úplne iný život.

Hellbalde je vlastne veľmi lineárnou hrou, v ktorej bojujete. Na rozdiel od iných podobných hier by som ju však neoznačil za sekačku. Svojim konceptom má najbližšie k hrám, ktoré je dnes v obľube označovať za „walking simulátory“, no zároveň do nich prináša väčšiu dynamiku a tiež iné možnosti interakcie. No a nakoniec tu nechýbajú ani jednoduché logické hádanky, ktoré sú povkladané pomedzi súboje a rozprávanie náročného príbehu. Je tu tak niekoľko rôznych vrstiev, no nemusia vám všetky rovnako dobre sadnúť a všetky vychádzajú z už spomínanej utrápenej mysle hlavnej postavy.

Svojou priamočiarosťou vás hra priamo sprevádza dejom a práve prechod prostredím a jeho rôznymi verziami vás posúva vpred, no tiež hlbšie. Hlbšie do duše hlavnej hrdinky, ktorá čoraz viac podlieha svojej kliatbe. No najmä hlbšie do jej mysle, ktorá čoraz viac podlieha psychickej chorobe. Už skôr som naznačil, že sa hra neštíti ani prvkov psychologického hororu a autori s nimi narábajú skutočne umne. Skrývajú pred vami zlo tam, kde to treba kvôli budovaniu mrazivej atmosféry. Málokedy priamo čelíte nejakému nepriateľovi. Často je to všetko v hlave hlavnej postavy, či sú to požiare, alebo aj rôzne monštrá. A kým ona trpí pri tom, ako ju chce prostredie pohltiť, svetlá sú čoraz viac abstraktné a aj jasné línie vyvolávajú dojem úzkosti a stiesnenosti, vám na tele nabieha taká príjemná husia koža, lebo toto je zážitok, ktorý vás dokáže pohltiť.

Ani hádanky v Hellblade nie sú bežné puzzle, aké nájdete v inej hre. Ľudia s psychózou často vidia vo svete okolo nich vzorce a symboly, ktoré im v niečom bránia, prípadne ich musia prekonať. A toto je presne princíp hádaniek v hre, kde Senua v prostredí objavuje dvere a brány chránené runami, cez ktoré sa dostane až vtedy, keď niekde vo svete okolo nájde zodpovedajúce runy a „aktivuje" ich. Zo začiatku sú tieto runy dostupné v okolí pomerne jednoducho, no neskôr vám ich nájdenie dá trošku viac zabrať.

Podobne je to v prípadoch, kedy sa dokážete v prostredí posúvať vpred len tým, že odkryjete vo svete rôzne skryté brány. Nájdete tváre, ktoré vás presunú medzi dvomi rôznymi verziami toho istého sveta, kde jedna je svetlá, druhá pochmúrna. No nechýbajú ani portály, cez ktoré môžete prejsť a vo svete sa udeje len nepatrná zmena, no ňou môže byť to, že predtým zbúraný múr zrazu stojí a dokážete po ňom prejsť. Časom sa však ukáže problém, ktorý tkvie v tom, že sa koncept takéhoto prekonávania prekážok vo svete trošku zunuje, nakoľko neprináša žiadne výraznejšie obmeny.

Problémom hry sú tiež akčne zamerané pasáže, v ktorých si navyše autori dovolili jeden trik, ktorý je síce lacný, no zároveň sa vďaka nemu viac ponoríte do akcie v náročnejších pasážach.

Autori vás totiž v úvode skúšajú presvedčiť, že ak budete často zomierať a tým pádom sa kliatba presunie z ruky do hlavy hlavnej hrdinky, znamená to pre vás koniec. Pravdou ale je, že tento prvok napreduje najmä príbehom. Vizuálne je to však výrazne znázornené a je škoda, že autori neinvestovali podobné úsilie aj do toho, aby vám jasne vysvetlili nebezpečenstvo aj v iných situáciách. Občas budete cítiť, že na to musíte ísť metódou pokusu a omylu, aby ste vedeli, kedy vám zostáva ešte jedna rana, ako dokážete sami zase vstať zo zeme a kedy vás zabije niečo v prostredí.

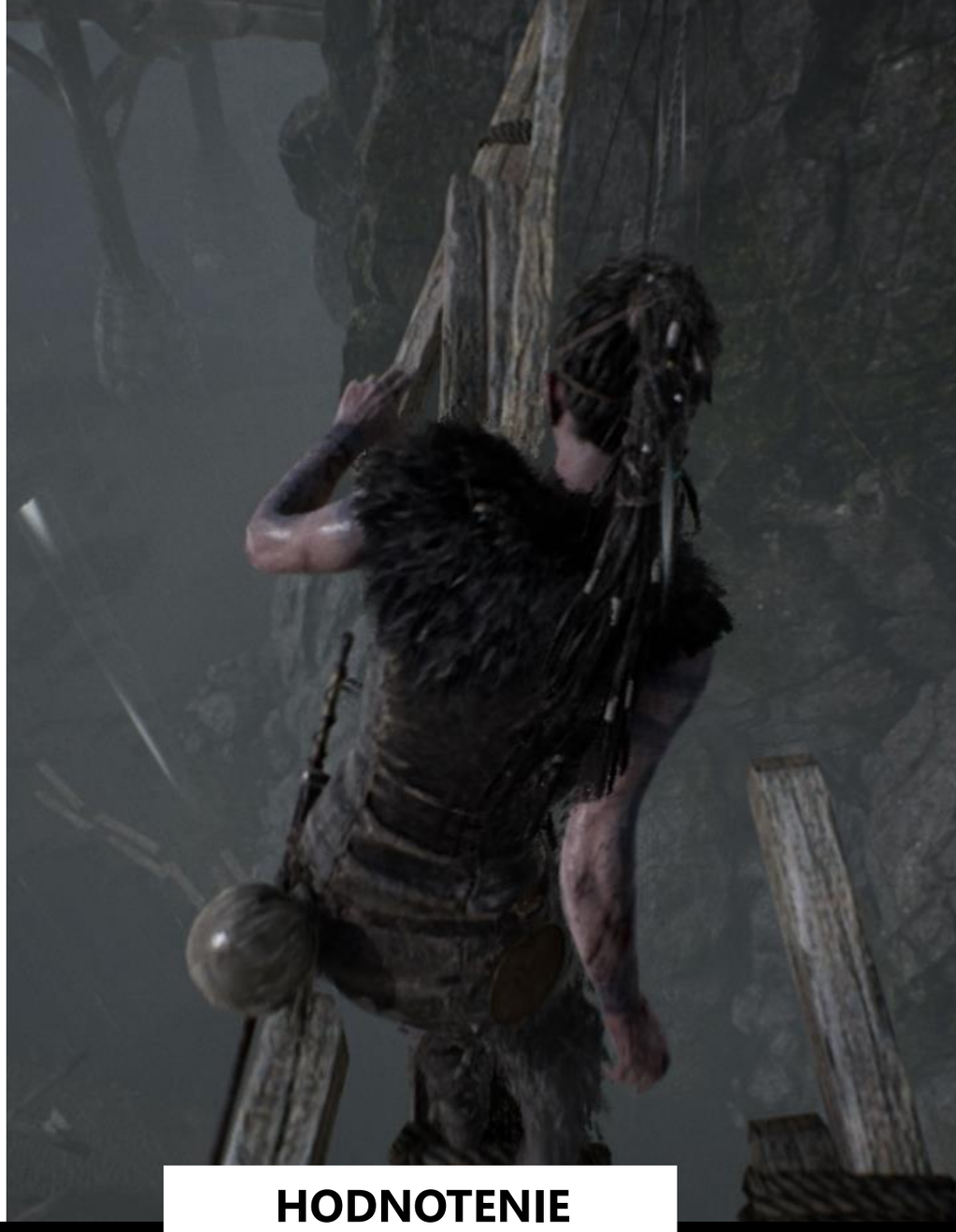
Podobne ako hádanky aj súboje zo začiatku pôsobia zaujímavo, a to čiastočne aj preto, že vám hra vo svojej úvodnej časti ponúkne zaujímavé boje s dvomi unikátnymi bossmi. Odtiaľ to však ide z kopca a hra príliš na variabilite nepridáva a to ani čo sa týka nepriateľov, ani v oblasti samotných súbojových mechaník, ktoré sa takmer nikam neposunú. Stále sa pred vás bude stavať tá istá zostava nepriateľov, len bude rásť ich počet a neraz sa aj zmenšovať prostredie, na ktoré sú súboje obmedzené. Občas to dokonca hra na vás zahrá priamo nefér, hlavne v samotnom závere.

K dispozícii máte ľahký a ťažký úder, kop a úskok pred útokom nepriateľov. To všetko môžete jednoducho kombinovať a prípadne k tomu pripojiť útok s rozbehom, no ako asi tušíte, variabilita mechanizmov vyprchá veľmi skoro. Trošku viac pestrosti do bojov pridáva zrkadlo, ktorého energiu získavate v súbojoch postupne a po jej uvoľnení sa spomalí čas, takže máte voči nepriateľom výhodu rýchlosti a môžete rozdávať jeden úder za druhým. Niektoré typy nepriateľov dokážete poraziť, prípadne oslabiť výlučne takto. Stále je to však len o ťažkopádnom pohybe a úskokoch v obmedzenom prostredí, kde hra generuje nepriateľov okolo vás a neraz nepomôže ani kamera, takže sa niekde v stiesnenom prostredí zaseknete, nemáte kam uskočiť a idete k zemi. Je pravda, že aj v súbojoch chceli autori nabudiť dojem úzkosti, no tie tým neraz, zvlášť ku koncu, trpia.

Našťastie, sú tu oblasti, kre hra funguje úplne excelentne a jednou z nich je prezentácia a spracovanie. Rozprávanie herného príbehu je neuveriteľne sugestívne a naozaj vás vtiahne vďaka tomu, ako sa aj vy pohybujete medzi úlohami hrdinky a pozorovateľa, ktoré sú podporené niekoľkými postavami. Navyše tu neprekáža žiadny HUD, takže vás naozaj nič v obraze neruší. Vizuálne spracovanie je celkovo na vynikajúcej úrovni. Hra vyzerá drsne, špinavo a zároveň nádherne. Autori vo vás chcú vzbudiť dojem, že sa po hraní musíte ísť osprchovať, lebo ste sledovali, ako sa hrdinka plazí bahnom a je tiež celá od krvi. Dokonca sa podarilo eliminovať aj neduh UE4 so streamovaním textúr. Snáď len doskakovanie niektorých objektov (ako napríklad tráva) to trošku kazí.

Zvukový dizajn to celé ťahá ešte vyššie a ideálne je hru hrať so slúchadlami na ušiach, prípadne s poriadnou zostavou priestorového zvuku, aby ste si dokonale užili hlasy v hlave hlavnej hrdinky, ktoré sú skvele doplnené o efekty a hudbu úžasne dopĺňajúcu atmosféru. Korunku tomu celému nasadzuje herečka Melina Juergens, ktorá sa zhostila hlavne postavy tak, ako ste v hrách ešte nevideli a ako dokonale je nadabovaná, tak dokonale a detailne je spracovaná jej tvár spolu s animáciami, ktoré doteraz snáď nemajú konkurenciu. Dokonca aj pohyb očí pôsobí inak, ako ste doteraz vo videohrách mohli vidieť.

Hellblade: Senua's Sacrifice je hra, akú ste ešte nehrali a úžasne ťaží z explorácie mrazivého severského sveta opradeného bohatou mytológiou a zároveň skúmania introspektívneho sveta mysle hlavnej protagonistky, ktorá musí bojovať najmä sama so sebou a psychózou, ktorou trpí. Je to naozaj silný príbehový zážitok, ktorý je ešte viac umocnený doplneným dokumentom, ktorý vám o tejto téme a tvorbe hry povie viac. Dáva do centra pozornosti spoločenský problém, pred ktorým mnohí zatvárajú oči a zároveň vám dáva možnosť vžiť sa aspoň čiastočne do kože človeka, ktorý trpí psychickými problémami. Až by som povedal, že si príbeh užijete viac ako hranie a to môže byť trošku problém. Hádanky a tiež súboje by si zaslúžili viac práce a aj variability, aby ste nimi nechceli len preplávať, ale užívali si aj tie.



HODNOTENIE

8.0

MATUŠ ŠTRBA

"HELLBLADE JE HRA, AKÚ STE EŠTE NEHRALI"

+ skvelé audiovizuálne spracovanie
+ úžasný introspektívny príbeh opradený mytológiou
+ skľučujúca atmosféra a úderný psychologický horor
+ ako celok nápaditým spôsobom poukazuje na problémy mentálneho zdravia
+ obstojná dĺžka 8 hodín a dokument o tvorbe hry ako bonus

- hádanky časom omrzia
- a vlastne trochu aj súboje, ktoré sa nikam neposúvajú

RECENZIA

BATTLETECH

MOHUTNÉ STROJE NA ŤAHU

. PC

. HAREBRAINED SCHEMES

. RACING

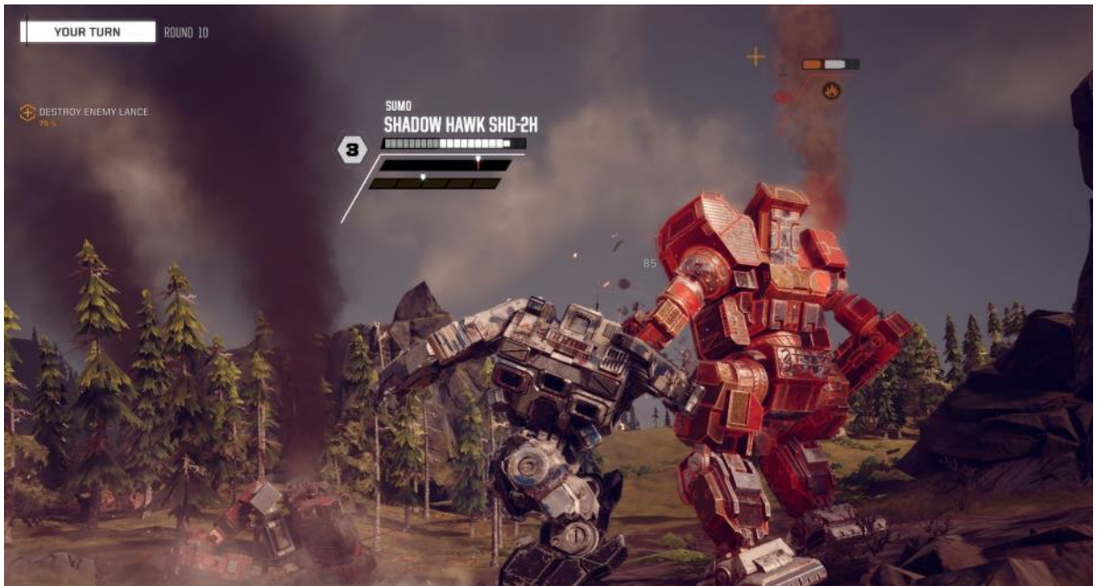
Budúcnosť plná bojových strojov je častou víziou filmových tvorcov aj herných vývojárov. Podobne to vyzerá aj v stratégii BattleTech zo známeho univerza, ktorá nie náhodou nesie rukopis Jordana Weismana, autora MechWarriora. Námet je už teda skôr tradičný, ale stále lákavý. Veď kto by nechcel sedieť v kokpite kráčajúceho kovového monštra s účinnou výzbrojou?

V roku 3025 ľudstvo stále bojuje a o nadvládu v galaxii sa snažia šľachtické rody, v mene ktorých sa odohrávajú potýčky ničivých BattleMechov. V jednom z nich ste vy a na začiatku sprevádzate šarmantnú lady Kameo Arano, ktorá ovláda druhý stroj práve vo chvíli, keď sa dozvie krutú pravdu - strýko Espinoza ju zradil a pripravil o trón. Navyše usiluje o jej hlavu. Nezostáva nič iné, len zutekať. Tri roky po incidente sa zdá, že uzurpátorovi nič nestojí v ceste. Minulosť ste hodili za hlavu a stojíte na čele nezávislej spoločnosti žoldnierov, ktorá prijíma objednávky od rôznych frakcií. Svitla však nová nádej a nastal čas na vyrovnanie starých účtov a potrestanie vinníkov.

Čaká vás manažment spoločnosti a misie, ktoré si vyberáte na základe dostupných kontraktov. Niektoré sú nepovinné a slúžia hlavne na to, aby ste zarobili peniaze a získali lepšiu výbavu. Priebežne sa však objavujú aj primárne misie, ktoré majú prioritu a posúvajú vás v príbehu. Na palube vašej poletujúcej základne a niekedy aj mimo nej vediete dialógy s rôznymi postavami. Zahrňujú voľby a interakciu s členmi posádky, spojencami z odboja a konfrontáciu s nepriateľmi. Niektoré možnosti pritom vyplývajú aj z vašich preferencií v úvode hry, kde ste určili minulosť vašej postavy a tá má čiastočne vplyv aj na vývoj udalostí. Primárne sa však sústredíte na prípravu na boj a samotné bitky, ktoré prebiehajú v ťahovom režime.

Vaša poletujúca základňa poskytuje zaujímavé možnosti začlenené do niekoľkých kategórií. Môžete najímať nových žoldnierov a vylepšovať parametre tých, ktorých už máte v tíme a nazbierali dostatok skúseností. Za tie totiž vylepšujete úroveň streľby, pilotovania, odvahy a taktiky. Každá z týchto štyroch kategórií upravuje vlastnosti žoldniera, zvyšuje účinok útokov, životaschopnosť postavy, pridáva výhody aj nejaké špeciality. Na základe toho si vyformujete vašich zverencov a aj seba podľa vlastných preferencií.

Hangár sa sústredí na úpravy a opravy bojových strojov. Každý si môžete pekne otvoriť a potom vkladať a vyberať zbrane, muníciu chladenie, jetpacky a ďalšie doplnky do jednotlivých častí mecha.



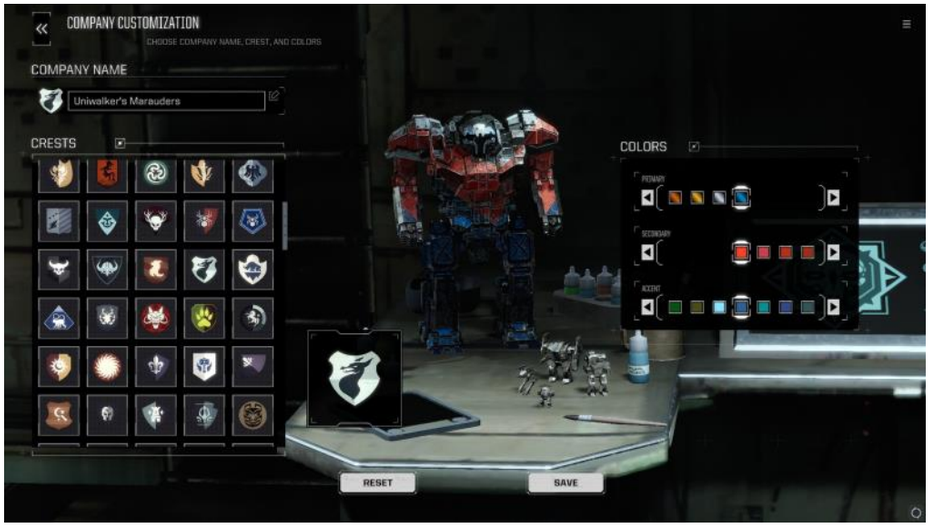
Treba pritom brať do úvahy maximálnu nosnosť a efektívnosť výbavy a myslieť aj na posilnenie brnenia. Použiť môžete korisť z misií a to, čo ste nakúpili priamo na základni, hoci sortiment je tam obmedzený. V ďalších sekciách nájdete galaktickú mapu a navigáciu, priestory pre kapitána, teda pre vás, kde si môžete upravovať doplnky aj názov spoločnosti a maskovanie mechov. Neskôr oceníte aj položku s inžinierstvom, kde budete nakupovať vylepšenia základne, ktoré zvýšia kapacitu hangára alebo rozšíria ďalšie priestory, urýchlia let, opravy, pomôžu pri regenerácii postáv, pridajú technické body či zvýšia morálku.

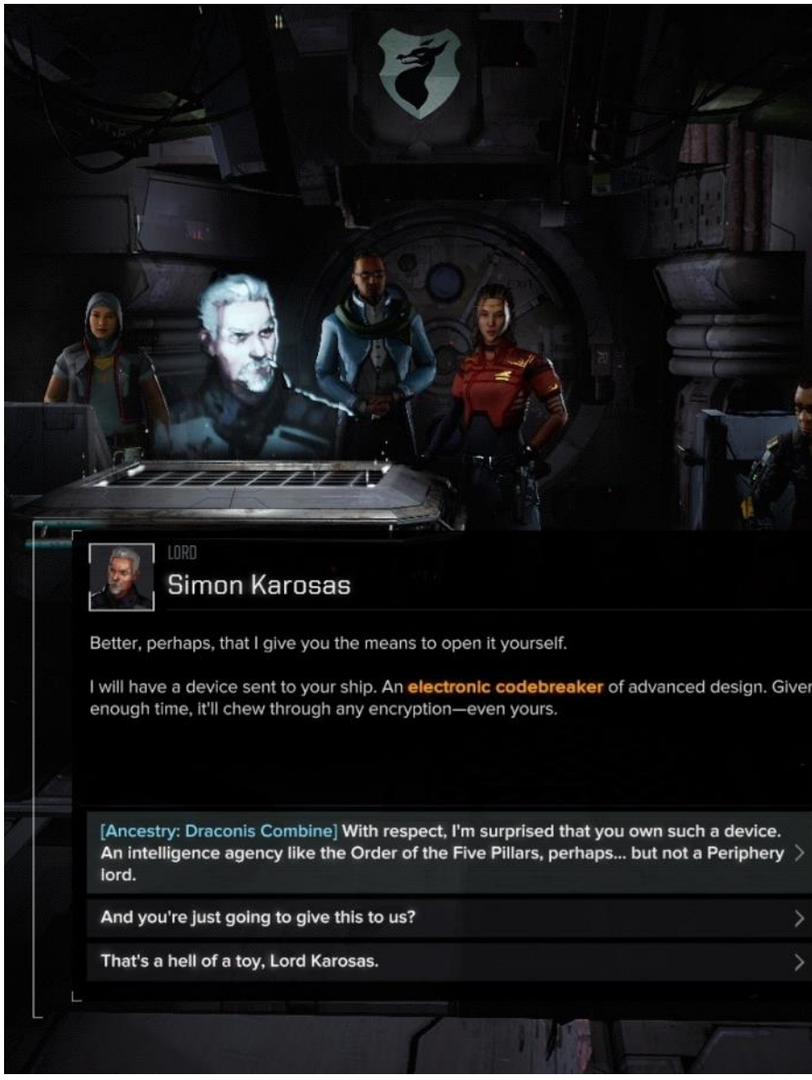
Vo veliteľskom centre si vyberáte kontrakty. Niektoré sú vo vašom sektore, za inými musíte letieť aj desiatky dní a zaujímavé je, že pri akceptovaní misií môžete nastaviť výšku peňazí a množstvo koristi. Ak sa vzdáte väčšej časti nálezov, dostanete viac financií, ktoré potrebujete aj na platy žoldnierov, opravy a údržbu strojov. Na druhej strane niekedy uprednostníte vraky mechov (z troch kusov jedného typu máte kompletný stroj) a jednotlivé zbrane, aby ste mali efektívnejšie jednotky a výbavu. Pritom si po boji vždy vyberiete jeden alebo viac konkrétnych kusov, ktoré chcete a niekoľko ďalších dostanete náhodne.

Pred príletom na bojisko si vyberiete maximálne štyri bojové stroje a rovnaký počet pilotov, ktorých ľubovoľne priradíte - vrátane vašej postavy. Ocitnete sa na v krajine, ktorá môže mať rôzny povrch a spolu s okolitými objektmi ovplyvňuje účinok strojových systémov aj krytie. V teréne môžete využiť napríklad lesy, kde nepriatelia ťažšie zasiahnu ciele. Vodné plochy zas urýchlia ochladzovanie, keďže pri útoku sa zbrane zahrievajú a pri extrémnej teplote môže dôjsť k poškodeniu mecha a v krajnom prípade aj vypnutiu. V boji sa využíva ťahový systém, pričom vaše a nepriateľské jednotky postupujú podľa iniciatívy a v niektorých kolách viete určiť, ktoré z vašich strojov majú prednosť.

Ťah môžete využiť na pomalý pohyb ľubovoľným smerom s následným otočením na požadovanú stranu. To je dôležité, pretože ak na vás nepriateľ útočí zboku, ale hlavne odzadu, zasiahne menej chránené časti a spôsobí väčšie škody. Pohyb obvykle zakončíte streľbou na vytýčený cieľ, pričom červené línie vám ukazujú trajektórie. Ak sa rozhodnete pre beh, v danom kole už jednotka nevystrelí, ale dostane sa ďalej a rapídne sa zvýši úroveň jej uhýbania. Nepriateľ má skrátka menšiu šancu na úspešný zásah, kým sa ukazovateľ uhýbania cieľa patrične nezníži, čo je spravidla po viacnásobnom útoku. Je to dôležitý faktor, ktorý najmä v pokročilých bojoch zohráva významnú úlohu.

V základnom režime použije jednotka pri streľbe všetky svoje zbrane s rôznymi dostrelom. Môžu to byť lasery, guľomety, plameňomety či rakety, ktoré preletia aj ponad kopec či iné prekážky. Viete však aj vybrať, ktoré zbrane použijete. Ak chcete zamerať konkrétnu časť konštrukcie nepriateľa, použijete mierenú streľbu. Šanca na úspešný zásah je však nižšia, hoci obvykle zasiahnete aspoň iné plochy cieľa. V prípade úspechu ale zlikvidujete protivníka bez zdĺhavého ostreľovania napríklad tak, že stroju odpálite kovové nohy. Protivníka vyradíte buď spacifikovaním mecha, alebo keď zabijete pilota, ktorý znesie viac zranení. Okrem toho nepriateľom, ale občas aj vám, asistujú obrnené vozidlá a obranné veže - tie sa dajú vyradiť aj zničením generátora. Najmä proti menším alebo už načatým strojom je efektívny útok zblízka. Vtedy sa vaša jednotka rozbehne a udrie kovovou pažou, alebo priamo vrazí do kovového cieľa (v spojení s plameňometom, ktorý prehrieva systémy stroja, je to ešte účinnejšie). Niekedy to poriadne zamáva protivníkom. A je to jeden zo spôsobov, ako otriasť stabilitou nepriateľa. Každý stroj má stanovený ukazovateľ stability a keď sa po útokoch zvýši na maximálnu hodnotu, mech je nakrátko knokautovaný. Takže spadne na zem, kde je zraniteľnejší a v ďalšom kole sa môže znovu postaviť na nohy. Ak prežije. K taktickým možnostiam si pripočítajte ešte rôzne špecifické útoky a schopnosti, napríklad zasiahnutie viacerých cieľov v dohľade naraz. Alebo stabilizovanie otraseného mecha, ktoré v ťažení namiesto energie využíva morálku.





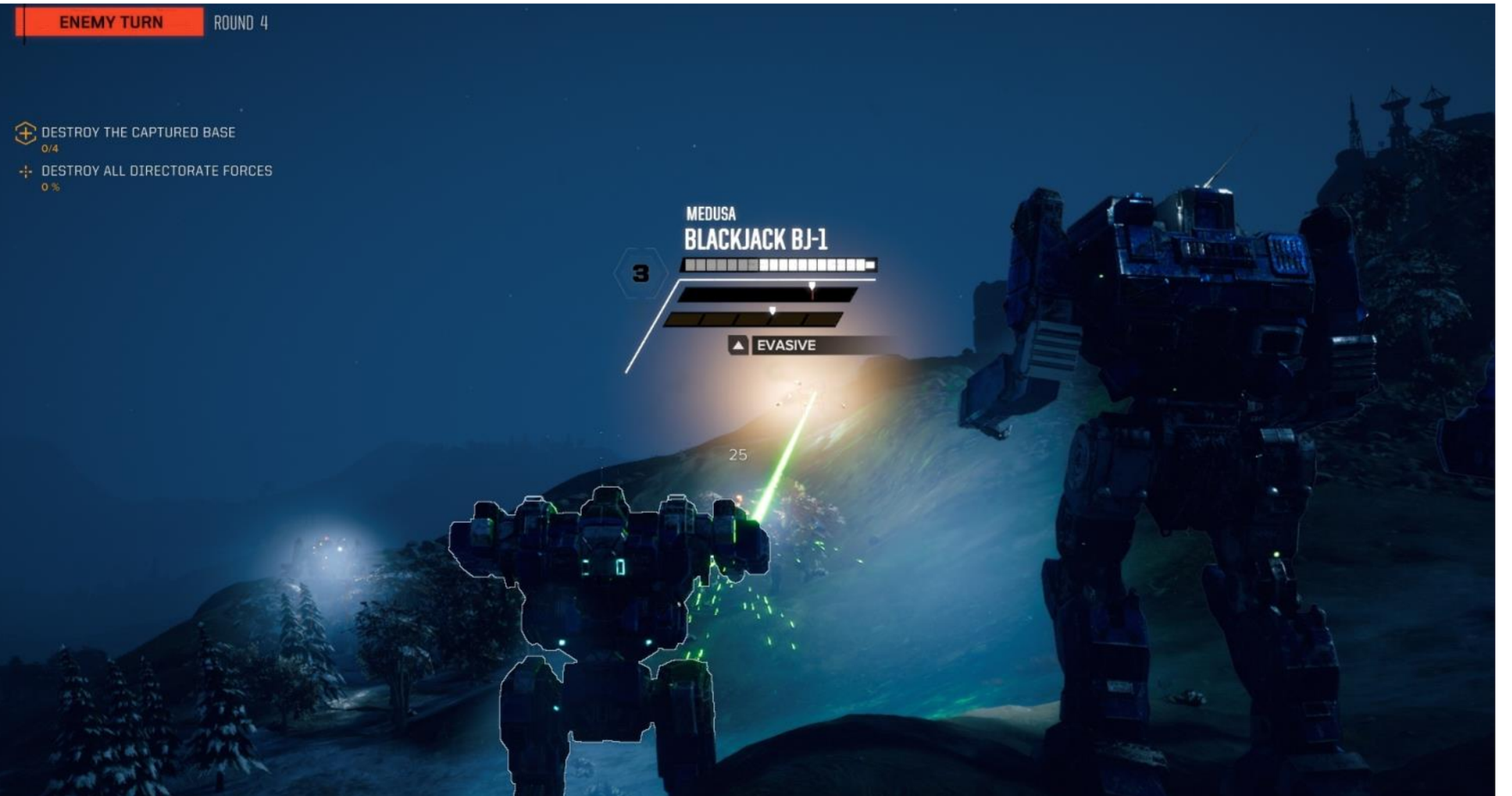
Celkovo sú taktické možnosti v boji slušné, ale tvorcovia vám ich veľmi nepriblížia, takže ich vlastne spoznávate skúšaním priamo za chodu. Aj preto možno oceníte systém boja až neskôr. Ťažšie sa však zvyká na zdĺhavé kolá (vývojári už podnikli prvé kroky na urýchlenie a komunita už tiež prišla na spôsob, ako to zlepšiť). Jedno môže trvať aj pár minút. Pritom dosť času zaberajú aj efektné momenty, kde sa vám ukážu vybrané presuny jednotiek a útoky pekne zblízka ako v akčnej hre. Podľa potreby sa však takéto sekvencie dajú obmedziť v hernom menu.

V teréne stačí plniť hlavné úlohy, ale tie vedľajšie vám pri hodnotení prinesú extra výnosy a navyše spestrujú priebeh misií. Medzi zadaniami je zničenie všetkých nepriateľov, určených budov alebo hľadaného piráta, zastavenie konvojov či obsadenie zóny, niekedy s dosiahnutím evakuačného bodu. A väčšinou to stačí. Tak či tak sa pritom najviac sústredíte na ničenie nepriateľských mechov. Len pokročilé misie nie sú dobre vyvážené, často ste v situáciách, kedy má protivník výraznú početnú prevahu aj vyspelejšie bojové stroje. Keď sa na vašu štvorku rúti sedem mechov naraz a popritom vás ostreľujú veže, aj s precíznou taktikou je náročné prežiť.

Okrem ťaženia hra ponúka samostatné bitky v teréne, ktorý predstavuje ohraničenú arénu. Bojujú štyri vaše stroje, ktoré si pred bojom vyberiete, prípadne upravíte, proti rovnakému počtu AI nepriateľov. Namiesto morálky sa využíva zúrivosť. Keďže je to skutočne skromnejší priestor a s minimom jednotiek, boje sú v tomto režime svižnejšie a viac si ich užijete. Podobný priebeh má online multiplayer, kde si okrem mapy a fázy dňa nastavíte dĺžku kôl. Ten ale potrebuje prihlásenie na konto Paradoxu, čo sa pri iných režimoch nevyžaduje.

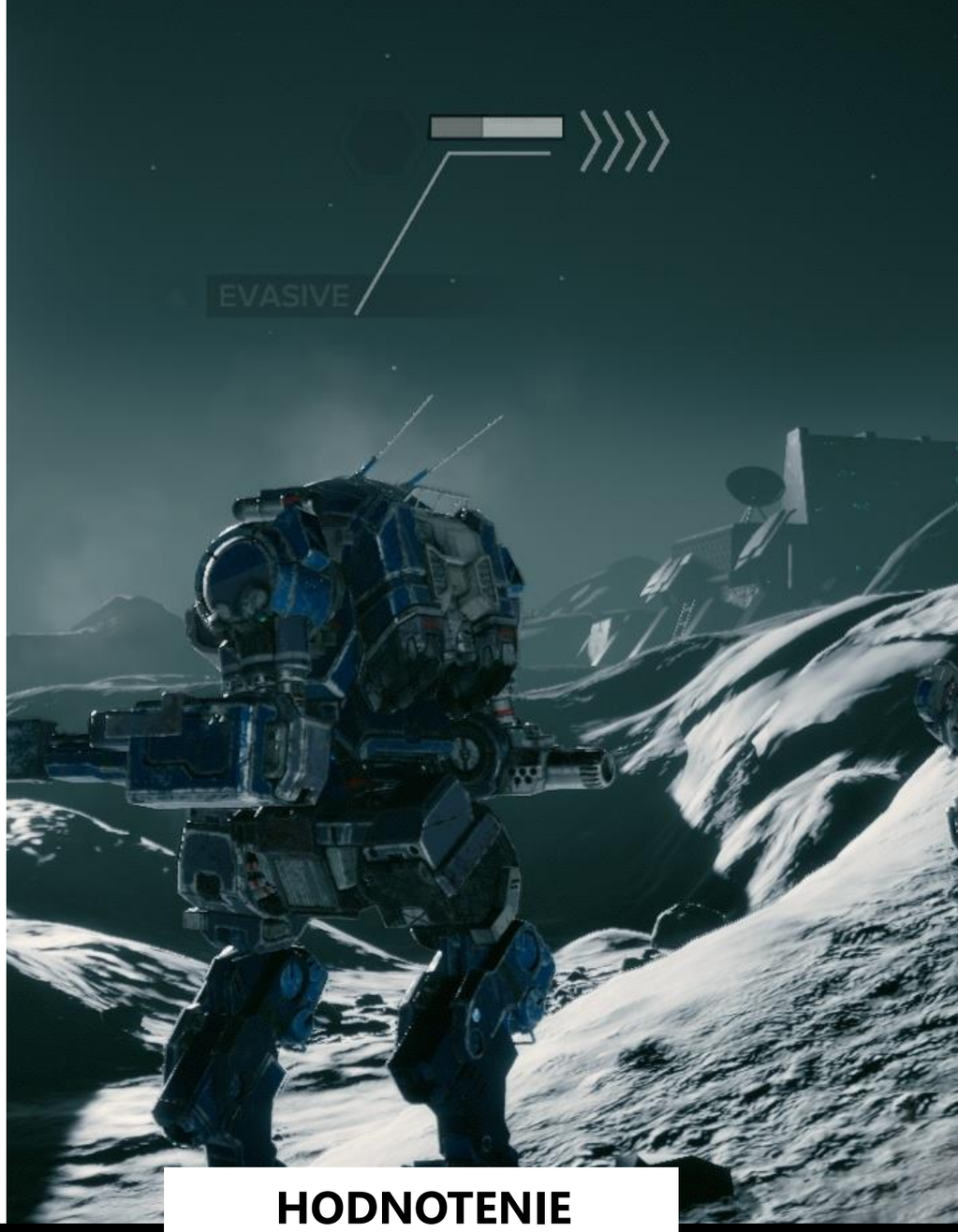
V hre je pomalé aj nahrávanie pri vstupe na bojisko alebo presune na základňu v kampani a problém je s celkovou optimalizáciou hry. Prvý patch ale zjavne pomohol, nahrávacie časy sa o čosi skrátili a viditeľné je aj zrýchlenie bojov. Oveľa výraznejšie úpravy však máme čakať v aktualizácii v júni alebo júli, kedy už bude možné stanoviť dynamiku bojov, pribudnú rôzne nastavenia, vybalansuje sa obťažnosť a zlepší interface. Tvorcovia sami priznávajú, že launch hry nebol perfektný a problémy sa prejavili najmä v súvislosti s kompatibilitou hardvéru a systému. Prioritou je pre nich odstraňovanie nedostatkov, ale plánujú aj nový obsah.

Vizuál hry je vo zväčšených momentkách a niektorých lokalitách pôsobivý, inde je to skôr slabšie. Poškodzovanie strojov je zvládnuté dobre a pred vašimi očami sa rozpadávajú a prichádzajú o zničené ramená.



S výnimkou budov však chýba deštrukcia prostredia. Napríklad keď mohutný mech prechádza lesom, vyslovene by sa žiadalo, aby mu stromy praskali pod nohami a klátili sa k zemi. Hudobný podklad je kvalitný a dabing neznie zle. Ale zatiaľ čo niekedy počujete nahovorené aj nepodstatné oznamy, v dialógoch s posádkou a hlavnými postavami len čítate text a práve tam by sa hlas najviac hodil.

BattleTech dokáže zaujať priaznivcov ťahových stratégií už svojím univerzom a bojovými strojmi, ktoré síce dlhodobo poznáme, ale v tomto žánri sú raritou. Boje môžu spočiatku pôsobiť vlažne, ale časom ukážu svoje silné stránky, no očakávame ich zrýchlenie, aby neboli zbytočne rozťahané. Manažmentová časť v ťažení je vydarená, i keď môže chvíľu trvať, kým sa zorientujete. Misie sú relatívne pestré, lenže zatiaľ nevyvážené. Väčšina problémov, vrátane optimalizácie, má byť v lete uspokojivo vyriešená. Aj preto vám kúpu hry odporúčame o pár mesiacov neskôr, kedy by už hra mohla poskytnúť patričný komfort, ktorý tvorcovia nedosiahli pri launchi. Určite je to však titul, ktorý sa zaradí medzi najlepšie tohtoročné ťahové stratégie a v úlohe MechWarriora sa budete cítiť skvele.



HODNOTENIE

8.0

BRANISLAV KOHÚT

„TITUL, KTORÝ SA ZARADÍ MEDZI NAJLEPŠIE TOHTOROČNÉ ŤAHOVÉ STRATÉGIE“

+ lákavé univerzum a bojové stroje s ich úpravami
+ manažmentová časť na základni v ťažení
+ taktické možnosti v boji po jeho osvojení
+ dynamickejšie doplnkové režimy

- optimalizácia a zdĺhavé nahrávanie hry
- chýba deštrukcia terénu
- nevyvážené misie v kampani

RECENZIA

BUD SPENCER & TERENCE HILL SLAPS AND BEANS

NÁVRAT LEGENDÁRNEJ DVOJICE

. PC

. BUDDY PRODUCTION

. ARKÁDA

Na televíznej obrazovke ich vídame už niekoľko desaťročí a stále sa nám nezunovali. Zabávali a stále dokážu rozosmiať niekoľko generácií divákov. Zavalitý Bud Spencer a štíhly a svižný Terence Hill sú skrátka podarená dvojica, ktorá si zaslúži aj svoju videohru. A tak ju tu teda máme v podaní fanúšikov a s podporou ďalších skalných na Kickstarteri.

Je to retro - hrateľnosť aj grafika. Mladší jedinci môžu šomrať, tí zrelší vedia, že pre klasickú dvojicu sa hodí práve takéto spracovanie. Pixelartové postavičky v rovnakom 2D prostredí sú sympatické a rozdávajú rany jedna radosť. Vnímate pritom zvuky úderov (a párkrát aj tie vypadli, takže bol nutný reštart), ale inak toho vaše uši veľa nezačujú. Teda ak sa rozhodnete vypnúť hudbu. Ale to radšej nerobte, pretože práve notoricky známe piesne, z ktorých si väčšinu spoľahlivo pamätáte z Bud-Terence filmov, výdatne prispievajú k skvelej atmosfére hry. A môžete si ich ľubovoľne púšťať aj v jukeboxe, ktorý nájdete v hlavnom menu. Väčšinou sú to piesne od Oliver Onions a MushroomSound v žartovnom duchu, ktorý ku komédiám s našimi obľúbencami jednoznačne patrí.

Hra ponúka príbeh, v ktorom nás prevedie mnohými lokalitami z najznámejších filmov s nezabudnuteľným duom. Nejedná sa o kopírované scény, dej si vymysleli vývojári hry (hoci sú tam aj známe postavy) a snaží sa v rámci možností čo najprirodzenejším spôsobom pospájať pamätné motívy. Občas je to trošku kostrbaté, ale v zásade tieto prechody tvorcovia zvládli a podarilo sa im plynule prejsť od westernu k buginám, potýčke v supermarkete a tropickému ostrovu.

Jednotlivé prostredia sa menia spolu s levelmi a pri ich prechádzaní vám v hlave blysnú mnohé názvy dnes už kultových filmov - Malý unavený Joe, Ak sa nahneváme, budeme zlí, Kto nájde priateľa, nájde poklad, Dvaja machri medzi nebom a peklom, Banánový Joe a ďalšie. Ale pozorní hráči si občas všimnú aj nenápadné odkazy na diela, v ktorých Spencer a Hill nehrali, napríklad narážku na Terminátora (potrebujem tvoje šaty, topánky a motorku).

Celkovo je dej jedna veľká naháňačka za unesenou slečnou a za záchranu fazule, o ktorej dobre vieme, že ju naši hrdinovia s obľubou konzumujú v mnohých filmoch. Dialógy a rôzne poznámky si pritom môžete čítať v češtine, na ktorú vývojári nezabudli pri voľbe podporovaných jazykov. Samotná hrateľnosť pripomína bitkárske tituly v štýle Double Dragon - dvojica prechádza rôznymi lokalitami (niektoré sú krátke, iné dlhšie), kde ju obklopia hordy darebákov, ktorých treba spacifikovať.

Každý z dua má svoje špecifické pohyby, ktoré sú charakteristické pre danú osobu. Bud rozdáva poriadne silné facky a pästou zatlčie nespratníka do zeme. Počas komba rozrazí skupinku ako kolky, zrazí dvom chuligánom hlavy dohromady alebo im zachytí ruku, ktorou ich potom bije. Terence je rýchlejší, vie zasadiť dobre mierený úder alebo použije kombo z niekoľkých svižných zásahov. Preskočí prikrčeného protivníka a prekvapí ho z druhej strany, alebo ho nakopne a občas sa predtým zachytí a rozhojdá na nejakej vodorovnej tyči. Obidve postavy dokážu zaútočiť z rozbehu, môžu sa uhnúť alebo brániť a život si dopĺňajú pivom, fazuľami a banánmi, ktoré najčastejšie vypadnú zo sudov a iných rozbitých objektov. Prázdne poháre, panvice, ovocie či palice sa dajú vziať do ruky a hodiť alebo nimi ovalíte nejakého dotieravca zblízka.

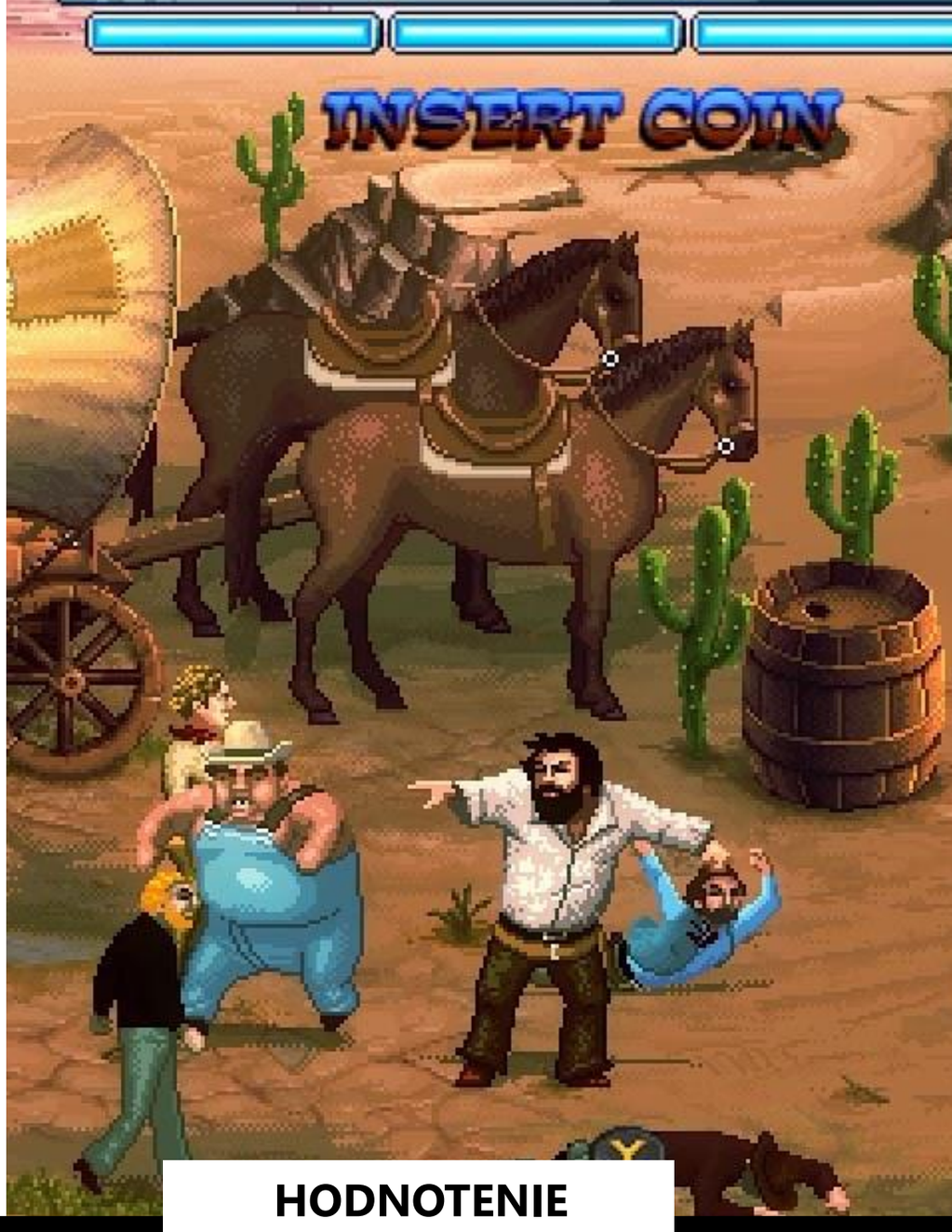
Priestor dostanú aj príležitostné súboje s bossmi na ktorých vždy platí trochu iná taktika. Jeden má chodúle a musíte nájsť spôsob, ako ho z nich zhodiť. Iný na vás posiela stále nových poskokov a povzbudzuje tých, čo ste už uzemnili, kým sa mu neminú všetky peniaze z peňaženky. Postup priebežne spestrujú aj krátke minihry. Vo westernovej pasáži sú to symbolické prestrelky, kde musíte stlačiť tlačidlo vo chvíli, keď je práve protivník v pohyblivom zameriavači. Viackrát budete nepriateľov obhadzovať ovocím z debničiek, zažijete naháňačku na motorkách aj autách a preteky na okruhoch na buginách.

Bud a Terence si zmerajú aj sily medzi sebou v jedení párkov a pití piva, kde musíte v správnej chvíli stláčať príslušné tlačidlá. Okrem toho občas vojdete do nejakej budovy, kde síce nič nevidíte, ale musíte rýchlo ťukať do klávesnice alebo gamepadu prstami, kým vonku nepovyhadzujete všetkých darebákov. Tvorcovia sa pokúsili aj o stealth pasáž, kde sa musíte zakrádať a vyhýbať laserom a detektorom.

Je to vcelku pestré, ale je škoda, že vývojári len ojedinele využili spoluprácu oboch hrdinov v špecifických momentoch. Situácií, keď napríklad Terence vylezie na lešenie a spustí pre Buda výťah, je tu naozaj len zopár.

A hoci sú banálne, uvedomíte si pri nich, že takýchto momentov tu malo byť viac a hre by výrazne prospeli. Najmä v kooperácii so živým spoluhráčom. Hrať totiž môžete sólo a máte možnosť priamo v teréne prepínať si postavu, pričom tú druhú automaticky preberie AI. Ale lokálne hranie s kamarátom je predsa len zábavnejšie a vlastne hlavne kvôli tomu sa kúpa Slaps and Beans oplatí. Využiť pritom môžete klávesnicu aj konzolový ovládač, s ktorým je to určite pohodlnejšie.

Všetko to prejdete za nejaké 3-4 hodinky, v kooperácii možno aj skôr, a potom môžete začať odznova na vyššej obťažnosti. Alebo sa pokúsite o lepšie skóre, aby ste sa umiestnili v globálnej top desiatke či aspoň boli medzi najlepšími hráčmi v jednotlivo hodnotených leveloch. Nie je to teda veľmi rozsiahle a aj preto mohla byť cena hry nižšia, ale v nejakej akcii naozaj stojí za zváženie. Hlavne ak ste nostalgickí veteráni, ktorí na Buda Spencera a Terence Hilla nedajú dopustiť. A ak to máte s kým hrať. Slaps and Beans je totiž naozaj sympatickou poctou dvom veľkým komikom, ktorí majú stále svoje miesto na TV obrazovkách aj v našich srdciach. A vžiť sa aspoň na chvíľu do ich kože v malom, ale milom retro titule stojí za to.



HODNOTENIE

7.0

BRANISLAV KOHÚT

"KRÁTKA, ALE ZÁBAVNÁ MLÁTIČKA."

+ hranie v úlohách obľúbených komikov, najmä v kooperácii
+ minihry a príležitostné doplnkové aktivity
+ povedomé lokality a odkazy na známe filmy
+ soundtrack a jukebox

- krátke a cena mohla byť nižšia
- nevyužíva možnosť bližšej spolupráce rozdielnych postáv
- jednoduchý koncept, nejde veľmi do hĺbky

HARDVÉR

JE TOTO NOVÝ GAMEPAD PRE XBOX ONE?

Objavil sa obrázok niečoho, čo podľa všetkého je nový ovládač pre Xbox One. Špeciálne sa zdá, že je to časť ovládača určeného pre postihnutých hráčov, respektíve deti v nemocniciach. Je to oblasť, kde sa Microsoft už dlhšie angažuje a postupne pridáva možnosti ovládania aj pre tých, ktorí štandardným gamepadom hrať nemôžu.

Gamepad má dve veľké tlačidlá A a B, D-Pad, štandardné menu tlačidlá, ale aj tri svetielka (možno monitor batérie) plus doplnkové tlačidlo. Tieto nové doplnky sme videli už pri leaku Elite Gamepadu V2. Plus veľa portov vzadu, cez ktoré sa budú dať pripojiť externé tlačidlá, alebo ovládacie páčky

Nový gamepad by mal byť ohlásenie najneskôr na E3, zrejme aj spolu s novým Elite Gamepadom. Prípadne ak tri svetielka pridávajú všade, update dostane aj štandardný gamepad.

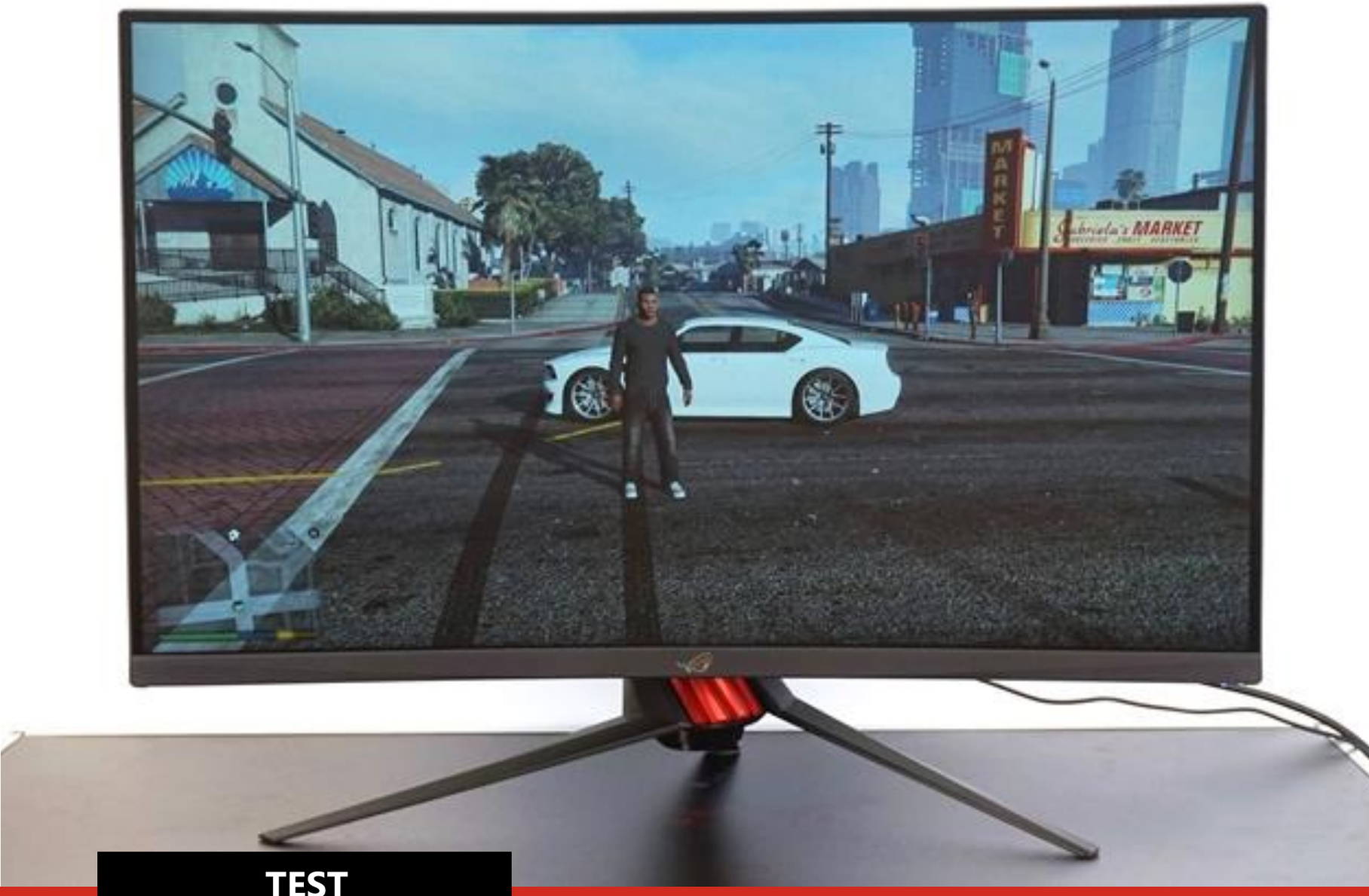
HTC PREDSTAVILO PLNÉ BALENIE HTC VIVE PRO

HTC predstavilo profesionálne balenie Vive Pro s ovládačmi a novými senzormi SteamVR 2.0. Vive Pro bolo doteraz zakúpiteľné len samostatne za 899 eur, alebo v kompletnom Starter kit balení za 1189 eur, kde boli pôvodné ovládače a senzory.

Teraz v profesionálnom balení budú už nové modré Pro ovládače a lepšie senzory 2.0 o ktorých Valve hovorí, že sú menšie a presnejšie. Rovnako senzory majú väčší dosah a teraz na 6x6 metrov, pôvodné mali 5x5. Celé Pro balenie však vyjde na 1399 eur. HTC ho preto chce mieriť na firmy, kde im pridávajú aj predplatenú podporu a komerčnú licenciu Vive Enterprise Advantage za 185 eur.

HTC Vive Pro je vylepšenou verziou pôvodného Vive headsetu a to v každej oblasti, kde je hlavne 1600p OLED displeje, ale prepracované je aj uchytenie a pridané sú slúchadlá. Vive Pro tu teraz máme aj na testovanie (aj keď bez SteamVR 2.0) a môžeme povedať, že je už výrazne lepšie ako pôvodné Vive a teraz už aj ako Oculus, jediná škoda je tej ceny. Viac si rozpíšeme v teste.

Profesionálne balenie HTC Vive Pro si zatiaľ môžete objednať na adrese enterprise.vive.com, postupne sa objaví aj v obchodoch.



TEST

ASUS ROG STRIX XG32VQ

HERNÝ MONITOR

. ASUS

. MONITOR

Koncom minulého roka Asus predstavil dvojicu nových herných monitorov ROG Strix XG32VQ a XG35VQ. My sme mali možnosť otestovať prvý z nich, teda ROG Strix XG32VQ. Ide o 32-palcový zahnutý 2.5K monitor s RGB posvietením. To znie zaujímavo, však? Poďme sa naň pozrieť bližšie.

Vo veľkej krabici sa nachádza samotný monitor, stojan, adaptér s napájacím káblom, USB 3.0 kábel pre pripojenie k USB HUBu, HDMI a Mini DisplayPort kábel, dokumentácia, CD s ovládačmi a vymeniteľné plastové kryty pre podsvietenie. Príslušenstva je viac než dosť a v balení dostanete všetko potrebné, aby ste mohli monitor hneď a naplno používať. Za to dávam palec hore.

Dizajn monitoru sa nesie v duchu ROG Strix. Dynamický trojramenný stojan, podsvietenie stojana aj zadnej časti monitora, sivá farba či typický Strix vzor jasne určujú identitu monitora a jeho účel. Tento dizajnový jazyk je naozaj unikátny a ťažko si ho pomýlite s niečím iný na trhu. Na druhej strane, ak vám dizajn nesedí, len tak ľahko sa ho nezbavíte. Asus postupne všetky herné monitory aktualizuje na tento vzhľad a dá sa predpokladať, že nejakú dobu sa ho bude držať.

32-palcový monitor rozhodne nie je bežná veľkosť, no úprimne, zvyká sa naň veľmi ľahko. XG32VQ má presne 31,5 palcovú (80,1 cm) uhlopriečku, pomer strán 16:9 a zahnutie 1800R. To je jedno z najväčších zahnutí, s akým sa v súčasnosti na monitoroch stretnete.

Monitor má 2k (QHD) rozlíšenie, teda 2560 x 1440 pixelov. VA panel od Samsungu má 178-stupňové pozorovacie uhly, 4 ms dobu odozvy a maximálny jas 300 nitov. Výrobca hovorí o 125% pokrytí sRGB štandardu. Všetky tieto parametre sme otestovali a budeme sa im venovať neskôr. Najskôr však pár slov k samotnému monitoru.

Dlhodobo používam dvojicu 27-palcových 4K monitorov. Jeden z nich som nahradil XG32VQ a spravil z neho primárny displej. Rozdiel v uhlopriečke je zásadný, Strix je oveľa väčší ako 27-čky. Podľa oficiálnych špecifikácií má zobrazovacia plocha 697 x 392 mm. Takže z tohto pohľadu to bol pre mňa upgrade. Väčší displej vás lepšie vtiahne do deja hier a zobrazíte na ňom aj viac obsahu pri práci. Nie všetko je však ružové.

Prechod zo 4K na 2.5K je dosť zásadný. Obraz sa mi zdal neostrý, ikony príliš veľké. Jednoducho som už rozmaznaný zo 4K rozlíšenia, ktoré používam dva roky a akýkoľvek krok späť na menšie rozlíšenie je pre mňa utrpením. Nie je to však také čierne, ako sa môže zdať. 27" 4K monitory si vyžadujú 150% priblíženie vo Windowse, čo z nich prakticky robí 2.5K monitory, Zobrazí sa vám teda ten istý obsah, stále je však obraz jemnejší kvôli väčšiemu PPI.

Pri 32-palcovom 2.5K displeji nie je potrebné žiadne priblíženie. Nemusíte sa tak báť žiadnych problémov so scalovaním, ktoré sú pri 4K bežné. Ikony aj všetok obsah sa mi však zdal príliš veľký, som zvyknutý na menšie prvky zo 4K. Hlavným rozdielom medzi 2.5K a 4K je počet pixelov, ktoré musí monitor, ale aj grafika zobraziť. Pri 2.5K je to približne 3,7 milióna, pri 4K až skoro 8,3 milióna, teda viac než dvakrát toľko.

2.5K sa vzhľadom na menšie nároky na výkon grafickej karty stalo štandardom medzi PC hráčmi. Full HD je už hudba minulosti, na 4K potrebujete vysoliť serióznu čiastku, aby ste mohli hrať na vysokých nastaveniach. Dá sa teda povedať, že 2.5K sa stal zlatým štandardom v PC hraní. Môžu za to aj monitory s vysokou obnovovacou frekvenciou, napríklad 144 Hz. Medzi ne patrí aj XG32VQ.Rozdiel medzi 60 Hz a 144 Hz monitorom je vidieť voľným okom, najmä, keď ich postavíte vedľa seba, ako som to spravil ja. Už vo Windowse je vidieť, že pohyb myši je plynulejší vďaka tomu, že sa jej pozícia vykresľuje viac než dvakrát rýchlejšie, rovnako scrolovanie je oveľa plynulejšie.

Na pravom boku zozadu nájdeme ovládacie tlačidlá. Dajú sa pomerne ľahko nahmatať. Nechýba ani malý joystick na ovládanie v OSD menu, o ktorom si tiež povieme viac. Portová výbava sa taktiež nedá zahanbiť. HDMI 2.0, Displayport 1.2, mini DisplayPort, audio jack, a dvojica USB 3.0 konektorov pre príslušenstvo by mali stačiť aj tomu najnáročnejšiemu používateľovi. USB porty na monitoroch s obľubou používam na pripojenie myši a klávesnice. Po pripojení všetkých káblov je možné porty prekryť plastovým krytom.

Nebol by to ROG Strix monitor, keby nehýril farbami. Podsvietené je logo na spodku nohy aj hornej časti a kruh okolo úchytu k monitoru. Logo v stojane je však netradičné. Sú tu červené LEDky, ktoré svietia cez plast s rôznou grafikou a tú následne zobrazia na stole. V balení nájdete dva takéto motívy a jeden si môžete navrhnúť podľa seba. ROG logo na hornej časti stojana tiež svieti načerveno. Kruh okolo úchytu stojana k monitoru má RGB podsvietenie a podporuje Aura Sync. Môžete si ho tak zosynchronizovať so svoju myškou, klávesnicou, slúchadlami, grafikou, základnou doskou či inými produktmi Asus Aura.

V hrách vám môže vyššia obnovovacia frekvencia priniesť výhodu oproti súperovi. Nie som však profesionálny hráč, nejaké zásadné rozdiely som nespozoroval. Rozlíšenie pre mňa hrá väčšiu úlohu. Čo však ocenia majitelia AMD Radeon kariet, je prítomnosť Freesync, čo je technológia na elimináciu trhania obrazu medzi 48-144 Hz, čo sa zíde najmä pri rýchlych FPS v hrách.

Posledné, čomu sa chcem venovať, je zahnutie. Na hry je výborné, pôsobí prirodzene a vtiahne vás do deja. Tu naozaj nemám čo vyčítať, hranie na XG32VQ bol veľmi príjemný zážitok. Pri práci je to však už iná rozprávka. Zahnutý displej úplne kazí perspektívu pri úprave fotografii či videí. Rovnako divne vyzerajú aj webstránky, ak si dáte dve vedľa seba. Vzhľadom na to, že je monitor 16:9, nepovažujem zahnutie za rozumné riešenie. Zahnutie je nevyhnutné pri 21:9 monitoroch s uhlopriečkou 34 palcov a väčšou. Tu je rovný displej nevhodný, okraje displeja budete mať rozmazané, mimo zorného uhla. Na 32-palcovom 16:9 displeji však zahnutie nie je nevyhnutné, rovný panel by ste mali pekne zaostrený. Ak hľadáte monitor na hranie (čo sa rozhodne od ROG Strix monitoru dá očakávať) XG32VQ je určený pre vás. Akonáhle však chcete aj seriózne upratovať fotografie, videá či iný obsah, zahnutie je skôr príťažou ako výhodou. Toľko k mojim skúsenostiam s monitorom a porovnaniu s inými modelmi.

Chválim široké možnosti polohovania displeja. Nastaviť si môžete výšku, sklon aj monitor pootočiť. Výškové nastavenie je až 10 cm, sklon od +20 do - 5 stupňov a otočenie o 50 stupňov do oboch strán. Rotácia na výšku nie je možná, čo je vzhľadom na veľkosť displeja a zahnutie pochopiteľné. Monitor si môžete pripevniť na stenu či vlastné ramená pomocou VESA 100 x 100 úchytu.

V OSD si môžete nastaviť rôzne parametre, od režimu zobrazenia, až po korekciu jednotlivých farieb, filtra modrého svetla, hodnoty gama či ovládanie podsvietenia a Aura Sync. Prostredie si viete prepnúť do češtiny, slovenčina chýba. Vytvoriť si môžete aj vlastné obľúbené profily, medzi ktorými budete môcť prepínať.
Na krabici je jedným z hlavných bodov 125 % pokrytie sRGB farebného priestoru. Toto tvrdenie sme, samozrejme, overili.

Sonda Spyder5Elite potvrdila, že gamut monitora je väčší než 100 % sRGB. V sRGB režime pokrýva až 86 % AdobeRGB štandardu, Priemerná farebná odchýlka δE = 1,39, čo je veľmi dobrá hodnota. Pri režime User (používateľ) je gamut o máličko menší - 85 % AdobeRGB a aj presnosť farieb sa zhoršila na δE = 1,9. Stále sa však hodnota drží pod δE = 2, čo je chápané ako veľmi dobrý výsledok.

Hodnoty gama pri nastavení 1,8, 2,2 aj 2,5 presne kopírovali krivky a odchýlka od štandardu sa pohybovala len na úrovni 1-2 %. Tu monitor rozhodne exceluje. Maximálny nameraný jas bol 283.9 nitov, kontrast 1130:1. Zahnuté monitory mávajú problémy s uniformitou obrazu, XG32VQ mal len miernu odchýlku v ľavom hornom rohu. Nešlo však o nič dramatické. Treba upozorniť, že každý kus monitora je iný a môže mať iné mierne odchýlky. Testovaný kus spĺňal tvrdenia výrobcu, zaslúži si preto palec hore.

Asus ROG Strix XG32VQ je veľmi dobrý monitor zameraný na hráčov. Agresívny dizajn, RGB podsvietenie, obnovovacia frekvencia a 2K rozlíšenie sú perfektnou kombináciou, ktorá definuje moderný herný monitor. Chválim dobrú portovú výbavu aj možnosti polohovania a VESA uchytenia. Monitor príjemne prekvapil dobrou reprodukciou farieb. Na úpravu fotografií a videí ho však veľmi neodporúčam, zahnutie kazí perspektívu obrazu. Ak teda hľadáte nový herný monitor, ktorý zaujme dizajnom aj funkciami, Asus ROG Strix XG32VG môžem len odporučiť. Jeho cena sa momentálne pohybuje na úrovni 620 €, čo je vzhľadom na výbavu konkurencieschopné.

HODNOTENIE

8.5

SPARTAN_6917

"VEĽMI DOBRÝ MONITOR ZAMERANÝ NA HRÁČOV"

+ obnovovacia frekvencia a doba odozvy
+ pozorovacie uhly
+ podanie farieb
+ portová výbava
+ obsah balenia
+ možnosť úprav
+ RGB podsvietenie so synchronizáciou

- dizajn nemusí vyhovovať každému
- zahnutie nie je vhodné na úpravu fotografií a videí

TEST

OPLATÍ SA ÍSŤ DO 32:9 MONITORA?

DVA MONITORY ALEBO JEDEN VEĽKÝ?

. SAMSUNG

. MONITOR

Síce 32:9 pomer strán nie je práve najpoužívanejší, ale prvé monitory už vychádzajú a ponúkajú veľmi praktické spojenie dvoch 16:9 monitorov do jedného. Ak používate dva monitory a chcete sa posunúť vpred, toto bude dobrá cesta vpred. Ale je otázne, či už teraz.

Teda, zatiaľ čo na dvoch monitoroch ste doteraz nezahrali pre predelenie priamo v strede, na 32:9 monitore si môžete hry užiť a zároveň pracovať podobne ako na dvoch samostatných monitoroch. Je to veľmi dobrý kompromis medzi jedným a tromi monitormi a niečo, čo tu doteraz chýbalo.

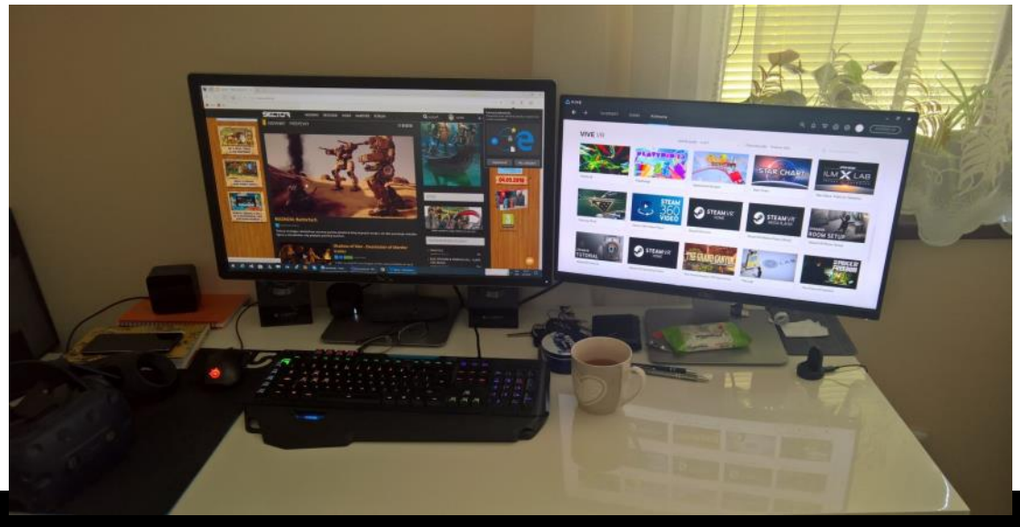
Mali sme teraz na testovanie Samsung C49HG90, ktorý spomínaný pomer 32:9 s a 3840x1080 rozlíšením (2x1080p), pridáva aj 144Hz zahnutý QLED panel, Freesync, HDR. Je to decentný monitor, na ktorý nájdete recenziu na ďalších stránkach magazínu, ale zatiaľ sa pozrieme ako v praxi funguje 32:9 pomer strán.

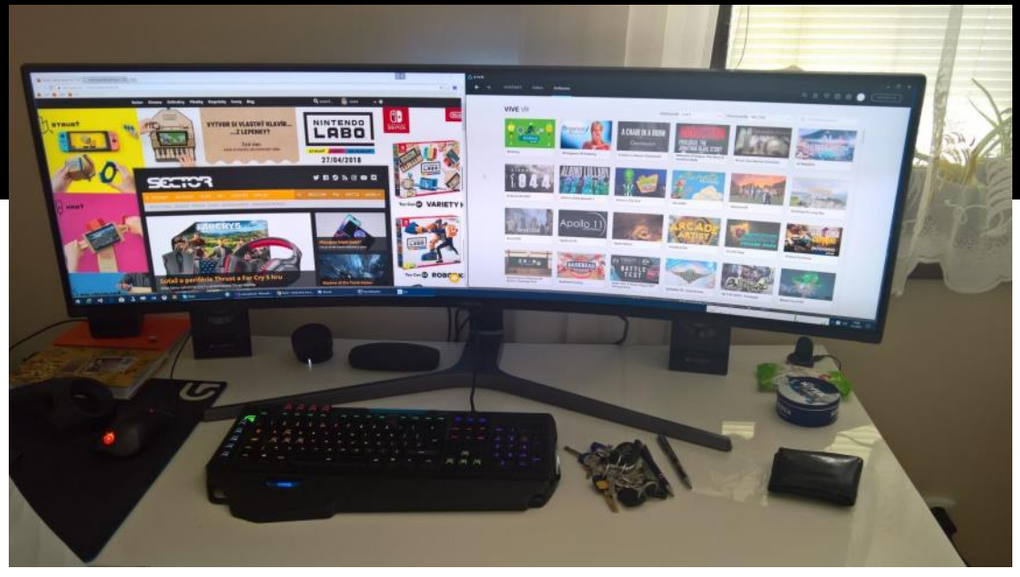
Najskôr malá ukážka zmeny, ktorú prinesie:

Samsung tu ponúka rovno dve možnosti. Buď bude monitor fungovať ako jeden celok s plným rozlíšením, alebo ako dva spojené monitory, kde polovica monitora má svoje napájanie v jednom HDMI porte, druhá tiež svoje v druhom HDMI porte. Každá možnosť má svoje výhody a svoje nevýhody.

Hlavne keď si pustíte plných 3840x1080 máte jednotný desktop, ale zároveň sa ťažko nastavujú okná na polovicu obrazovky (alebo tretiny ak chcete tri okná vedľa seba, čo tu tiež nie je zlá možnosť) a hlavne fullscreen prepnutia na polovici obrazovky sú nemožné. Samsung má síce jednoduchú utilitu, ktorá umožňuje nastaviť rozdelenie obrazovky a okná sa potom jednoduchšie zasnapujú na dané miesto, ale stále, video cez prehrávač alebo z youtube nedáte na fullscreen na danú časť obrazovky (možno cez nejakú inú utilitu sa to bude dať nastaviť).

Toto pekne vyrieši PBP mód, a teda rozdelenie monitora na dva fyzické monitory, kde sa každá polovica (väčšia a menšia časť) displeja správa ako samostatný monitor. Môžete tak pekne dať na jednej časti obrazovky film na fullscreen, na druhej pracovať. Je to na prácu veľmi dobrá možnosť, ale zase na hry tam majú problém, keďže máloktorá podporuje hru na dvoch monitoroch a pre hranie je dobré použiť celý monitor. Pre tie je dobré prepnúť späť na jeden monitor a plné rozlíšenie.





V plnom móde samozrejme nefungujú všetky hry, ale prekvapivo dosť nových hier už podporuje 32:9 rozlíšenie. Hry sa pekne rozšíria na celú plochu. Skúšal som nové tituly ako Assassin's Creed Origins, Far Cry 5, PUBG, ale funguje napríklad aj Minecraft. Síce zatiaľ len málo hier umiestni HUD do stredu obrazu, je ich stále viac ako autori postupne zisťujú, že si pri týchto monitoroch nechcete vykrútiť krk, aby ste našli minimapu alebo informácie umiestnené na krajoch obrazovky.

Pri takejto veľkej ploche je zahnutie veľmi vhodné, možno až potrebné. Je to prirodzenejšie, obraz sa tak vzdialenosťou nedeformuje a kopíruje otáčanie hlavy. V hrách je to veľmi pôsobivé a prostredie tak máte všade pred vami. Pri multiplayerovkách ako PUBG to zaisťuje aj pekný rozhľad a prakticky aj výhodu

Je to celé pôsobivé až na to, že Samsung má len 2x1080p rozlíšenie, čo je pri 49 palcoch a 32:9 pomere strán dosť málo. Keďže ak to prepočítate, sú to ako dva 27 palcové monitory, kde je už pixel v 1080p jasne viditeľný a hlavne zubaté fonty nie sú vôbec pekné. Osobne som zvyknutý na 27 palcov a 4K, čo je štyrikrát kvalitnejšie, a aby som to reálne chcel používať, by muselo byť aspoň 2x 1440p, ideálne 2x4K. Dúfajme, že Samsung tento rok pripraví aspoň 1440p verzie, ak by aj nie, Philips síce už čoskoro priniesie svoju 32:9 verziu monitora s 1440p, aj keď ten nebude primárne herný a nebude mať 144Hz a ani HDR.

HDR je samostatná vec, ktorá postupne prichádza na PC. Síce pomalšie ako by sme čakali, ale monitory to už začínajú podporovať. Rovnako je na HDR už pripravený aj Windows 10, ktorý má priamu podporu ako HDR, tak aj Wide color gamut, teda širšiu paletu farieb. Môžete si to rovno v nastaveniach obrazovky zapnúť alebo vypnúť a upraviť ešte aj svietivosť SDR obsahu, keďže ten má samostatné nastavenia od HDR obsahu. Funguje to pekne a takmer všade až na problém, ktorý som si všimol v Chrome, ten mal z nejakého dôvodu všetky záložky stmavené tak, že sa na nich reálne nedalo pracovať, akoby nereagovali SDR nastavenia z Windowsu a akoby boli stále prepnuté HDR. Ostatné internetové prehliadače fungovali štandardne a rovnako aj aplikácie.

Ak by ste aj nemali v desktope zapnuté HDR, hry si ho vedia sama aktivovať cez vlastné nastavenia a následne rovno pri spustení mód monitora prepnú.

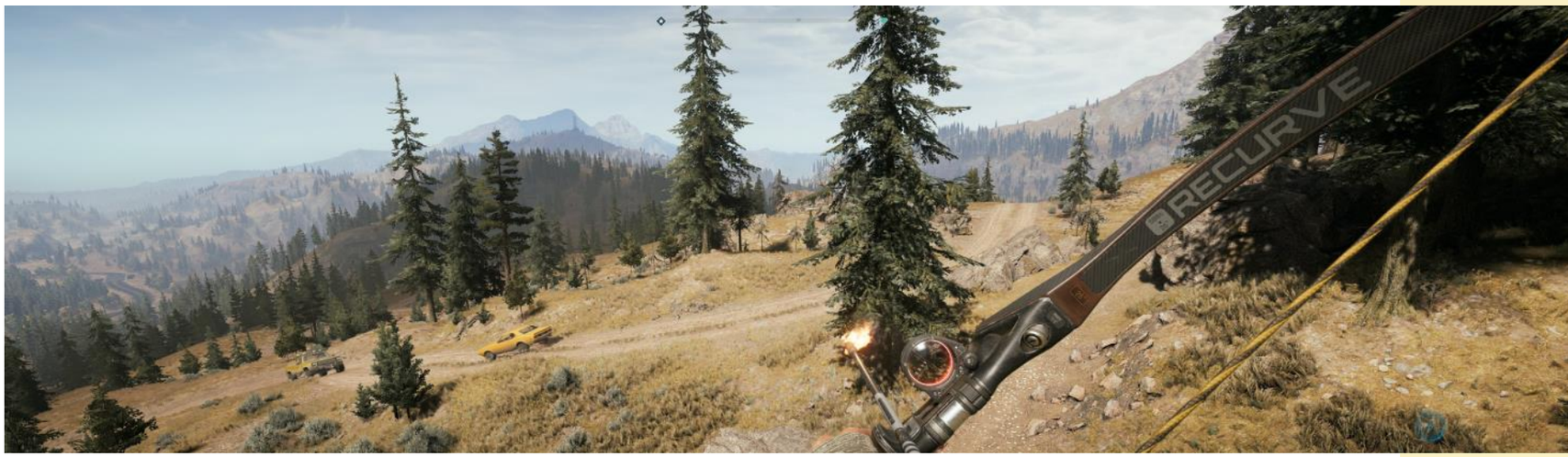
Napríklad Ubisoft HDR už do hier dáva štandardne a to ako Assassin, tak aj Far Cry to má zapracované. S HDR vyzerajú pekne, ale.....

...ale pozor, nie je HDR ako HDR, ak máte slabú svietivosť monitora, a aj keď podporuje HDR, je to akoby HDR ani nebolo, ledva ho zbadáte. To platí ako pri monitoroch, tak aj lacných TV. Minimálne je vhodné mať nad 500 nitov, ideálne 1000 nitov. Toto si určite sledujte, ak budete kupovať HDR monitor. Samsung má okolo 600 nitov v peaku a teda HDR síce vidíte, ale nie je až také výrazné ako by mohlo byť. Hry však majú nastavenia maximálneho HDR jasu a bežného jasu, kde viete vytvoriť dostatočný kontrast na zvýraznenie jasných a temných objektov.

S čím ale musíte rátať je to, že 32:9 v 1080p (alebo 1440p) si vyžaduje dvakrát vyšší výkon grafickej karty ako pri jednom monitore a rovnako, ak chcete ísť nad 60Hz, alebo pri tomto monitore rovno 120Hz/144Hz, musíte mať dostatok výkonu. Ideálne je rovno rátať s hi -end grafikou, čo však pri kúpe 1000 eurového monitora rovno aj robíte. Hry, ktoré som skúšal, stíhala aj GTX970, aj keď skôr k 30 fps. Na druhej strane, ak chcete monitor primárne na prácu, kde potrebujete rozsiahlejší desktop, grafická karta nebude až tak dôležitá.

Môžeme si ešte zhrnúť niekoľko vecí, o ktoré pri prechode na 32:9 monitor prídete a v čom majú dva monitory výhodu a to konkrétne, že keď jeden nepoužívate, môžete ho vypnúť a rovnako ho môžete nezávisle natáčať a upravovať jas, alebo mód obrazu. Nepovedal by som, že je to veľký problém, ale dva monitory v týchto veciach majú výhodu.

Osobne mám z 32:9 pomeru strán veľmi dobrý pocit a je to niečo, za čo by som dva monitory hneď vymenil. Aj keď nie za túto verziu Samsungu, potreboval by som ideálne 2x4K rozlíšenie a skôr G-Sync ako Freesync. Ak ste však zvyknutí na 1080p rozlíšenie, nevadí vám, a aj výkonovo 2x1080p sedí k vášmu PC, môžete sa po ňom pozrieť. Celkovo je pomer strán veľmi praktický, ak pracujete na dvoch monitoroch a rovnako aj ak chcete hrať na väčšej ploche. Zdá sa mi to ako najlepší upgrade z dvoch monitorov, ktorý vyrieši veľa praktických problémov. Dá sa síce prejsť aj na tri monitory, ale to je už veľa, alebo zredukovať na jeden 21:9 monitor, ale to je zase málo.



TEST

SAMSUNG C49HG90

SAMSUNG SKÚŠA PRINIESŤ NA TRH NIEČO NOVÉ

. SAMSUNG

. MONITOR

Samsung minulý rok predstavil novú sériu QLED herných monitorov, medzi ktoré patrí aj C49HG90. Ako už modelové označenie napovedá, ide o 49-palcový monitor. Extrémnou uhlopriečkou to však nekončí. Netradičný je tiež pomer strán 32:9. Monitor je navyše zahnutý, má rýchlu odozvu, obnovovaciu frekvenciu a dokonca AMD FreeSync 2. Je to splnený sen každého hráča a profesionála? Na to sa podrobne pozrieme.

Monitor vás prekvapí už pri prebratí od kuriéra. Enormné rozmery monitora naznačuje už krabica s rozmermi 130 x 50 cm a hmotnosťou 20 kg. Pri preberaní zásielky sa tak zapotíte. Vnútri balenia nájdete stojan, nohu, napájací kábel, USB 3.0, HDMI, DisplayPort a mini DisplayPort kábel. Pribalený je tiež kruhový držiak pre uchytenie pomocou VESA.

49-palcová obrazovka má rozmery 120 x 36,5 cm a pomer strán 32:9, čo je ekvivalent dvoch 27-palcových monitorov vedľa seba. Displej je zahnutý s polomerom 1800R, čo je momentálne najčastejšie používané zahnutie. Výrobca prirovnáva zážitok z používania monitora k i-MAX kinu. Môžem potvrdiť, že monitor je taký široký, že vám zaberie veľkú časť videnia a aby ste videli do rohov, musíte otáčať hlavou.

Rozlíšenie displeja je 3840 x 1080 pixelov. Ide teda prakticky o dva Full HD monitory spojené do jedného. Šírka je rovná 4K, výška je však polovičná. To má svoje výhody aj nevýhody. Pohodlne je možné používať 3 okná aplikácií vedľa seba, pri dvoch je to mrhanie priestorom. Budete však potrebovať aplikáciu na jednoduchšie uchytenie okien a delenie obrazovky, nakoľko Windows 10 podporuje len delenie na polovicu.

Samsung ponúka aplikáciu Easy Setting Box na jednoduchú správu okien. Ja som však používal DislayFusion, ktorý umožňuje zmenu rozmerov cez klávesové skratky alebo dokonca ako ikonky v hornej lište aplikácie. Pridal som si tak ikonky pre umiestnenie na tretiny alebo 2:1. Pri otvorenej aplikácii som potom len klikol na ikonku a okno sa premiestnilo a zmenilo veľkosť na požadovanú. Je to rýchlejšie a efektívnejšie, ako ťahať okná do vyznačených obdĺžnikov v Easy Setting Box.

Rozdelenie obrazovky je tiež možné v režime PbP pri ktorom si môžete vybrať z rozdelení obrazovky v pomere 1:1 (16:9 a 16:9), 21:9 a 11:9 a naopak, 11:9 a 21:9. Pri rozdelení 1:1 prakticky dostanete 2 Full HD 27" monitory, ktoré zobrazujú obraz z dvoch zdrojov. Užitočné to je najmä vtedy, ak pracujete na PC a notebooku zároveň, prípadne ak jednu polovicu použijete pre konzolu. PbP je na tomto monitore výborný, za čo vďačí pomeru strán 32:9. Bežné 16:9 monitory vám pri PbP obraz zmenšia, aby sa zachoval pomer strán, čo má za výsledok dva malé, takmer nepoužiteľné zobrazenia.

Displej je typu VA, má teda lepšie pozorovacie uhly a podanie farieb ako TN, no zachováva si rýchlu odozvu aj obnovovaciu frekvenciu. Maximálnu farebnú presnosť však stále musíte hľadať u IPS displejov. Podanie farieb je ale veľmi slušné. Výrobca udáva až 125 % pokrytie sRGB a 92 % AdobeRGB farebného spektra. Dobré pokrytie farebného spektra mi sonda Spyder5Elite potvrdila. V sRGB režime som nameral 86 % Adobe RGB spektra. SRGB pokrytie bolo 100-percentné. Priemerná farebná odchýlka δE = 2,34, čo je dobrá hodnota. Ideálne je, ak sa hodnota drží pod δE = 2, čo je chápané ako veľmi dobrý výsledok.

Hodnota gama bola na úrovni 2,1, teda len minimálna odchýlka od ideálnej hodnoty 2,2. Maximálny nameraný jas bol 252.8 nitov, kontrast 1250:1. Uniformita obrazu býva u zahnutých monitorov problémom. C49HG90 mal odchýlku v spodnej časti displeja a najmä v pravom dolnom rohu. Treba upozorniť, že každý kus monitora je iný a môže mať iné mierne odchýlky.

Quantum Dot poznáme z televízorov Samsung, technológia je prítomná aj v tomto monitore. Zabezpečiť má prirodzenejšie farby. Monitor je tiež vybavený HDR, ktoré vo vybraných herných tituloch ponúkne väčšie spektrum farieb aj jasu. Podporovaných je zatiaľ len zopár hier (napríklad Assassin's Creed Origins, nový Far Cry 5..), no HDR využijete aj pri filmoch, videách z YouTube, či po pripojení konzoly.

PC hráčov určite zajíma doba odozvy a obnovovacia frekvencia. Monitor ponúka 1 ms odozvu v MPRT režime a až 144 Hz obnovovaciu frekvenciu. Majiteľov AMD grafických kariet tiež poteší prítomnosť AMD FreeSync 2. Na hranie je tak tento monitor ako stvorený a bez problémov sa môže porovnávať s inými hernými monitormi.

Portová výbava je dobrá, no ničím neohúri. Monitor disponuje dvomi HDMI konektormi, DisplayPortom, mini DisplayPortom, audio konektormi a dvojicou USB 3.0. Na ich fungovanie je, samozrejme, potrebné pripojiť kábel USB typu B k počítaču. V tejto cenovej kategórii by som očakával minimálne USB-C, ešte lepšie však Thunderbolt 3 a ideálne rovno dva porty. Dvojica USB 3.0 sa mi tiež zdá ako nutné minimum na pripojenie myši a klávesnice. Výrobca sa v tejto oblasti rozhodne mohol činiť viac.

Rozmery a hmotnosť monitora značne sťažujú manipuláciu. Poteší preto možnosť výškového nastavenia, otočenia aj naklonenia. Nerieši to však komplikovaný prístup k portom či fakt, že monitor zaberie celý stôl.

Akonáhle potrebujete pripájať USB príslušenstvo alebo rôzne video vstupy, budete musieť celým monitorom na stole hýbať, aby ste sa k portom dostali. Ideálne je preto všetky potrebné káble zapojiť už pri inštalácii monitora a viac s tým nemanipulovať. Uvítal by som, keby boli aspoň 2 USB porty na pravom alebo ľavom boku, nech je k nim lepší prístup.

Na zadnej strane okolo úchytu monitora k stojanu nájdeme svietiaci kruh s názvom Arena Lightning, ktorý má slúžiť na ambientné podsvietenie. Dokáže pulzovať, farbu svetla si však nezmeníte. Namiesto RGB podsvietenia sa musíte uspokojiť so svetlomodrou farbou. Opäť nevidím dôvod na to, prečo výrobca nezvolil RGB podsvietenie a neimplementoval viacero rôznych efektov. Úplne ideálne by bolo ešte prepojenie s herným príslušenstvom, ako Asus Aura Sync, MSI Mystic Light, Gigabyte RGB Fusion a pod. To by som už ale asi chcel veľa.

OSD sa nesie vo futuristickom dizajne v modrej farbe. Umožňuje nastaviť všetky dôležité parametre monitora od režimu obrazu cez aktivovanie FreeSync, osvetlenia, PbP či zdroja. Na ovládanie slúži malý joystick, vďaka ktorému je navigácia v OSD rýchla a intuitívna. Práca na C49HG90 má svoje plusy a mínusy. Možnosť využívať dva plnohodnotné zdroje signálu je veľké plus. Pri použití dodatočných aplikácií viete obrazovku rozdeliť na tri plnohodnotné okná aplikácií, čo je tiež skvelé. Výborná je tiež práca s časovou osou pri editácií videí.

Za negatívum pokladám problémy s perspektívou kvôli zahnutiu obrazovky. Tým však trpia zahnuté monitory všeobecne, nie len tento konkrétny. Mne osobne prekážal malý počet riadkov na výšku. Full HD je pre mňa ako návrat do stredoveku, ktorý prináša neustále rolovanie pri písaní textov či programovaní. Dvojnásobok vertikálnych pixelov pri 4K rozlíšení sa jednoducho nedá oklamať.

Hranie hier na tomto monitore je úplne iný level. Úrovňou imerzie sa dostávame na dosah VR headsetov, samozrejme bez vedľajších efektov, ktorými trpia. Monitor vám zaberie celé zorné pole, vďaka čomu sa môžete naplno ponoriť do hry. Hranie na tomto monitore by som tu mohol ešte dlho ospevovať, zameriam sa preto radšej na negatíva. S rozlíšením 32:9 si nebudú rozumieť všetky hry, s tým treba počítať. Ďalší problém je orientácia na obrazovke. Často budete musieť otáčať hlavu k rohom, aby ste videli informácie z HUD, čo vám uberá dôležitý čas a, samozrejme, je to aj nepohodlné. Niektoré hry neprispôsobia vizuálne prvky obrazovky a nechajú ich v rohoch ako zvyčajne - viď Rocket League.

Tu je to však 1,2 metra od seba! Príjemne ma v tomto smere prekvapilo GTA V, ktoré HUD nechá v strede obrazovky, aby bolo stále na očiach, za to palec hore. Vaše skúsenosti tak budú rozdielne od titulu k titulu.

Najväčšia výhoda tohto monitora môže byť aj jeho najväčšou slabinou pri kompetetívnom hraní. Monitor sa obnovovacou frekvenciou aj dobou odozvy môže porovnávať s inými hernými monitormi, jeho šírka však môže mať na svedomí vaše zlyhania v hre. Je veľmi pravdepodobné, že si nepriateľov v rohoch obrazovky jednoducho nevšimnete. Šírka displeja a pomer strán 32:9 tak má svoje výhody aj nevýhody. Je len na vás, čo preferujete.

Samsung C49HG90 je veľmi špecifický produkt, ktorý má veľa plusov, ale aj niekoľko múch. Pre mňa osobne je najväčším problémom nízke vertikálne rozlíšenie. Pravý direkt vám však zasadí cena, ktoré sa pohybovala okolo 1300 €, teraz sa monitor dá zohnať už tesne pod 1200 €. Tu je naozaj otázka, či dva 27" Full HD monitory bez predelu stoja za to. Samozrejme, netreba zabúdať na 144 Hz, HDR, Freesync či výborný PbP režim. Reálne však za tieto peniaze viete kúpiť dva veľmi dobré 2.5K či 4K monitory. Veď aj C27HG70, čo je monitor z toho istého modelového radu ako C49HG90, stojí polovicu a ponúka viacmenej tie isté parametre len v menšom tele a s väčším 2.5K rozlíšením.

HODNOTENIE

7.0

SPARTAN_6917

NETRADIČNÝ KONCEPT S VYSOKOU CENOU A NÍZKYM ROZLÍŠENÍM

+ 144 Hz a HDR
+ rýchla odozva
+ podanie farieb
+ množstvo funkcií
+ polohovanie
+ skvelý PbP režim

- vysoká cena
- len 2x Full HD rozlíšenie
- priemerná portová výbava
- zle dostupné konektory

MOBILY

ULEFONE POWER 5 DOSTANE 13000 MAH BATÉRIU

Ulefone je známy s ponúkaním mobilov s masívnymi batériami a v najnovšom Power 5 to dohnal k extrému a ponúkol 13000 mAh batériu. Je to 5-krát viac ako batérie v bežných mobiloch a ponúkne tak výdrž na celý týždeň.

K tomu ponúkne 6 palcový 18:9 1080p displej, pridá 6GB RAM+64GB flashu, SD kartu. Dopĺňa to štyrmi kamerami, dve zadné 21MP/5MP a dve predné 13MP/5MP. Možno škoda, že má len Mediatek procesor MT6763, ktorý ponúkne približne výkon Snapdragon 600 série, teda strednú triedu.

Pozitívnom mobilu je, že 13000 mAh batériu nabije za 2.5 hodiny štandardným nabíjaním, aj keď ak by ste chceli nabíjať cez wireless nabíjanie, potrvá to 9 hodín. Samozrejme, veľkosť batérie ovplyvňuje hlavne váhu, a teda čakajte 330 gramov, čo dvojnásobok váhy bežných mobilov. Hrúbku čakajte tiež väčšiu a to 15mm. Teda tiež približne dvojnásobok bežných mobilov.

Zo zaujímavých funkcií pridá mobil odomykanie tvárou, chýbať nebude ani senzor odtlačku prstu, ale bude na bočnom power tlačidle.

Predobjednávky mobilu začnú 24. apríla. Cenu ešte nemajú oficiálnu, ale pôjde okolo 300 až 350 eur.

LG G7 THINQ PREDSTVENÝ

LG oficiálne predstavilo G7 ThinQ mobil, ktorým chce útočiť na konkurenčné hi-endy ako Galaxy S9 a S9 Plus. Nevydáva však dve verzie, ale len jednu a to 6.1 palcový displej s 3,120 × 1,440 rozlíšením a 19.5:9 pomerom strán. Je to zrejme najvyšší pomer strán v mobiloch doteraz.

Samotný displej je LCD, ktorý má podľa LG 1000 nitov a to vďaka bielym subpixelom. Nechýba mu ani horný výrez, ale našťastie, podobne ako pri Huawei, si ho môžete skryť a to tak, že plocha pod ním bude čierna a ostane tam len čas a notifikácie (videoukážka). Mimochodom, vyzerá to tak veľmi dobre a možno je až škoda, že tieto mobily s výrezmi tak aj neprezentujú. Zákazníci totiž nie sú práve pozitívne naladení k výrezom. Hardvérovo ponúka mobil Snapdragon 845, dopĺňa to verzia so 4GB pamäte, 64GB miesta, alebo 6GB pamäte a 126GB miesta. Aj keď 6GB verzia nebude dostupná na všetkých trhoch.

Zadné kamery sú dve a každá ma 16MP, jedna je pritom 71 stupňová s F/1.6 druhá je 107 stupňová s F/1.9. Kamery sú napojené na AI Cam funkciu, ktorá analyzuje scénu a objekty a podľa toho upravuje celú scénu. Pridaný je aj Super Bright Camera mód, ktorý v temných scénach zvýši jas. Predná kamera oproti tomu neoslní a ponúka 8 MP a f/1.9. Celé to dopĺňajú Boombox reproduktory, ktoré ponúknu basy a kvalitný zvuk. Na pripojenie slúchadiel nebude chýbať ani 3.5mm jack a USB Type-C port. Batéria bude prekvapivo len 3000mAh, čo je na túto veľkosť displeja a výkon škoda. Jeden deň by však mala vydržať.

Mobil vyjde v máji, cena však bude ešte len ohlásená.

OCULUS SPUSTIL PREDAJ VR HEADSETU OCULUS GO

Nový VR headset Oculusu je už vonku a tentoraz je to plne samostatný headset bez nutnosti PC alebo mobilu. Oculus Go je postavený na mobilných technológiách, a teda čakajte veľmi podobný zážitok ako pri mobilných headsetoch. Tu je však výhoda, že stojí len 199 dolárov (u nás ide za 230 eur). Je to prakticky lacná VR pre každého.

Presnejšie 199 dolárová verzia má 32GB miesta, ak chcete viac, 249 dolárová verzia ponúkne 64GB miesta. Obe majú pri sebe aj ovládač s touch plochou a triggerom.

Samotný headset je v jednoduchom, ale kvalitnou látkovom dizajne, poháňa ho Snapdragon 821 čip s pridanou Dynamic Throttling funkciou, ktorá ponúkne lepší framerate a zároveň šetrenie batérie. Batéria vydrží 2.5 hodiny pri prehrávaní medií a videí, približne 2 hodiny pri hrách.

Samotné rozlíšenie je 2560x1440 na 5.5 palcovom displeji s 538ppi a to aj s kvalitnou optikou. Prekvapivo nie je to OLED, ale Oculus hovorí, že ide o kvalitný LCD fast-switchdisplej, ktorý je rýchlejší ako OLED. Nechýba ani surround zvuk zapracovaný priamo v headsete.

Keďže headset je mobilný a bez senzorov alebo hĺbkových kamier, nemá všetky funkcie plnohodnotných VR headsetov, ale na jednoduchšie mobilné zážitky bez nutnosti detekcie pohybu v prostredí je to veľmi dobrý obchod. Oculus už ponúka cez 1000 aplikácií, hier, množstvo videí a interaktívnych zážitkov. .

Oculus k tomu pridáva aj mobilnú aplikáciu, kde si môžete prepojiť headset a vyberať obsah, ktorý si vo VR spustíte.

MIRAGE SOLO OD LENOVA JE V PREDAJI

Lenovo začalo predávať svoj samostatný VR headset Mirage Solo a aj svoju 180-stupňovú kameru Mirage Camera.

Mirage Solo

Samostatný headset funguje na Google Daydream platforme a podobne ako Oculus Go má v sebe celý hardvér, ale zatiaľ čo Oculus je za 199 dolárov, Lenovo ide za 399 dolárov. Za túto cenu dostanete mierne rýchlejší, aj keď nie najnovší Snapdragon 835 procesor, 4GB pamäte, 64GB miesta a 5.5 palcový 2560x1440 LCD displej.

Mirage Camera

Mirage kamera ponúka 180 stupňový VR kompatibilný obraz a to za 299 dolárov. Ponúka 13 MP fisheye šošovky s možnosťou natáčania 4K videa. Je postavená na Snapdragon 626 procesore, 2GB pamäte, 16GB flashu.

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

Avengers: Nekonečná vojna majú splniť vybičované očakávania fanúšikov do ešte vyššej úrovne ako prvá tímovka v roku 2012. Tá spojila prvých Avengers, no medzičasom sa do Marvel univerza nasypal ďalší tucet hrdinov a tu majú všetci čeliť Thanosovi, ktorý zbiera kamene večnosti, aby vyhubil polovicu vesmíru. Fanúšikovia plesajú blahom, je to presne, čo roky čakajú: epické spojenie všetkých v jedinom filme.

Krížia sa nám hrdinovia z rôznych línií, galaxií je to zručne natočené komiksové remeslo, kde sa dočkáte obrovských bitiek, zaujímavých miest, no filmu chýba hlbší emočný záber a viac legendárnych scén, akéé sme ešte nevideli. Niežeby nemal záver zaujímavú otočku, ale na dva a pol hodiny je to málo.

Samotný dej je naplnením istých obáv: záporák Thanos križuje galaxie (i našu) a hľadá kamene večnosti. Keď ich zozbiera všetkých šesť, má nastať kataklyzma – ak sa ju nepodarí dovtedy hrdinom odvrátiť. Po desiatich rokoch by sme si zaslúžili viac, hoci sa mnohí osopia, že od komiksu sa nedá čakať viac. Dá, niektoré filmy majú presah do iných tém alebo sa snažia inšpirovať u iných látok. Nekonečnej vojne stačí epická rozprava a prísľub Thanos-kamene vs. hrdinovia, ktorí sa dávajú hodinu a pol dokopy.

Thanos je solídne napísaná postava. Na pohľad komiksový búchač, no scenáristi sa silou-mocou snažia v ňom vyvolať emócie, na fanúšikov to bude zaberať. Pomôže dejové prepojenie s už známou postavou, zopár monológov a hrá aj na pomerne známu nôtu, ktorá vysvetľuje jeho konanie. Osobne si viac cením casting Josha Brolina: hlasom dokáže vdýchnuť postave potrebnú charizmu a pridať mu čosi extra...

AVENGERS: INFINITY WAR

Réžia: Anthony Russo, Joe Russo. Scenár: Christopher Markus, Stephen McFeely. Hrajú: Karen Gillan, Elizabeth Olsen, Josh Brolin, Tom Holland, Scarlett Johansson, Chris Pratt, Chris Evans, Pom Klementieff, Chris Hemsworth, Sebastian Stan, Robert Downey Jr., Zoe Saldana, Tom Hiddleston, Benedict Cumberbatch

Dôležitý aspekt novinky spočíva aj v križovaní skupín hrdinov, pričom niektoré spojenia fungujú viac, iné menej. Prekvapivo výborne zaberá Thor a Rocket, vychádza aj kombo Iron Man-Doctor Strange, no pri iných postavách je náramne cítiť, že v miš-maše sa skôr zvýrazňuje ich charakter. Je podľa vás Star Lord skôr otravný hubatý a jeho vtipy u vás prestali účinkovať už v druhých Strážcoch? Žiaľ, párovanie s inými mu nepomôže a naopak, suchosť jeho dialógov sa ešte viac prehĺbi.

Čo nás rýchlo dostane k posúdeniu dialógov v celkovom scenári. Nie sú príliš kvalitné a čím viac sa iba rozpráva, tým skôr sa dostaví pocit nudy i opakovaných hlášok („My máme Hulka" – hm, áno, už zase). Tretí Avengers chcú náramne analyzovať aj rodinné vzťahy, neraz aj smútok, no len čo necháte niekoho pekne sa vyrozprávať (opäť Thor), musí nabehnúť instantný vtip (sme v odľahčenom komikse). Aspoň pri scénach s Thanosom sa scenáristi pokúšajú postúpiť inak – máte šancu hlbšie pochopiť záporáka?

Akcia zaberá naplno. Efektná hostina vás v IMAX pohltí a ponúka kopu svetlých scén, prehľadných bitiek a kopu postáv. Hlavné i vedľajšie sa predháňajú, kto si uzurpuje viac vzácnych sekúnd či minút. Pozitívum je, že sa tu dostáva občas aj silný moment (Thanos a mesiac), niektorí nečakane tasia silné kalibre (nepodceňujte Dr. Strangea!) a počas mastenice všetko rýchlo ubieha. Neraz oceníte kameru, nejaký trik a konečne sa nemusíme mlátiť v New Yorku, Pekingu či Chicagu, ale voľba lokalít je dobrá.

Platí to pre celé univerzum, skáčeme po rôznych planétach (nie ako v Star Wars), sú tu nové destinácie, kusy vesmíru, kde sme neboli a viaceré sú vhodne vybrané, majú istú mytológiu, ktorú síce nestíhame spoznať, ale na 5-10 minút nás stíha ohúriť. V kine to pôsobí výborne, každá nová planéta má čosi do seba a reptať môžu iba tí, ktorí by chceli viac diania na Zemi. Tým, že konflikt s Thanosom narástol do galaktických rozmerov však má väčšina stopáže mimo zmysel – aj za cenu istej umelosti. Paradoxne to najlepšie ponúka opäť raz africká Wakanda, ktorá nám ešte nestačila opozerať...

149 minút je riadna nálož a reálne nie je stopercentne využitá. Hoci máme na plátne dva tucty hercov zvučných mien, nedokážu sa prehrýzť cez občasné chvíle balastu či opakovania stávok na istotu. To, čo si fanúšikovia môžu ceniť ako potrebnú súčasť každého filmu však možno po 10 rokoch už vnímať ako obohranú platňu. Nekonečná vojna stavila na všetko naraz, až jednotlivci s pár výnimkami nevynikajú a sekundárne postavy sa dostávajú až na tretiu koľaj (po Thanosovi a hlavných).

Deje sa toho síce strašne veľa, ale keď si rozmeníte dej na drobné časti, neponúka veľa originality. Tú chcú autori vytesať z iných prvkov: fúzatý Star Lord, bradatý Captain America, Spidey v inom obleku, Hulk v Hulkbuster obleku... Chápete, že sú to jasné odkazy pre pravých fanúšikov, ktorí idú od radosti vyskočiť z kože, ale to ešte neznamená, že vďaka tomu je film lepší, epickejší. No určite je to posun v sérii, čo ocenia mnohí. Hrá sa tu ešte aj na jeden aspekt – očakávanú smrť niektorých hrdinov, ktorú môžeme prežiť a rozlúčiť sa s niektorými, no zadržte a pozorne sledujte – a nezabúdajte, že sme stále v komikse.

Čo nás dostáva k finálnemu výsledku, že tretí Avengers pokračujú vo filmovo-seriálovej vlne univerza a ešte viac ju zvýrazňujú. Kto nevidel minulé filmy, bude stratený (čo neplatilo naposledy len u Čierneho pantera). Je to ďalší diel skladačky, ktorý si vychutnajú fanúšikovia, no bežní návštevníci blockbustrov to budú mať skôr 50:50. Rovnako odlišne môže na nich pôsobiť aj záver, kedy niektorí budú tlieskať a ani nedýchať, no iní si skôr len povzdychnú.

Možno ako u mňa sa u vás dostaví zvláštny pocit, že ste videli očakávaný kolos, ktorý naplnil isté očakávania – ale nepreplnil ich, lebo má málo výrazných scén, na ktoré môžem spomínať ďalšie roky ako u iných filmov, napr. Star Wars, Pán prsteňov a iné kalibre. A to by mal epický zážitok dekády či vyvrcholenie série poskytnúť.

PS – Je mi úplne jasné, že jadro Marvel fanúšikov to bude vidieť inak a bude pripočítavať dva-tri body.

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC

BESNENIE / RAMPAGE

Réžia: Brad Peyton. Scenár: Ryan Engle, Carlton Cuse, Ryan J. Condal, Adam Sztykiel. Hrajú:Dwayne Johnson, Naomie Harris, Ma
Jeffrey Dean Morgan, Jake Lacy, Joe Manganiello, Marley Shelton

Brad Peyton má v Hollywoode zaujímavú pozíciu. Nie je extra režisér, no pracuje u Warnerov už takmer desať rokov na látkach, ktoré si na seba dokážu zarobiť. Taký stredný prúd, o ktorom sa roky hovorí, že skončí na streamovacích službách, no New Line Cinema na ňom žije doteraz. Peyton však postupne rastie s rozpočtami: Besnenie je jeho najdrahší projekt (120 miliónov), nechýba v ňom dvorný kamoš The Rock a šermuje sa tu aj s označením adaptácia starej videohry.

Poslať do kina Besnenie dva týždne po Ready Player One a hovoriť o videohernej inkarnácii, je veľká výzva. Rampage ako videohru si u nás nepredstaví takmer nikto, titul z roku 1986 o zmutovanej trojici besniacej v meste je relatívne neznámy. Skôr sa budú naň diváci pozerať ako na ďalší akčný film, kde The Rock hrá odhodlaného hrdinu a zachraňuje svet.

Azda budete prekvapení začiatkom: pripomína skôr Cestu 2, kde malá výprava končí pri výskumnej rezervácii a The Rock seriózne komunikuje s gorilou pomocou posunkovej reči. No keď z vesmíru dopadnú nádoby s patogénom, začne sa riadne mutovať: George na bieleho King Konga, niekde v lesoch sa rodí 15-metrový vlk a dve tretiny filmu tipujeme, kedy na povrch vylezie aj 30-metrový krokáč a začne robiť paseku. Film je z veľkej časti skutočne cestou... z prírody do Chicage, kde má nastať tá videoherná mela, príšery začnú mastiť mrakodrapy a možno sa pustia do seba navzájom. Spočiatku si neviete nastaviť latku nálady, no rýchlo prídete filmu na chuť. Hoci niektoré dialógy sa tvária seriózne (posunková reč, isté emócie), aj v neakčných scénach film skĺzne do odľahčenej roviny či až paródie žánru. Svedčí o tom napríklad casting, pri ktorom si hneď všimnete tváre známe skôr z komédií: búchač Burke hral v Magic Mikeovi, Malin Akerman poznáte z Watchmenov a komédií, Jake Lacy priamo hrá akoby bol v komédii. A Jeffrey Dean Morgan sa tvári vážne asi v dvoch scénach a potom zásadne už seká vtipy, hlášky, akoby ani nebol v efektnom blockbustri alebo robil naschvál.

Brad Peyton je tvorca, ktorý nemá cit pre vážne vypointované akcie ako Michael Bay a lepšie mu idú tie zábavné línie. Hoci nemá problém zaradiť tie vážne veci, rýchlo prešaltuje na lacné vtipy ako napríklad to, že Rockova postava si rozumie lepšie so zvieratami ako so ženami, zatiaľ čo jeho kamoš by rád možno dáku splašil na večeru. Aj nasadenie Naomie Harris ako pomocníčky prebieha vtipne: zaspí do práce, vyhovára sa na všetko možné, polovicu filmu klame – a zrazu jej máme držať palce. Megalomanská akcia na vás čaká až vo finálnej tretine, dovtedy sa striedajú skôr kratšie úseky, kde sa riešia spomínané vážne veci, načrtávajú postavy, kujú pikle (niektoré sa aj doťuknú, ine nie). Archetyp nájdete na každom kroku: zelené hlavy si myslia, že príšery porazia veľké kalibre a sú schopní pomaly obetovať polovicu mesta. Aj pri nich sa však pýtate, či je to myslené celé vážne a niekde na vás režisér nemrká s tým, že vás chce otestovať. Najprv je istá postava proti našim hrdinom, potom im pomáha. Je tu malý hrdina, ktorého kamera minútu obletuje, ale po 10 minútach aj tak padne za obeť. Azda je to súčasť hry, že sledujeme drahé béčko a o hrdinov tu vlastne nejde, prišli ste na veľké beštie.

Veľké pozitívum finálnej tretiny je, že akcie je skutočne megalomanská, rúcajú sa budovy na desiatky a všetko sa odohráva za denného svetla. To je obrovské plus oproti Godzille z roka 1998, kedy sme sa museli predierať kanálmi, tmou a lejakmi – triky pokročili a už môžeme vidieť mastenicu počas dňa, je obrovská, využíva spomalené zábery a miestami je aj lepšia ako v Godzille 2014. Po 68 minútach sa vynorí aj Lizzie, jasne sa rozohrajú sympatie voči držkám (George má k ľuďom najbližšie, zvyšok asi musí padnúť) a polhodinu sledujeme odľahčenú akciu. Má nadpriemerné momenty, baví a graduje.

Akurát si musíte položiť kardinálnu otázku, či ste ochotní sledovať najprv hodinu filmu, ktorý nie je zle natočený, ale je len čakaním na veľké trikové remeslo. Určite je lepšie natočený ako San Andreas od rovnakého tímu a v IMAX či Dolby Atmose náramne vynikne. Ale v jadre je to stále ten istý obsah.

HODNOTENIE

5.0

lin Akerman,

MICHAL KOREC

TICHÉ MIESTO

Réžia: John Krasinski. Scenár: Bryan Woods, Scott Beck, John Krasinski. Hrajú: Emily Blunt, John Krasinski, Millicent Simmonds, N
Cade Woodward, Leon Russom

Asi ste za posledných pár týždňov počuli, že Tiché miesto je nečakaný hit. Premiéra na SXSW festivale podnietila novinárov písať fantastické kritiky, otvárací víkend v USA prekonal očakávania, mnohí sú filmom nadšení a pasujú ho za veľké prekvapenie i žánrové osvieženie. Pritom Tiché miestonapísal, aj zrežíroval John Krasinski, známy doteraz skôr komédiami či Sundance kúskami.

Tiché miesto je vskutku netradičný kúsok, ktorý si vystačí s poltucom hercami a od začiatku nasadzuje brilantnú atmosféru i jasnú premisu. V blízkej budúcnosti je Zem zdecimovaná príšerami s vyvinutým sluchom a dokážu na diaľku identifikovať ľudskú reč, pád predmetu, hrmot či škrabot. Liek pre prežitie ľudstva: udržiavať ticho, čo znamená absolútne zmeniť existujúci štýl živobytia.

V intre sledujeme istú rodinu na výlete do mesta, kde potrebuje splašiť pár liekov či zásoby a postupne objavíme, že majú aj nepočujúcu dcéru, ktorá v tomto bizarnom kolorite, kde jediný zvuk priláka beštie, má ešte ťažší život. Brodia sa pustatinou, snažia sa vyvarovať chýb, ale... O nejaký čas neskôr vidíme celý životný kolorit: ako bosí chodia po piesku, snažia sa pestovať plodiny, loviť, prať či večerať – ba čo viac, o pár týždňov sa im má narodiť nový prírastok. Majú šancu prežiť v tomto nehostinnom prostredí plnom ticha? Je jasné, prečo má Tiché miesto úspech medzi návštevníkmi kín a bude predstavovať výzvu pre našich divákov. Filmu totálne dominuje ticho, absolútne pri zobrazovaní sveta nepočujúcej dcéry alebo tlmené pri vnímaní ostatných postáv. A ticho si vychutnáte jedine vo vybalansovanej sále, kde nebudete počuť
rev Avengers z vedľajšej sály, šramot vašich susedov alebo vyžieranie popcornu a nachos v tej vašej. Seriózne, neberte si jedlo na tento film, lebo odplašíte pôžitok ostatných – a treba držať aj klapačky.

Väčšina stopáže je založená na minimálnych zvukoch, o to viac dominujú tie agresívne, keď sa už melie príšera s obeťou alebo nastane náhoda podnecujúca útok. Ticho a zvuk sú dva protiklady, ktoré si forma starostlivo mixuje, na nich je postavený zážitok z filmu. Oscarová nominácia za zvuk by bola zaslúžená.

Približne 20-30 minút budete vstrebávať atmosféru i ekosystém, aký sa v tomto svete naučila dodržiavať rodina. Dbá o malé detaily, je zrejmý nápor na ich psychiku, ktorá nemôže vždy vydržať a vidíme civilné situácie, kde nevinná stolová hra dokáže vyvolať veľké emócie. Je obdivuhodné, že Krasinski odhaľuje najprv málo, aby dokázal neskôr vygradovať kopu ďalších scén, kedy zatajujete dych.

Režisér servíruje vypäté scény, testuje jednotlivé postavy i vaše emócie: sú tu skvelé momenty, kde postava Emily Blunt dostáva maximálne zabrať a my autenticky vstrebáme jej emócie bolesti. Zatiaľ čo ona nemôže kričať, my sa strhávame v scéne, kedy Krasinski nabaľuje ďalšie výzvy, Na tomto mieste treba priznať, že hoci element tehotenstva sa zdá byť pritiahnutý za vlasy v celom kolorite, hrdinovia s ním statočne bojujú. Celá druhá polovica vrství adrenalínové scény: rozbíja rodinu na sólo členov, postaví im nové výzvy, nechá bojovať o prežitie či na diaľku a nechýbajú ďalšie brilantné momenty. Je obdivuhodné vidieť, že vybraní herci žmýkajú zo seba maximum, využívajú posunkovú reč, šepot a hrajú naplno.

Krasinski tu nie je žiadny vtipný chlapík, Emily Blunt je výborná v roli matky, bojovníčky i odhodlanej ženy, detskí herci majú veľa priestoru a veľmi uveriteľné scény. Práve posunková reč v kombinácii s tichom vytvára u diváka novú výzvu – herci využívajú americkú posunkovú reč, ktorú je potrebné preložiť do titulkov, inak nemáte šancu pochopiť, čo sa deje (alebo si to zvolíte ako ešte väčšiu výzvu). Momenty napätia dominujú, pridajú sa aj isté momenty akcie (našťastie sa film nezvrhne na strieľačku) a hoci ku koncu sa objaví pár klasických momentov, Tiché miesto si udrží vysokú mieru originality, aká sa dnes nevidí. Chváliť treba audiovizuálnu stránku i obsahovú náplň, vysokú mieru hororovej intenzity a spojenie komorného nápadu s agresívnym efektom. Mix ticha/zvukov je využitý v kine na sto percent.

HODNOTENIE

8.0

oah Jupe,

MICHAL KOREC

Ujasnime si vopred jednu vec. Toto nie je animák pre celú rodinu. A konečne by mali niektorí diváci už pochopiť, že keď je film animovaný, nie je to automaticky detský. A keď už máme toto intro za sebou, môžeme začať naplno chváliť ako nový Wes Anderson využil formu, obsah, tému a brilantný dabing... (Mimochodom, to, že film u nás nie je dabovaný, ale s titulkami, je jasný zámer i hraničenie cieľovky).

O 20 rokov v budúcnosti čelí Japonsko novej kríze. Mesto Megasaki ohrozuje psia chrípka, hrozí aj jej presun na človeka. Riešenie je radikálne, no snáď účinné: poslať všetkých hafanov na neďaleký ostrov, kde je aktuálne prevádzkovaná skládka. Stane sa. O pol roka neskôr sa na tomto ostrove podarí pristáť s malým lietadlom 12-ročnému chlapcovi Atari, ktorý sem prišiel hľadať svojho havkáča. Podarí sa mu spojiť sily s päticou psov, ktorí sa stávajú jeho sprievodcami a popritom začnú odhaľovať sprisahania starostu, ktorý je zhodou okolností pestúnom chlapca...

Hoci je náčrt deja pomerne bizarný či zdanlivo neatraktívny, netreba sa báť. Z pera Wesa Andersona (a jeho kamošov) sa zrodil pestrý kúsok plný

PSÍ OSTROV

Réžia: Wes Anderson. Scenár: Wes Anderson, Roman Coppola, Jason Schwartzman, Kunichi Nomura. Hrajú: Bryan Cranston, Koyu Rankin, Edward Norton

alegórií a nelichotivých vízií na adresu ľudstva a prístupu ku zvieratám či celej spoločnosti. O originalitu rozhodne nie je núdza, no treba sa pripraviť na inú náladu ako pri „svetlejších" kúskoch typu Moonrise Kingdom. Psí ostrov má neraz zádumčivú až depresívnu atmosféru, v ktorej nechá pohybovať sa množstvo postáv. Nejednému divákovi sa môže zdať pomerne temný, od smutného vyhostenia miláčikov až po objavovanie bezútešnej atmosféry ostrova. Ďalšie vlny depresie sa valia aj pri pohľade na samotnú spoločnosť budúcnosti, sčasti aj na politický systém (hoci nikto nechce uprieť isté demokratické kroky či názor opozície). A na veselosti nepridá ani pôvod hrdinu Atari, ktorý je z pozície siroty vďačný aspoň za psíka, o ktorého pomerne skoro príde..

Až sa zdá byť pomerne nereálne, že na takom smutnom základe je postavený občas veselý príbeh o púti. Psí ostrov je žánrový mix a nepôsobí ako komédia, Anderson tradične skladá absurdné prvky v deji. Našimi sprievodcami sú piati havíkovia, resp. 4+1, lebo Chief sa nechce stať súčasťou partie a väčšinou hlasuje proti návrhom, no napokon sa nechá presvedčiť pre spoločné misie. Ešte viac to platí po pristáti Atariho na ostrove a jeho charakter vyznie pri kľúčových momentoch. Psí ostrov je čiastočne road-movie, keďže spoznávame lokalitu psov i zákutia, no neraz odskočíme do Megasaki, kde sa chystá nový komplot.

Veľmi silnou súčasťou Psieho ostrova je Japonsko. Nejde iba o to, že film si užijú najmä japanofili pre narážky (Sito downo, biscuito a pod.), ale najmä kvôli inštalácii do spoločnosti, ktorú vnímajú mnohí ako jednu z najvyspelejších na svete. Fakt, že Anderson zasadil príbeh práve sem, je sčasti alarmujúci; ak považujeme Japonsko za predzvesť diania na Zemi (obyvateľstvo, ekonomika), potom jeho príbeh naberá mrazivý nádych, ak nám chce ukázať, kam sa môžeme dostať a akú otázku by sme podobným spôsobom chceli riešiť. Lebo sú tu voľby, vedci, vplyvné machinácie, yakuza, súčasne aj vplyv tradícií konfrontovaný s modernými technológiami. Japonsko určite nenašlo iba využitie kvôli bohatej forme...

...ktorú Anderson opätovne využíva s veľkou bravúrou. Samotná jazyková stopa je riešená inak ako sme zvyknutí a film je tým pádom nedabovateľný). Ľudia hovoria najmä japonsky a psi anglicky, čo zvýrazní rozdiely. Soundtrack využíva bubny, je atmosférický, zveľadí tradíciu i napínavé scény. Režisér ctí pravidlá spoločnosti, lineárne rozprávanie úspešne rozbil umnými flashbackmi, aby mal diváka v každej chvíli, kde ho potrebuje. Niečo povie vopred, iné si šetrí na záverečnú tretinu. Hoci nejde o šokujúce odhalenia, trieštená narácia pozdvihne celok a kladie vyššie nároky na diváka.

A platí to aj pre formu animovaného filmu s bábkovými technikami. Nepozerá sa ľahko, prevládajú tu dialógy (umne napísané, musíte sa na ne sústrediť a vychytať detaily) prednášané špičkovými hercami v správnych chvíľach. Sú tu klasické kamerové postupy Andersonových filmov, aj jeho iné prvky. To je azda sčasti aj malinké negatívum pre znalcov: opäť známe finesy, akurát v inom prostredí.

Na pomery bežného diváka to bude festivalový zážitok ako remeň (a ešte aj animovaný!) Pre fanúšikov režiséra to bude dobrý, hoci zrejme nie najlepší kúsok (niečo nevyslovené mu chýba). Pre nás všetkých je to jeden z najoriginálnejších počinov tohto filmového roka. Milovníci Japonska môžu pridať bod.

HODNOTENIE

8.0

MICHAL KOREC