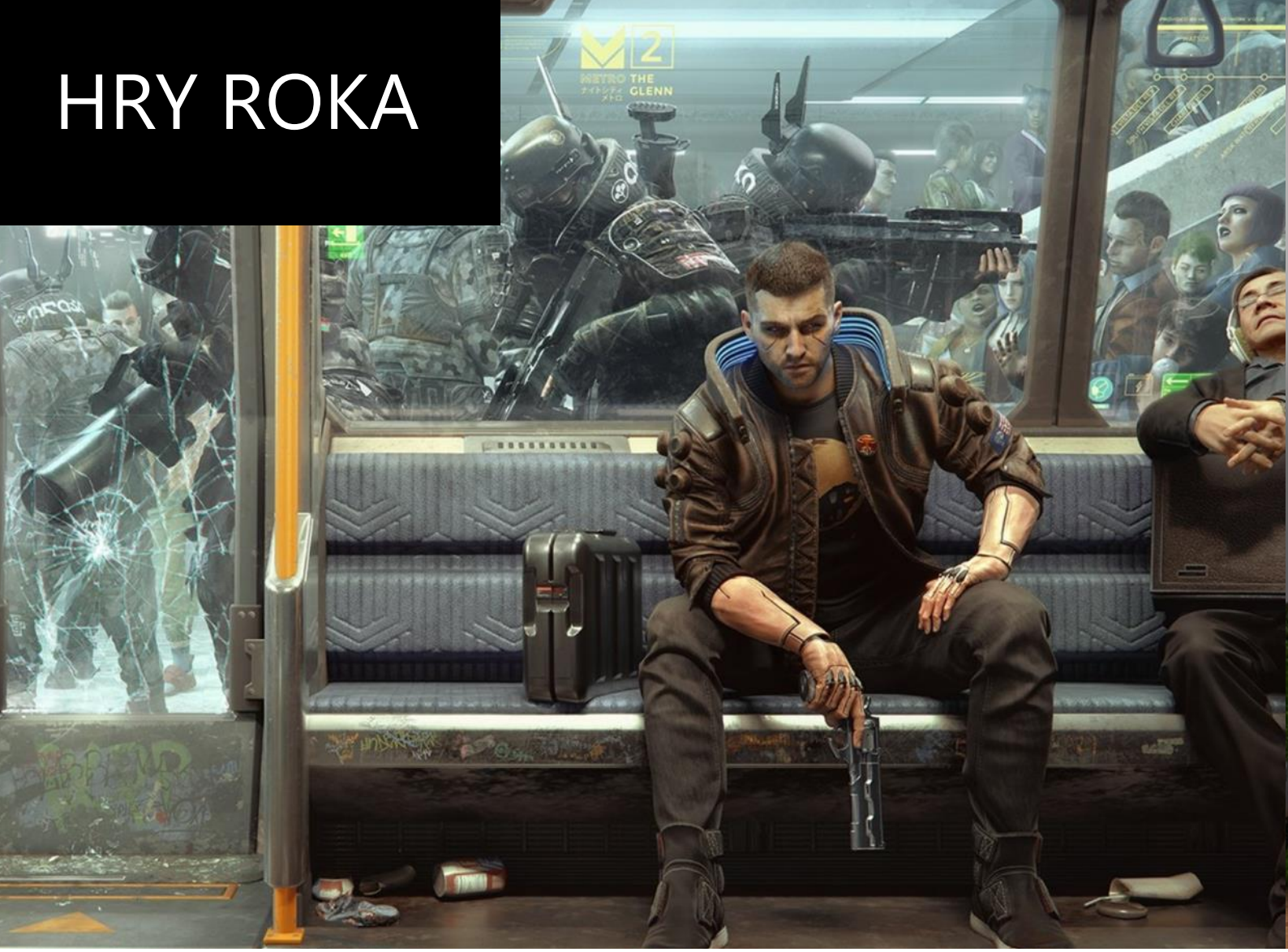

SECTOR
ROČENKA 2020
MAFIA: DE
DOOM ETERNAL
HALF LIFE ALYX
CYBERPUNK 2077
THE LAST OF US PART 2
HRY ROKA 2020

HRY ROKA





RECENZIE



HARDVÉR



FILMY

TOP 20



HRY ROKA 2020

VÝBER NAJLEPŠÍCH HIER ROKA

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

Síce sme vybrali top 20, ale môžeme si ešte spomenúť hry, ktoré sa tesne do rebríčka nedostali a to napríklad parádna pixelovka s monštrom Carrion, veľmi slušný kyberpunkový GhostRunner, ale aj dobre spracovaný Gears: Tactics alebo vizuálne pôsobivý Watch Dogs Legion. Tesne obišiel aj parádne nostalgický Command & Conquer Remastered.







20. Arise: A Simple Story (PC, Xbox One, PS4)

Putovanie životom neprináša len šťastné chvíle a Arise vás prevedie aj útrapami, ktoré občas každého stretnú. Celé to spraví v pôsobivom spracovaní a s kvalitnou hrateľnosťou. Ak chcete milú oddychovku, Arise vám to ponúka.

19. Wasteland 3 (PC, Xbox One, PS4)

V Colorade zmietajúcom sa mocenskými bojmi sa stretávajú záujmy rangerov, miestneho samozvaného vládcu aj jeho odporcov. Schyľuje sa k búrke a vy ju budete viesť v novom pokračovaní Wasteland série, ktoré prišlo s vysokou kvalitou spracovania, hlbokými RPG prvkami a veľmi dobrou strategickou hrateľnosťou.

18. Demon's Souls (PS5)

Klasika s obrovskými monštrami sa vrátila a rozhodne nie je náhoda, že si na svoj príchod vybrala PS5. Našťastie, nestratila nič zo svojho čara a ani náročnosti. Umieranie je stále veľmi úzkou súčasťou hrateľnosti, teraz však v o dve generácie lepšom vizuále.

17. Crusader Kings III (PC)

Kráľ je mŕtvy, nech žije kráľ! Po ôsmich rokoch vlády strategického ovládania Európy v Crusader Kings 2 nastal čas odovzdať žezlo do rúk nového nasledovníka, Crusader Kings 3. Ten hráčov teraz zaviedol ako do stredovekej Európy, tak aj veľkej časti Ázie a Afriky.







16. Persona 5: Royal (PS4)

Persona 5 Royal je vylepšená verzia už tak vynikajúcej hry. Prináša nové herné mechanizmy, veľa nových predmetov, ale najmä skvelé ženské postavy, nového záporáka, celý tretí semester a viac herných dní. Royal verzia prospela aj hrateľnosti, je celkovo lepšia a svižnejšia, autori naplno prekopali, čo sa dalo. Stále platí, že je to jedna z najlepších JRPG a hier vôbec v tejto generácii.

15. Flight Simulator (PC)

Microsoft po rokoch vrátil späť svoju Flight Simulator sériu a to v kompletnej podobe s celým svetom a tisíckami letísk, len teraz vo fotorealistickej grafike vďaka satelitnými záberom planéty a ich AI spracovaniu do 3D podoby. Nechýba detailná simulácia, rozmanité lietadlá a ani shop, ktorý sa už zapĺňa doplnkami.





14. Animal Crossing: New Horizons (Switch)

Tento rok Nintendo veľmi dobre vyšlo načasovanie nového Animal Crossing titulu pre Switch, ktorý cez lockdowny a karantény umožnil aj nehráčom pekný oddych v nenásilnom virtuálnom svete. Ponúkli množstvo činností a množstvo možností.

13. Ori and the Will of the Wisps (PC, Xbox One, Switch)

Ori je po 5 rokoch späť, aby nás opäť dojal, potrápil a hlavne zabavil so svojou novou hrou, ktorá je väčšia, lepšia a dojemnejšia. Znovu vyrozpráva netradičný príbeh bytostí z lesa a prevedie nás jeho zákutiami vykreslenými v pôsobivej grafike a doplnenej jedinečnou hudbou.





12. Immortals: Fenyx Rising (PC, Xbox One, PS4, Switch)

Ubisoft na konci roka prekvapil s titulom Immortals, ktorým nepochybne chcel napodobiť Zeldu, ale treba uznať, že sa mu to podarilo veľmi dobre a priniesol rozsiahly grécky ladený svet, mix súbojov, puzzle prvkov a prieskumu prostredia.

11. Hades (PC, Switch)

Bol rozruch okolo tejto indie hry opodstatnený? Určite áno, je to jedinečne spracovaná a veľmi návyková sekačka s kvalitným vizuálom, zvukovou stránkou a pútavo prerozprávanými greckými mýtami. Nechýbajú bossovia a kvalitný súbojový systém.



10. Snowrunner (PC, Xbox One, PS4)

Spintires a Mudrunner dostali svojho nasledovníka s názvom Snowrunner. Ten vylepšuje hrateľnosť, prístupnosť titulu oproti predchodcom a zároveň hru rozširuje rovno na niekoľko rozličných území, kde sa nudiť určite nebudete.

9. Desperados III (PC, Xbox One, PS4)

John Cooper je späť so starými aj novými druhmi a ďalším príbehom z divokého západu, ktorý vyžaduje tímovú spoluprácu. Svojská partia dobrodruhov je vo výbornej forme a ak máte radi Commandos štýl alebo divoký západ, nesmiete novú hru z Desperados série vynechať.









8. Half Life: Alyx (PC VR)

Valve sa po rokoch prebralo zo spánku a ponúklo skutočný AAA titul z populárneho univerza a to rovno vo virtuálnej realite. Dokázali veľmi dobre spojiť mechaniky virtuálnej reality s atmosférou okupovaného mesta a dobrým mixom akcie, prechádzania prostredím a puzzle prvkami.

7. Final Fantasy VII remake (PS4)

Ďalšia nehynúca klasika dostala svoj remake, ktorý je pútavý, i keď sa do istej miery odkláňa od originálu. Stále je to však jasná voľba pre všetkých fanúšikov. Autori vylepšili grafiku, upravili hrateľnosť a ponúkli starý známy príbeh v novom poňatí. Stále je to však len prvá časť pôvodnej hry, pričom nevieme, kedy a či vôbec príde a

6. Mafia: Definitive edition (PC, Xbox One, PS4)

Klasická Mafia sa prekvapivo vrátila, aby nám oživila spomienky na začiatky mafie v Amerike a znovu ukázala parádnu atmosféru hry. Autori zobrali základ z pôvodného titulu, modernizovali ho, prepracovali mesto do modernej podoby, spravili malé úpravy v príbehu a celé to naservírovali v kvalitnom spracovaní. Ani tentoraz nechýbal český dabing.

5. Ghost of Tsushima (PS4)

Autori Infamous nám tentokrát servírujú vojnovú drámu z feudálneho Japonska. Prináša akčnú zábavu, podmanivý vizuál, ale ponúka aj netradičné, naokukané prostredie, ktoré radosť objavovať a spolu s tým spoznávať kultúru samurajov.









4. Assassin's Creed: Valhalla (PC, Xbox One, PS4)

Assassin séria sa tentoraz presúva do sveta Vikingov, kde sa v časoch ich najväčšieho rozmachu vydávame s vikingskou výpravou do Anglicka, ktoré si síce nebudeme podrobovať, ale budeme tu expandovať našu dedinu, pomáhať miestnym kráľom, alebo ich likvidovať. Fanúšikovia série sa môžu tešiť na desiatky hodín hrateľnosti a aj zaujímavé zmeny v príbehu v súčasnosti.

3. Doom Eternal (PC, Xbox One, PS4, Switch)

Doom Eternal je tu a je to poriadne krvavá jazda peklom, zemou a podivnými dimenziami, ktorú je takmer nemožné si neužiť. Pokračuje v príbehu z predchádzajúceho Dooma a otvára univerzum ako nikdy doteraz. Ponúka kvalitnú kampaň, zaujímavý a netradičný multiplayer a vyšla už aj prvá časť príbehovej expanzie.

2. The Last of Us Part 2 (PS4)

Nová časť The Last of Us sa nebojí pokladať náročné otázky a ponúkať odpovede, ktoré sa nemusia všetkým páčiť. Naughty Dog teraz ponúkol pôsobivý, ale aj pre fanúšikov kontroverzný zážitok, v ktorom sa nebojí brutality, smrti a ani na survival hru netradičných tém.

1. Cyberpunk 2077 (PC verzia)

Svet v roku 2077 nie je práve prívetivé miesto. CD Projekt sa nám to v titule Cyberpunk 2077 rozhodol bližšie ukázať. Ponúkol veľmi kvalitne spracované mesto, jedinečné postavy, peknú ponuku obsahu a aj slušnú hrateľnosť. Celé v jedinečnej grafike. Niektoré detaily síce nedotiahli, ale plusy výrazne prevážili mínusy.









10

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
CD PROJEKT
VYDAVATEĽ:
CD PROJEKT
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG

CYBERPUNK 2077

OBJAVTE SVET BUDÚCNOSTI

CD Projekt Red je síce doma vo fantasy RPG hrách so Zaklínač sériou, ale niekedy pred siedmimi rokmi sa rozhodol, že skúsi niečo iné a konkrétne v sci-fi žánri. Licencoval si tak značku Cyberpunk, stolnú hru z roku 1988. Zatiaľ čo pri Zaklínačovi ukázali Bethesde, ako sa majú robiť akčné RPG v otvorenom svete, teraz sa rozhodol poučiť Rockstar. Bude to lekcia o novej generácii hier v otvorenom svete, presnejšie rozprávaní príbehu v otvorenom meste.

Autori tu úplne menia koncept, ktorý použili v zaklínačovi. Síce hra ostáva v otvorenom svete, ale mení prostredie, časové umiestnenie a aj pohľad. Z pohľadu z tretej osoby totiž prechádza do FPS pohľadu. Je to netradičné na hry v otvorených svetoch, ale keďže tu autori spájajú futuristické mesto, akciu, RPG prvky, ukázalo sa to ako veľmi vhodné spojenie. Autori to chceli spraviť osobnejšie a zároveň vzhľadom na pohyb vo vnútri a medzi vysokými budovami prehľadnejšie.

A čo od Cyberpunk 2077 vlastne čakať? Čakajte hru výrazne zameranú na príbeh, na jedinečné vizuálne spracovanie futuristického sveta, ale aj hlboké úpravy postavy, pričom nechýba množstvo obsahu s dobrým vyvážením rôznych činností a hlavne nechýbajú rozhodnutia ovplyvňujúce príbeh. Neponúka však neustálu akciu, neobťažuje neustálymi presunmi mestom a nie sú tu ani také sandboxové činnosti ako v GTA. Toto je niečo iné. Ak by sme to mali prirovnať ku GTA, najbližšie to má ku GTA IV.

Vaša hra, vaša cesta

V hre sa zhostíte postavy nazvanej V, ktorú si môžete sami nadefinovať, vybrať jej vzhľad, hlas, pohlavie a ľubovoľne to zamixovať. Nechýbajú ani upravovania pohlavných orgánov. Viete si zamixovať aj muža a ženu. Nakoniec je to budúcnosť a tu sa už konvenciami ľudia neobmedzujú. Zároveň si však vyberáte aj minulosť vašej postavy, ktorá vám jednak zvýši určité parametre a zmení niektoré možnosti neskôr v hre, ale aj úplne zmení začiatok hry. Totiž môžete začínať ako nomád, ktorý vyrastal v pustine a tam aj začína svoj príbeh, ako dieťa ulice, ktoré vyrastalo medzi gangmi a vie v uliciach prežiť, alebo korporát, ktorý vyrastal vo vyššej triede a obráti sa proti svojim.

Prvé misie má každá z postáv vo vlastnom prostredí s vlastným príbehom, no všetky sa postupne stretnú v hlavnom príbehu a následne sa pôvod postavy ukáže v pridaných špecifických odpovediach v rozhovoroch alebo v lepších schopnostiach v určitých oblastiach. Osobne som začínal v pustine, lebo je to pekná zmena oproti mestu Night City, do ktorého sa následne dostanete, ale nech si vyberiete ktorúkoľvek oblasť, môžete si následne zahrať aj za ostatných, či už celú hru, alebo len ich začiatok, aby ste videli zmenu prostredia a aj to odkiaľ postavy prišli. K tomu má hra aj štyri obťažnosti, ktoré veľmi súvisia s tým, čo všetko musíte následne v hre robiť a do akej hĺbky v nej ísť, aby ste prežili.

Night City je mesto v Kalifornii, ktoré pripomína futuristické Los Angeles ovládané korporáciami. Mesto pri pobreží obkolesené púšťou s mrakodrapmi natlačenými na malej ploche, ale aj s rôznymi, diametrálne odlišnými časťami. Celé je to viac retro futuristické spracovanie budúcnosti, veľmi podobné tomu, čo si ľudia predstavovali v 80-90-tych rokoch, nakoniec to bolo vtedy, kedy vznikala prvá Cyberpunk stolná hra, ale aj filmy ako Blade
Runner alebo komiksový Judge Dredd. Nie všetky technológie sú tak hypermoderné, niektoré zastali v čase, ako napríklad pripájanie sa káblom z ruky k systémom, alebo to, že autá si stále ľudia šoférujú sami.

Mesto na jednej strane ovládajú korporácie, na druhej gangy a ľudia sa snažia žiť niekde uprostred. Skladá sa zo šiestich častí, kde každá je iná a siaha od luxusných štvrtí, cez vyleštené korporátne mrakodrapy, až po temné a špinavé štvrte umiestnené hlavne v podzemiach alebo zničené časti mesta ovládané gangmi. Je to pôsobivý pohľad na veľké rozdiely, ale stále sa nezbavíte pocitu, že najlepšie sa musí žiť v pustine, mimo tohto všetkého chaosu.

Night City

Pustina je lákavá, ale vy chcete žiť v meste, ste totiž kyberneticky vylepšený nájomný žoldnier a spravíte čokoľvek, čo si klient zažiada. Chcete si v Night City splniť svoj sen a zarobiť, ale ako by sme aj čakali, nie všetko ide podľa plánu. Jedného dňa zoberiete prácu, ktorá zmení všetko. Stávate sa svedkom niečoho, čo ste nemali vidieť a získate niečo, čo ste nemali dostať. Dostali ste hardvér, ktorý je kľúčom k nesmrteľnosti. Stávate sa tak cieľom, ale zároveň máte aj väčšie problémy. Jedným z nich je Johnny Silverhand, ktorého si zahral Keanu Reeves a ktorý bude prakticky hlavnou postavou v hre (a zahráte si za neho aj niekoľko misii).



Ten stvárnením nesklamal a prakticky vedie hru a jej príbeh. Je tu spevákom a tvrdým bojovníkom proti korporáciám. Bol aktívny v 20-tych rokoch, ale teraz sa vracia, aby vás zatiahol do svojho boja. Či už chcete, alebo nie. Ale Johnny nebude jedinou výraznou postavou. Autori veľmi zapracovali na hĺbke dvoch desiatok postáv, s ktorými budete spolupracovať, ako v hlavnom príbehu, tak im aj budete pomáhať aj vo vedľajších misiách a bližšie ich spoznávať.

Pritom bude záležať na vás, ako hlboko a ktorým smerom pôjdete. CD Projekt veľa vecí v hre necháva na hráčoch a bude na nich, ako budú chcieť ktoré veci preskúmavať. Veľa v hre závisí od odpovedí v rozhovoroch, odpovedí a otázok je vždy veľa a sú v nich také drobné odlišnosti, ktoré možno neviete akú zmenu spôsobia teraz, ale je možné, že niečo spôsobia neskôr. Nakoniec tieto veci vás povedú aj k niekoľkým koncom hry. Neviem presne koľko ich je a minimálne na tri narazíte, pričom si treba dávať pozor aj na predčasný koniec pri istých odpovediach v rozhovoroch. Rovnako v rozhovoroch môžete zrušiť niektoré misie alebo odmietnuť spoluprácu.

Rozhovory sú jedným z pilierov hry a rátajte s tým, že ich bude veľa, len samotný scenár má 590 tisíc slov, čo sú tri-štyri pekne hrubé knihy. Bude to tak veľká časť hry, ale nebudú to rozhovory len tak o ničom, všetko je veľmi dobre napísané a rozhovory približujú či už situáciu, samotný svet v hre, alebo idú do hĺbky postáv. Našťastie, všetko je v češtine a jednoduchšie tomu viete porozumieť. Zároveň sa všetko dá aj preskakovať, ak nemáte o rozhovory záujem.

Ako hlboko v hre pôjdete, bude len na vás

Ale nielen rozhovory budú hlboké, hlboko je prepracovaná aj vaša postava. Má svoje schopnosti, perky, možnosti výroby, inventár, zbrane, ktoré môžete používať a vylepšovať a nechýbajú ani kybernetické doplnky. Ale nevyhnutne do toho nemusíte výrazne investovať. CD Projekt to navrhol tak, že ak hráte na dvoch nižších obťažnostiach, výrobu alebo kybernetické upgrady nemusíte nevyhnutne ani použiť, na vyšších dvoch to už odporúča. Na druhej strane, schopnosti a perky sú základ, budete postupne získavať skill pointy a bude na vás, akým smerom sa budete uberať. Máte schopnosti v mechanike, v sile, reflexoch, inteligencii a chladnej hlave. Tieto vám umožňujú prechádzať určité úlohy istým spôsobom, napríklad ak si zlepšujete silu, viete vyvaliť niektoré dvere, inteligenciu viete použiť v niektorých možnostiach v rozhovoroch, ale v mechanike viete niečo aktivovať. Ak nemáte dostatočné skúsenosti, nevadí, vždy je aj ďalšia, väčšinou komplikovanejšia cesta.

Pod každou schopnosťou následne odomkýnate perky, ktoré už pridávajú alebo vylepšujú špecifické možnosti, ako zameriavanie, odolnosť, boje na telo. Totiž v bojoch budú tri prístupy, a to boje na telo, kde viete bojovať rukami alebo aj s katanou, viete sa aj kryť a používať silný útok, je tu aj stealth prístup a nakoniec, samozrejme, aj útok so zbraňami. Môžete to ľubovoľne kombinovať a miestami aj ľubovoľne využívať, aj keď stealth sa nebude dať použiť všade.





Samotná FPS akcia je kombináciou bežných strieľačiek s RPG strieľačkami, základ je v energii nepriateľov, zásahoch na určité miesta a sile vašej zbrane, kde vám vyskakujúce čísla hneď naznačia, čo môžete čakať (čísla viete vypnúť v nastaveniach, čo je to prvé, čo som aj spravil). Taktické headshoty a zabíjanie na jednu ranu tu veľmi nečakajte, aj keď brokovnica pri boji na blízko je prekvapivo účinná. Snajperka nezaostáva, ale len ak trafíte presne. S ostatnými zbraňami si musíte poradiť, ako sa dá a kombinovať strieľanie a skrývanie. Nepriatelia totiž často znesú aj celý zásobník zo samopalu alebo pár výstrelov z pištole do hlavy. Treba s tým rátať, ale postupne si na to zvyknete a možno budete chcieť hľadať lepšie zbrane alebo si ich sami vylepšovať. Bude to na vás.

V meste vám obchodníci so zbraňami ponúknu slušné kúsky a čím ste známejší v uliciach, tým viac z ponuky vám ukážu. Kredit v uliciach získavate plnením vedľajších misii, pričom na nich aj primárne viete zarábať, aby ste si mohli kupovať či už zbrane, alebo kybernetické vylepšenia, prípadne autá a motorky. Ostatné veci ,ktoré zozbierate pri misiách, môžete využiť na vylepšovania alebo ich v automatoch alebo pri obchodníkoch predať, prípadne nakúpiť.

Viac akcia alebo viac RPG?

Možnosti RPG hrania sú hlboké, ale hlavne nižšie obťažnosti to vôbec nevyžadujú. Nemusíte sa orientovať na upgrady, obchodníkov ani na vedľajšie misie. Aj keď ak chcete ísť hlbšie do hry, sú hlavne vedľajšie misie základom. Tie plníte pre rôznych ľudí, zarábate na nich peniaze (nakoniec ste nájomný lovec), tí sa vám priebežne ozývajú s novými ponukami, ozývajú sa aj ich priatelia a priatelia priateľov a získavate peknú ponuku možností. Osobne som prešiel najskôr príbeh a až potom som začal hrať vedľajšie misie, ale môžete to priebežne kombinovať podľa toho, aký typ zážitku chcete.

Samotný príbeh totiž ponúka veľmi atmosferický a ucelený zážitok. Má okolo 17 hodín času v hre (s čistým časom mi to trvalo okolo 20 hodín), pričom autori hovorili, že to nechceli preháňať s dĺžkou hlavného príbehu a pre tých, ktorí budú chcieť viac, nechávajú vedľajšie misie. V nich sa môžete realizovať. Podľa toho koľko som ich zozbieral počas príbehu a koľko je ich ešte na mape, tak minimálne 20-30 hodín obsahu tam bude, ale zrejme sa budú objavovať stále ďalšie, keďže v hre má byť aj cez sto hodín obsahu. Vedľajšie misie pritom tvoria samostatné príbehy, kde jednu misiu nasleduje ďalší telefonát a ďalší rozvoj daného príbehu. Doplňajú to aj rýchle joby, ako prenos niečoho na určité miesto a samostatné misie majú aj získavanie vozidiel. Nechýbajú tu ani nelegálne preteky na autách.

Keď sme pri autách, s nimi to priamo v príbehu autori nepreháňajú, máte síce niekoľko misii, kde šoférujete, prenasledujete, ale často sa len vozíte na sedadle spolujazdca a rozprávate so šoférom prípadne strieľate na nepriateľov. Je to viac pre atmosféru a príbeh a ak ste už dorozprávali môžete ich preskočiť, zatiaľ čo GTA tým často len naťahuje čas hry. Samotné ovládanie je mix reálnejšej fyziky odpruženia auta a arkádového ovládania, je to taký mix pre zábavnú hrateľnosť. Nie je zlý, ale určite si naň budete musieť zvykať, má trochu citlivejšie zatáčanie, ale záleží od auta, ako sa bude správať.

Jazda na autách tak strieda misie, v ktorých si užijete akciu, stealth (niekedy sa dá vybrať typ prístupu k úlohe), dopĺňa to pátranie vo virtuálnych záznamoch, ktoré sú prakticky detektívnymi úlohami, kde získavate ďalšie dôkazy a prepojenia, aby ste sa mohli so svojím problémom pohnúť ďalej. Viete sa napájať na sieťové systémy, hackovať v jednoduchých logických úlohách, sú tu aj misie s dronmi alebo časti príbehu vo virtuálnom priestore. Nič sa tu neopakuje a všetko je samostatne naskriptované a napísané. Celé to predeľujú spomínané rozhovory a pohľady na pôsobivé scenérie mesta.

Vizuálne orgie

Mesto je to dotiahnuté na jednotku ako samotným návrhom, tak aj finálnym grafickým spracovaním. Parádne detaily, kvalitné textúry, jedinečné nasvietenie a odlesky, to keď ešte zmiešate s Ray tracingom, vyjde nová generácia vizuálu. Je to detailné, dokonale rozanimované a celé jedinečne atmosferické. Či už cez deň, kedy vyznieva mesto farebne a živo, alebo večer, kedy sa rozsvietia neóny a na mesto padne hmla, dážď a atmosféra sa dá priam krájať. Postavy vyzerajú jedinečne a s fyzikou poháňanými vlasmi priam realisticky. Ani by ste nepovedali, že je to engine zo Zaklínača.

Samozrejme, s kvalitou prichádza aj náročnosť. Špeciálne ak hráte s plným Ray tracingom. Ja som to hral na RTX 2080 Super, kde som nechával stredný Ray tracing na všetko a najvyššie nastavenie a pridal som aj DLSS ktoré je, samozrejme, nutnosťou, aby hra išla v 4K. Framerate sa tam ide okolo 30-40 fps, ale miestami ako napríklad nezoptimalizovaný pohľad do zrkadla veľmi klesá. Možno aj preto tu zrkadlá fungujú len vyslovene na stlačenie tlačidla, kedy sa z digitálnej plochy stane reálne zrkadlo a na chvíľu sa do neho môžete pozrieť, aby ste sa videli. Zvláštny pokles, keďže je to tam aj bez Ray tracingu, ale uvidíme, či to Day1 patch zafixuje. Samotné nastavenia grafiky sú detailné a viete si pekne povypínať a pozapínať rôzne efekty, ale vybrať aj prvky HUDu, ktoré sa majú zobrazovať, vypnúť zobrazovanie čísiel po zásahoch a prakticky všetko, na čo si spomeniete.

Zatiaľ čo detaily sú parádne a celé to vyznieva nextgenovo, vidieť, že na niektorých miestach sa autori nepohli vpred a napríklad autá a ľudia sa generujú podobne ako v GTA alebo Watch Dogs, objavujú sa pred vami, niekedy aj len tak zmiznú. Nevyhli sa tomu ani rôzne malé chyby, ako keď NPC postava prejde cez objekty, cez vás alebo vaše auto, ak jej stojí v ceste, alebo občasné chyby v animáciách, kde sa nenatiahla animácia a postava levitovala namiesto pohybu. Uvidíme, či to už prvý patch odstráni. Mimochodom, SSD je tu veľmi odporúčané a ak to nainštalujete na HDD, je dobré zapnúť si v nastaveniach možnosť pomalý disk. Na ňom potom môžete vidieť neskoršie nahrávanie detailov objektov, hlavne áut alebo ľudí, alebo objavovania sa zbraní vo vašich rukách. Na túto kvalitu je to prekvapivo rýchle aj pri nahrávaní z HDD.





Ale pozor, toto je len zhodnotenie grafiky PC verzie, konzolové verzie, hlavne Xbox one a PS4 sú veľmi orezané a s veľmi nestabilným framerate najlepšie sa im vyhnúť. Ak hrať hru na konzolách, tak na Xbox Series X/S alebo PS5.

Vizuálnu stránku dopĺňa kvalitný soundtrack, ktorý jedinečne dotvára celú atmosféru hry spolu s novým zvukovým enginom. Ten je navrhnutý na to, aby dokázal čo najlepšie zachytiť množstvo zvukov v meste, a to plne v 3D. Zároveň sa o zvuk opiera aj AI systém nepriateľov. Veľmi kvalitné sú rozhovory a aj samotná hudba, kde kyberpunkový štýl v hlavných témach spoznáte, aj keď samotné rádia v autách, alebo v miestnostiach už môžu hrať rôznu, niekedy aj veľmi zvláštnu hudbu.

Nová generácia otvoreného sveta

V Cyberpunk 2077 CD Projekt znovu odviedol parádnu prácu a ponúkol veľmi pôsobivý titul a prakticky prvú skutočne next-gen hru v otvorenom svete. Vizuálne jedinečnú, preplnenú obsahom, hĺbkou a celú vedenú pôsobivým príbehom, v ktorom zahviezdi Keanu Reeves. Skutočne je to niečo, čo sa oplatí zahrať a nebudete banovať.

Napriek množstvu RPG prvkov a rôznych hlbších možnosti sa ani akční hráči nemusia obávať. Autori nechávajú na hráčovi, ako hlboko v v tejto oblasti pôjde. Ale napriek tomu od toho nečakajte čistú akciu, je to primárne príbehom vedená hra s úlohami s rozmanitým zameraním, v čom aj exceluje. Aj keď vzhľadom na rozlohu a otvorený svet tu nechýbajú ani rôzne menšie chyby.

HODNOTENIE

+ pôsobivo spracovaný svet v roku 2077
+ kvalitný príbeh
+ parádne animácie a detaily postáv
+ hlboké možnosti vylepšovania postavy
+ rozsiahle a detailné mesto
+ možnosť hrať za jednu z troch postáv
+ možnosti v rozhovoroch
+ české titulky
- rôzne menšie chyby

10

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
ALTUS
VYDAVATEĽ:
ALTUS
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
31. MAREC 2020

PERSONA 5 ROYAL

PERSONA 5 V ĎALŠOM VYDANÍ

Ako sa dá vylepšiť desiatková hra? Niektorí čitatelia šomrali pri udelení najvyššej známky pre Persona 5 istou zaujatosťou či prihrávaním bodov japonským hrám, ale vyložme karty na stôl: Persona 5 je aj po troch rokoch jednou z najlepších hier, nielen JRPG súčasnej generácie konzol. Na rozdiel od iných titulov sa pokúsila a aj uspela v dvoch cenných atribútoch. Prenikla pod pokrývku zhnitej spoločnosti, z ktorej si zobrala do scenára viaceré pálčivé témy, o ktoré mnohé hry nezavadia ani o omylom: korupciu, falošné pohnútky, ohrozenie žien v spoločnosti. A zároveň nasadila ohromnú štylizáciu, o ktorej môžu mnohé hry iba snívať: azda prehnanú pre istú časť publika, ale neuveriteľne spojitú v kontexte predkladaného diela a jeho vrstevnatých tém.

Aj na druhý či tretí raz pôsobí úvod neuveriteľne košato a motivuje vás hrať ďalej. Pravda, len do prvého savu ubehne 65 minút a to sa premelie strašne veľa vecí. Joker skáče po strechách budov, preletí kasínom, zmeria si sily s prvým bossom, pri pokuse utiecť dôjde ku zrade a končí v cele a na policajnom výsluchu. Prichádza krásna prísna vyšetrovateľka a odpálime prvý flashback o pár mesiacov do minulosti, kedy mladý hrdina (meno mu môžete dať sami) prichádza do Tokia, aby býval v kaviarni jedného chlapíka a chodil do školy, kde dostáva druhú šancu. Tú svoju prvú premárnil (pozor, ďalší flashback) ešte skôr ako 9. apríla, kedy sa počas jednej noci pri návrate domov rozhodol postaviť na stranu tej slečny, ktorú chcel istý politik zatiahnuť do auta.

Takže náčrt hrdinu je celkom zrejmý a nie príliš bezpečný z hľadiska možností a dobrodružstiev. Pokiaľ sa má úspešne dostať na koniec tohto ročníka a neskončiť vo väzení či polepšovni nadobro, mal by sekať dobrotu. Čo sa mu spočiatku celkom darí, ale rýchlo skĺzne do dvojakého života: počas dňa chodí normálne do školy, venuje sa spolužiakom, štúdiu i záľubám.

Ale počas nocí sa prepadá do nočnej mory, jeho alter ego funguje ako sprievodca ľudskými túžbami, ktoré vyzerajú ako náročné bludiská plné nepriateľov a cieľom je kradnúť poklady, aby sa ľudia prestali upínať na niečo materiálne či chorobne zlé a zbavili sa opantania či pochybných vášní. Toto abstraktné zosobnenie spoločenských problémov je geniálne pretavené do palácov, kde na vás číha rozmanité dobrodružstvo, či ide o skorumpovaného politika alebo šialeného učiteľa.

Kto nemá vnútorných démonov alebo s nimi nezvádza boj? Persona 5 ide ešte ďalej v tom, že ich personifikuje nechá vás medzi nimi voľne chodiť. Psyché človeka sa niekedy veľmi ťažko zobrazuje – a často si naň trúfajú aj filmy. O to väčším víťazstvom je Persona 5, ktorá ich dokáže nielen nahlodať, ale bravúrne ukázať. Svojím spôsobom má cnostnejšie myšlienky ako klasickú záchranu sveta od zla, pretože sama kladie otázky: čo je ešte zlé a čo je už dobré? Čo je už za hranou a kedy ľudia tým vnútorným démonom prepadnú a škodia okoliu?

Bolo by príliš jednoduché poukázať na hrdinu Persony 5 ako na všemocný liek. Je skôr katalyzátorom diania, no ako jeden z mála je správny a jasne vyprofilovaný, zatiaľ čo zlých ľudí alebo tých balansujúcich na pomedzí rôznych odtieňov sivej morálky objavujete postupne. I keď aj on je čiastočne v spoločenskej pasci, lebo jeho nemilosrdná podmienka ďalšieho prekročenia „zákona“ / „pravidiel“ je v kontraste s nočnými aktivitami alebo príslušnosťou ku skupine Phantom Thieves.

Čo vás čaká v jadre hry? Poctivá JRPG, ktorá ľahko presahuje stovku hodín a má dve časti hrateľnosti. Prvou je sociálna simulácia, ktorá priamo odkazuje na štruktúru v podobe kalendára, ktorý jednoznačne v ľavom rohu indikuje dni a časti (ráno, poobede, večer). Môžete (a neraz) musíte chodiť do školy, venujete sa spolužiakom, nadväzujete sociálne kontakty – ste na strednej škole, takže sa od vás očakáva nejaká romanca. Lenže Persone 5 nejde o milostné pletky ako spoznávanie pestrých postáv v brilantne napísanom scenári, či ide o tínendžerov alebo dospelých, každý si so sebou ťahá náročnú líniu. Nedajú sa hodiť do vreca s tým, že majú traumatickú minulosť alebo pošramotené roky života. Sú to veľmi ľudské príbehy, aké sa vo videohrách bežne nevidia a ku každej vlastnosti treba pristúpiť citlivo – aj k perfektnej gymnastike novej postavy Kasumi Yoshizawa.

Áno, do scenára sa veľmi, veľmi elegantne priplichtili dve postavy, ktoré sú vkladané do existujúcej hlavnej porcie hry od prvej hodiny.



Kasumi patrí medzi tínendžerov, priestor dostane už v prvej polovici a naplno je rozvinutá v druhej. Takuto Maruki dostáva priestor vo finálnej tretine, resp. novej porcii hry nalepenej až na samotný koniec, ale prináša parádnu líniu s problémami duševného zdravia. Vynikajúci prístup k postave!

Z toho vyplýva aj fakt, že túto hru musíte hrať úplne od začiatku a nedajú sa vytiahnuť iba staré uložené hry a hurá odkrútiť si 20-hodinový epilóg. Nie, Persona 5 Royal nie je iba DLC alebo datadiskom, pôsobí skôr ako predĺžená verzia filmu, ktorý dôverne poznáte. Rovnako aj Royal verzia sem vkladá nové scény, postavy alebo umne skracuje iné pasáže, a to najmä v tej druhej hrateľnej časti.

Metaverse je paralelná realita, kde sa zhmotňujú všetky psychické poruchy či temné kúty duší. Každý Palace je venovaný jednej postave a predstavuje labyrint prehnaných túžob i ťaživých trápení – snažíte sa tam bojovať v klasických ťahových súbojoch, kde vaše postavy získajú tzv. Persony a môžu sa pustiť do náročných ťahov. Bežní protivníci sú dobrí na rozbeh, ale už menší bossovia predstavujú solídne výzvy. Musíte sa spoľahnúť na fyzickú silu, ale ešte viac na schopnosti Persony a elementárne útoky, ktoré padnú vhod pri odhaľovaní slabín. Bludiská sú vylepšené vo viacerých smeroch: niektoré mierne skrátené, iné získali lepšie tempo a nad všetko úsilie prichádza nová pomôcka – zachytávací hák, ktorý vás pošle do nevídaných nových pasáží.

Zbierate aj nové predmety menom Will Seeds a zážitok z hlavných bludísk je celkovo lepší. A dokonca aj Mementos, náhodne generované miesta, kde ste chodili grindovať sú bohatšie na nepriateľov, predmety i hudbu. Čím viac investujete do súbojov, tým skôr odhalíte nové predmety, jedlá, nápoje, schopnosti či vylepšenia. Korunu dáva súbojom nový element tzv. Showtime útokov, ktoré prídu v čase minimálneho zdravia či tesne pred porážkou nepriateľa: odohrá sa šialená animácia pripomínajúca prestrelku či wrestling v aréne a odpáli oponenta ďaleko.

Palaces sú pomyselné vrcholy celej hry – každý je iný, mapuje iný charakter a hneď ten prvý, ktorý sa zameral na učiteľa a trénera volejbalu, odhalí žiakov vo väzení, trpiace mužstvá i jeho egoistickú povahu. A Persona 5 sa špecializuje na čierne body aktuálnej spoločnosti: sexuálne útoky a slabosť žien, politická moc bedačujúca bežných ľudí či japonský známy systém pracovného vyhorenia. Nie, toto nie sú bežní japonskí démoni, ktorí vyskočili z podzemia, aby si podmanili Shinjuku či Shibuyu. V tejto hre ide o oveľa viac.

Aj na konci dostávate oveľa viac. Tretí semester je nečakaný prídavok, ktorý nielenže zužitkuje dvojicu nových postáv (Kasumi, Maruki), ale pridá dobrých 20 hodín hrania. Sú tu ďalšie civilné dni a šanca skúmať postavy, vďaka lepšej dĺžke môžete nadviazať ešte viac interakcií aj s existujúcou partiou. Pribudla nová štvrť Tokia s názvom Kichijoji – znalci lokálnej metropoly vedia, že sa rozprestiera na západ od Shibuye a je to zábavno-študentsko-obchodná destinácia, nakoľko neďaleko sídli niekoľko univerzít či internátov. Sem chodia mladí vypnúť po škole a môžete sa túlať na známej ulici Sun Road s obchodmi alebo vypnúť pri pohári v Harmonica Yokocho.





Celkovo platí, že vďaka novému semestru i ďalším dňom dokáže stihnúť na jeden herný záťah viac. Možno aj naplno spoznať všetky postavy a interakcie s nimi.

Royal verzia prináša aj novú Persona a úplne nový Palace, kde sa autori vyšantili a prinášajú jeden z najlepších dungeonov vôbec. Azda to, že je iba jeden, slúži v prospech vecí, pretože maximálne úsilie smerujú na jedinú plochu. Okrem výborného dizajnu sa môžete tešiť aj na nového nepriateľa, ktorý má úplne iné smerovanie ako tí minulí – jeho ciele, motívy a vystupovanie je odlišné od doterajších postáv, čo je obrovské plus. Dokonca sa dá napísať, že vďaka jeho zaradeniu pôsobí celá hra celistvejšie – akoby mala dosť času na úspešné ukončenie a rozlúčku so svojimi hrdinami, zatiaľ čo pôvodná hra sa síce tiež lúčila umne, ale zbrklejšie. Na druhej strane sa netreba báť, že Persona 5 Royal pôsobí ako posledný Pán prsteňov, pri ktorom si niektorí robili srandu, že tiež mal asi tri konce, kým prišli záverečné titulky. Tu všetko do seba zapadne a radi sledujete finiš. Budete mať chuť hrať potom ešte raz? Ak ste hrali základnú verziu, možno už nie. Ale ak Persona 5 milujete a Royal porcia vám nestačí, stále sa dá odštartovať New Game+, kde čaká finálna Persona či pár tajných bossov.

Persona 5 Royal je vylepšená verzia prakticky vynikajúcej hry. Prináša nové herné mechanizmy (Showdown a hák), veľa nových predmetov, ale najmä dve skvelé ženské postavy, nového záporáka, celý tretí semester a viac herných dní. Royal verzia prospela aj hrateľnosti, je celkovo lepšia a svižnejšia, autori naplno prekopali, čo sa dalo. Vďaka tomu má čo dať nielen nováčikom (pre nich je to ultimátna voľba), ale aj veteránom. A stále platí, že je to jedna z najlepších JRPG a hier vôbec v tejto generácii.

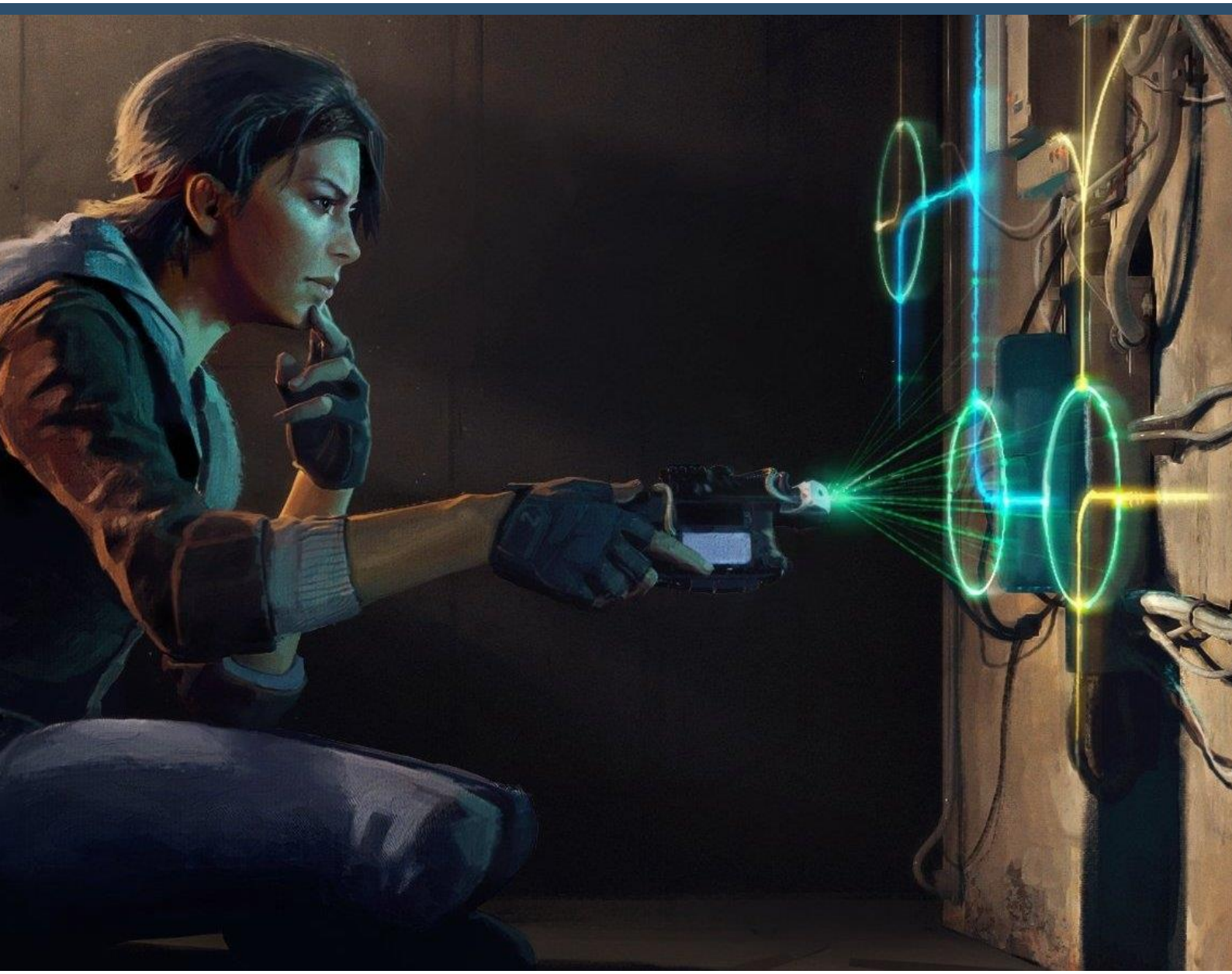
PS: Dajme ešte pár slov k hodnoteniu. Po správnosti by mala dostať táto verzia o pol boda viac, ale dá sa ísť na 10,5? Nie, takže ostáva konzervatívna 10. Znamená to, že minulá verzia je teraz slabšia? Ani nie, stále má čo ponúknuť a je to jedna z najlepších hier poslednej dekády.

HODNOTENIE

+ netradičné pálčivé témy v brilantnom podaní
+ fantastický scenár a jeho tempo
+ výborné postavy a ich úloha v deji
+ budovanie vzťahov študentov i dospelých
+ autentické Tokio rozšírené o novú štvrť
+ skvelé bludiská podľa psychiky majiteľov
+ bohatý súbojový systém

10

PETER DRAGULA



HALF LIFE: ALYX

NÁVRAT DO HALF LIFE UNIVERZA VO VIRTUÁLNEJ REALITE

PLATFORMA:
PC VR
VÝVOJ:
VALVE
VYDAVATEĽ:
VALVE
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
26. MAREC 2020

Valve sa po rokoch konečne vrátilo späť k vývoju singleplayerových hier a rovno skočilo späť do Half-Life univerza. Prichádza tam s titulom Half-Life: Alyx. Nie je to však štandardná desktopová hra, ale hra vo virtuálnej realite. Týmto rozhodnutím síce vývojári obmedzujú publikum hry, ale zároveň umožňujú vychutnať si Half-Life univerzum naplno a hráči tam doslova teraz môžu vstúpiť.

Možno je to sklamanie pre hráčov bez headsetu, ale je to prídavok, aký by mala dostať každá veľká séria. Keď takto vstúpite do sveta vo virtuálnej realite, vidíte ho z úplne inej perspektívy. Všetko zrazu dostane ďalší rozmer, už to nepôsobí plocho a veci môžete doslova osobne spoznávať. Niektoré hry takéto malé prídavky aj dostali, ale Valve išlo s Half Life o krok ďalej a prinieslo plnohodnotnú príbehovú hru exkluzívne pre virtuálnu realitu.

VR tu tak nie je len doplnok, ale samotný základ. Je to iný základ zobrazenia a aj iný základ hrateľnosti ako pri štandardných tituloch. Je to niečo, čím by sa ostatné firmy mohli inšpirovať, aj keď vieme, že sa to nestane, pokiaľ predaje VR hier nebudú oveľa vyššie. Momentálne si hry na seba nezarobia a Valve spravilo Alyx hlavne preto, že sa venuje VR a predáva svoj Valve Index headset. Nepotrebuje, aby hra bola nevyhnutne zisková, a práve preto je Half-Life: Alyx taká kvalitná.



V hre sa teraz dostaneme medzi Half-Life 1 a Half-Life 2, konkrétne je to priamy prequel pre príbeh Half-Life 2. Dostaneme sa do City 17, päť rokov pred udalosťami dvojky, kde sa 19-ročná Alyx vydáva do okupovaného mesta. Je to situácia po sedemhodinovej vojne, kedy svet obsadili Combine jednotky a živočíchy z druhej dimenzie sa postupne udomácňujú na planéte. Alyx patrí k odboju a snaží sa bojovať proti nadvláde, aj keď tentoraz má dôležitejšiu úlohu - musí zachrániť svojho otca a nielen jeho.



S Alyx sa tak vydáme krížom cez City 17, prevedie nás vyprázdnenými ulicami s hliadkami vojakov, budovami, ako aj podzemnými komplexmi zamorenými monštrami a všetko toto ukáže jedinečnú atmosféru. Popritom ako ju budeme nasávať, budeme skúmať prostredia, riešiť puzzle úlohy, zbierať veci a, samozrejme, aj bojovať. Všetky činnosti sú tu veľmi dobre vyvážené a doplnené kvalitnými rozprávaním príbehu okoreneného humorom, ako aj rozvíjaním hry. Stále objavujete niečo nové, dostávate nové schopnosti a možnosti a hlavne sa nenudíte.



Autori sa tu zjavne snažili zachovať mix hrateľnosti Half-Life 2 a ako plus tentoraz Alyx aj rozpráva, nie ako mĺkvy Gordon Freeman. Spolu so svojou spojkou Russelom vám postupne opíšu stav mesta, udalosti, ktoré sa stali a aj to, čo sa deje teraz. Popritom stretnete aj známe postavy, ktoré sa rovnako svojím príbehom napájajú na Half -Life 2. Je to na informácie veľmi bohatý doplnok Half-Life univerza, a nie sú to len slovné, ale aj vizuálne informácie, kde teraz naživo vidíte veci, ktoré sa diali pred dvojkou.

Na rozdiel od Gordona postava Alyx nemá páčidlo, nelikviduje tak nepriateľov zblízka (čo je veľká škoda, boj nablízko hre chýba), ale má svoje gravitačné rukavice, ktorými vie priťahovať predmety aj z diaľky, ako aj postupne sa rozrastajúcu sériu zbraní, ktorá sa dá aj upgradovať. A vylepšovať ich aj musíte, keďže nepriatelia budú stále nebezpečnejší a akcia sa bude stupňovať.

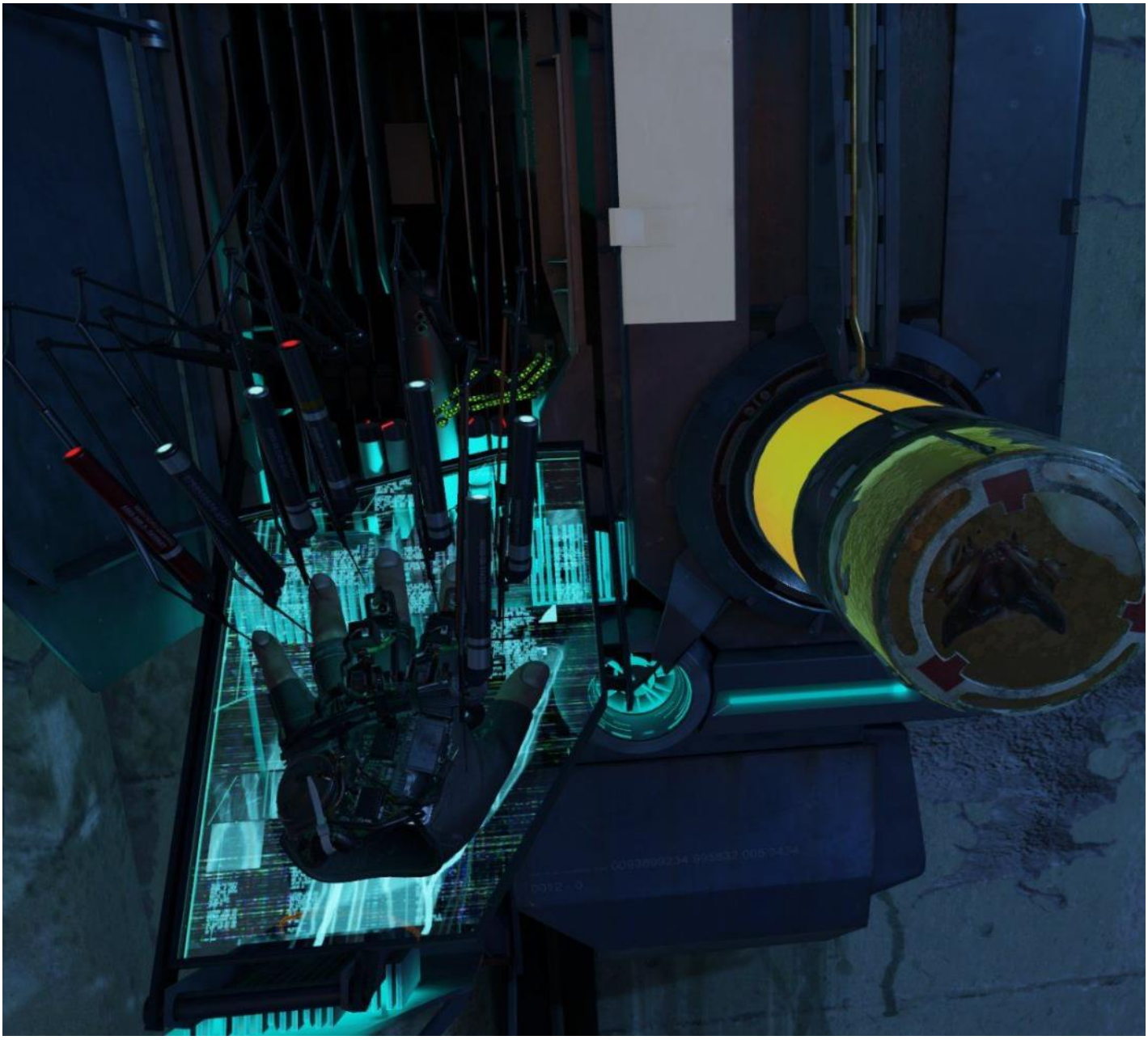
Rukavice sú tu základom hrateľnosti, nakoniec je to niečo, čím ovládate v hre všetko. Všetko nimi robíte manuálne, a to od stláčania tlačidiel prstom, cez presúvanie predmetov, zbieranie vecí, vytrhávanie dosiek z dverí, presúvanie krabíc, ale aj riešenie holografických hackovacích úloh alebo prepájanie elektrických káblov vaším multitool zariadením. Je to presne štýl úloh Half-Life 2, aj keď teraz špeciálne vytvorených pre VR. Pritom autori tu nešli do plne sandboxových fyzikálnych úloh, kde si môžete splniť všetko, ako chcete, ako napríklad Boneworks, ale držia sa svojho predpísaného štýlu riešení problémov. Na sandboxové hranie majú vo Valve Portal značku. Tu sa držia skôr zábavy pri interakciách.

Samotné gravitačné rukavice vám v hre slúžia aj ako HUD, máte tam vaše zdravie, vidíte zozbierané veci, zásobníky, neskôr sa pridá na ruku napríklad aj baterka, ktorou si budete musieť manuálne svietiť. V druhej ruke máte pre zmenu zbrane, kde je postupne na výber pištoľ, brokovnica a samopal. Všetky musíte manuálne a pracne nabíjať. Až tu zistíte, čo je to stres, keď vám počas boja dôjdu náboje v zásobníku a vy šmátrate za chrbtom po ďalšom zásobníku a druhou rokou vyhadzujete starý zo zbrane. A najhoršie je to vtedy keď už máte na tvári prilepeného headcraba. Pritom musíte zbrane aj vhodne používať na daných nepriateľov a šetriť tým náboje. Tých totiž nikdy nie je dosť a musíte sa snažiť priebežne ich hľadať a odkladať si do batohu. Popritom je dôležité hľadať aj zásoby látky na upgradovanie zbraní. Čím viac nájdete, tým rýchlejšie a efektívnejšie si zbrane vylepšíte.

Napríklad pridáte väčšie zásobníky, mieridlá, zameriavače a ďalšie potrebné veci. Valve sa tu pekne sústredilo na to, aby sa vaša sila a efektivita postupne zlepšovala, ale musíte preto spraviť niečo aj vy, a teda sa musíte snažiť hľadať zásoby, nielen preletieť miestnosťami. Priebežne sa vždy v leveloch dostanete k upgradovaciemu stroju a môžete si vybrať vylepšenia, na ktoré máte.

Nakoniec zbierate aj injekcie na liečenie, granáty alebo magnetické karty, energetické bloky a ďalšie veci potrebné na postup vpred v prostredí. Tu spravilo Valve zaujímavé rozhodnutie, a to možnosť nosenia len jednej takejto veci a často si tak musíte vyberať, ktorú si necháte. Niekedy bude potrebné oželieť a zanechať granát alebo injekciu. Samotné injekcie sú malým bonusom v liečení umožňujúce liečiť kedykoľvek, základom sú tu liečebné stanice, do ktorých musíte nájsť headcraba v tube, ktorý vám potom zariadenie nainjektuje do ruky.





Je veľmi pôsobivé sledovať, ako to VR celé funguje a ako zariadenie doslova vytlačí šťavu z headcraba.

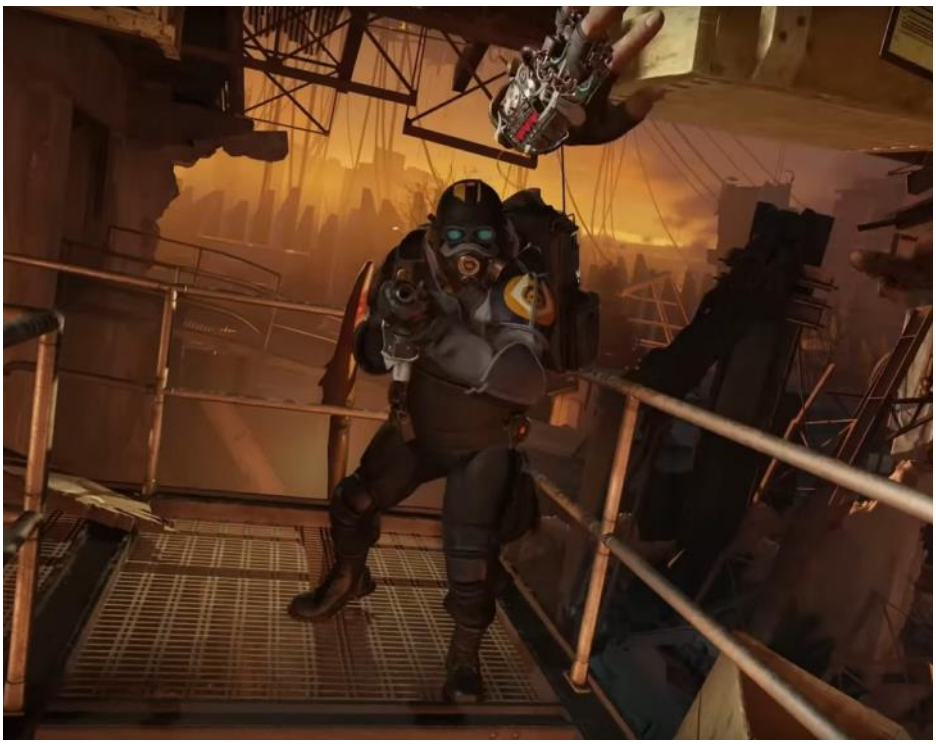
Dôležité je, že zdravie potrebujete, pri bojoch sa stráca veľmi rýchlo. Headcrabov sa tu pohybuje veľa, dopĺňajú ich zombíci s headcrabom na hlave, ale aj vybuchujúce rastliny, mäsožravé rastliny na stropoch, a ,samozrejme, aj niekoľko typov Combine vojakov, od základného, až po obrneného heavy, čo budú najtvrdší nepriatelia a ideálne je na nich nájsť granáty. Boje sú drsné, ale zároveň veľmi dobre spracované, keďže streľba je precízna, pričom okrem toho, že musíte dobre zameriavať, musíte si sledovať aj náboje a spolu s tým taktizovať, často ustupovať a skrývať sa. Niekedy je to veľký stres, čím viac nábojov míňate, tým väčší.

Našťastie Valve vie ako namixovať akciu a necháva vás pravidelne oddýchnuť, doplniť zásoby a aj nasať nové informácie. Toto celé tvorcovia rozplánovali na približne 12-15 hodín kampane. Aj keď ak idete na rýchlosť, viete to dať aj pod 9, ale minimálne pri prvom prejdení sa neoplatí ponáhľať sa a vo virtuálne realite si viete všetko pekne vychutnať a pohľadať aj easter eggy. Jediná škoda je, že Valve nepridalo aj samostatné čisto akčné režimy na rýchle odreagovanie, takéto VR hry by to mohli dostávať automaticky.

Grafika je pôsobivá a doslova parádna na VR. Textúry vo vysokej kvalite a detailné objekty vás priam presvedčia, že ste v skutočnom svete a nie v hre. Všetko vidíte úplne ostro, všetko viete prečítať. Úroveň detailov je pôsobivá a hneď vidíte, že nie ste v bežnej béčkovej VR hre. Toto je niečo viac. Užijete si pôsobivé ulice mesta, podzemia a aj komplexy nepriateľov na vašom výlete krížom cez City 17. Možno už viete, že sú inšpirované východnou Európou a aj to vidíte na architektúre, ako aj na azbuke, ktorá sa tu strieda s anglickými nápismi. Dôležité je, že si teraz môžete celý tento svet osobne obzrieť, uvidíte, ako vyzerajú headcraby zblízka,.







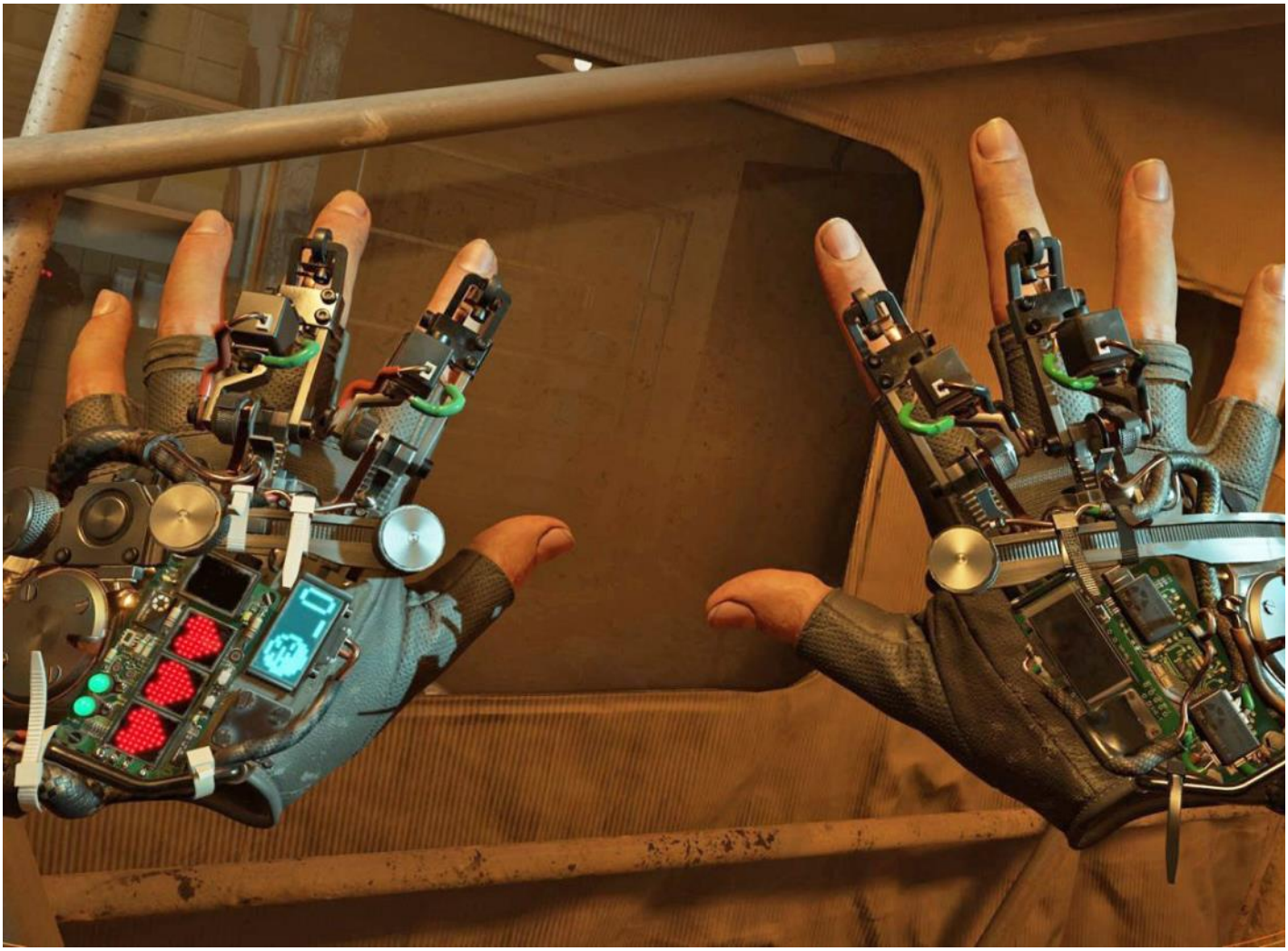
Spoznáte rôzne parazitické formy života nalepené na stenách, všetko sa hýbe, leskne, chniape po vás. Je to iný pocit ako pri bežnej hre na monitore. Je to niečo viac, hlavne v takejto kvalite.

Čo mohli však mohli autori ešte v prostredí viac doriešiť, je väčšia rozmanitosť. Sú tu ulice mesta a rôzne budovy a podzemné lokality, no aj keď sú stále iné, chýba tu niečo výrazne odlišnejšie, čo by to oživilo. Sú to, mimochodom, všetko prísne uzavreté prostredia, nie sú tu pláže alebo niečo otvorenejšie ako v Half-Life 2. Tomu sa prispôsobujú aj boje, ktoré sú všetky orientované na malé vzdialenosti.

Na druhej strane prakticky všetky objekty majú zapracovanú fyziku, viete ich zdvihnúť, otvoriť, pozrieť si alebo zahodiť. Všetko funguje na fyzike, aj keď priamo do hrateľnosti je z objektov zapracované len máločo. Je hlavne škoda, že Alyx nemôže využívať fyziku na boj a teda nie je tu možnosť boja hádzaním vecí po nepriateľoch. Miestami to aj chýba.

Nový Source 2 sa tu síce veľmi pekne ukázal v kvalite grafiky, ale v technickom spracovaní vidieť, že stále trpí neduhom pôvodného Source enginu, a to častým nahrávaním. Akoby tu chýbal dnes už prirodzený streaming. Časti prostredí sú useknuté loadingmi a dlhé je to už pri bežnom nahrávaní, znovuoživení, jednoducho sú všade.

Až prekvapivé v dnešnej dobe. Ideálne je tu už mať rýchly SSD, aby ste čakanie čo najviac eliminovali. Za to čakanie však dostanete spomínanú vysokú kvalitu textúr, ktorá je však aj náročnejšie ako na RAM, tak aj VRAM. Občas vás na hra v úvodnom menu aj upozorní, že má málo grafickej pamäte a hra môže sekať. Najlepšie spúšťať s povypínanými všetkými aplikáciami. Inak na RTX 2080 Super sa na plynulosť nemôžem sťažovať, aj keď štvorjadrový i5 to dáva len tak-tak.



Hra nesklame ani po zvukovej a hudobnej stránke, kde pri Half-Life už automaticky viete, že keď začne hudba, začne aj akcia a naopak, keď sa rozpráva, tak sa reční a nestrieľa. Všetko je decentné a samotné ozvučenie vo virtuálnej realite nesklame. Rovnako ani ovládanie a pohyb v prostredí, pri ktorom si môžete vybrať, ako sa chcete pohybovať a otáčať. Môžete ísť po skokoch, či už plynule, alebo teleportom, alebo môžete ísť úplne plynule manuálne, ako ste zvyknutí z FPS hier. Je to náročnejšie pre mozog na spracovanie, ale ak máte dostatočne výkonné PC, ktoré netrhá a dobre nastavený headset na vaše oči, dostanete veľmi atmosferický zážitok bez bolesti hlavy.

Valve s Half-Life: Alyx spravilo veľmi dobrý krok vo virtuálnej realite, je to krok vpred pre celý biznis a je to jeden z krokov, ktorý VR potrebuje na to, aby sa dostalo do mainstreamu.

Autori v hre ukázali, že sa dá spraviť kvalitná príbehová hra vo virtuálnej realite, ako aj to, že tento žáner sa má kam posúvať, keby firmy do VR hier viac investovali. Valve ponúka parádnu grafiku, ukazuje veľký dôraz na detaily, prináša masívnu rozsiahlosť titulu a veľmi dobre spája rôzne typy hrateľnosti, ktoré sú plne dotiahnuté. Celé to k tomu zastrešuje jedinečnou atmosférou Half-Life univerza. Zároveň však nevybočuje zo štandardov série a neposúva sa niekam inam, do sandboxu alebo fyzikálnej hry. Ostáva pri zemi s tým, že rozprávanie Alyx hru príjemne oživuje, na rozdiel od tichého Gordona.

Uvidíme, či v ďalšej hre autori prinútia rozprávať aj Gordona. Podľa zábavného teasingu na konci hry to však nevyzerá nádejne (určite si ho pozrite). Jedno však vieme, ďalšie Half-Life hry prichádzajú. Uvidíme však, či nasledujúca príde len vo VR, alebo bude aj štandardná.

HODNOTENIE

+ kvalitne spracovaná hrateľnosť, špeciálne sniperka
+ rozsiahle mapy s voľnosťou prístupu k cieľom v prostredí
+ dostatok zbraní a vybavenia aj s vylepšovaním
- AI má svoje slabé chvíľky, rovnako ako fyzika
- na mapách chýbajú základné informácie
- niektoré prostredia sú zbytočne veľké
- zle spravené checkpointy

9.5

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
HANGAR 13
VYDAVATEĽ:
2K GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

MAFIA: DEFINITIVE ED N

NÁVRAT KLASIKY V MODERNOM KABÁTE

Hangar 13 spravil toto leto zaujímavý krok a bolo ním oživenie celej Mafia série. Takže najskôr priniesli Mafiu 2 v remasteri aj s malými úpravami, doplnili to vydaním Mafie 3 v kompletnej edícii aj s expanziami a teraz to celé uzatvára prvá Mafia, ktorá je, kompletným remakeom, keďže pôvodný titul vyšiel už pred dvadsiatimi rokmi.

Môžem rovno povedať, že je parádnym remakeom. Je spracovaním o kategóriu vyššie ako zabugovaná Mafia 3 alebo aj nedotiahnutý remaster Mafie 2. Je to hra ako má byť, bez výraznejších chýb alebo zádrhov a navyše postavená na jedinečnom základe pôvodnej Mafie. Od Hangaru 13 je to veľké prekvapenie, ale zdá sa, že sa na predchádzajúcich tituloch už vývojári nacvičili a teraz sa už dostávajú do formy. Ako fanúšikovia pôvodnej Mafie, tak aj noví hráči sa môžu tešiť. Dostanú jedinečnú chuťovku.

Pôvodná hra je v našich končinách nehynúca klasika, ktorú v čase svojho vrcholu vytvorilo české Illusion Softworks.

Po odkúpení 2k Games a po Mafii 2 to už išlo dole vodou. Je to škoda, lebo mali veľmi dobrý štart. Nakoniec prvá Mafia vychádzala popri GTA 3 a prakticky spolu definovali systém otvorených svetov. GTA išlo viac do arkádovosti a vedľajších možností, Mafia viac po dramatického príbehu a reálnosti. Navyše prvá Mafia bola postavená v neobohranom čase tridsiatych rokov minulého storočia a presnejšie do Ameriky, kde sa v tom čase začala rozťahovať talianska mafia.

Bol raz jeden taxikár

V hre sa dostanete do mesta Lost Heaven vytvoreného podľa Chicaga a New Yorku tridsiatych rokov a v ktorom vaša postava Tommy Angel pracuje ako taxikár. Jedného dňa, ako si leštíte svoj žltý taxík, narazíte na dvoch utekajúcich chlapov. Akonáhle im pomôžete, dostávate sa do situácie, z ktorej už niet návratu. Chlapci totiž sú z miestnej mafie od Salieriho a aj keď sa snažíte pokračovať vo svojom bežnom živote, už to nie je možné. Pomsta za pomoc príde čoskoro, nasleduje ponuka práce a už sa veziete plnou parou do života mafiána.

Takto Tommyho a aj nás čaká dvadsiatka misii rozťahaná v niekoľkých rokoch, kde sa postupne stáva stále hlbšou súčasťou rodiny a spĺňa pre ňu bežné úlohy, od vyberania výpalného, cez likvidovanie konkurencie, ale zažije aj zradu, pomstu, nešťastie a smrť. Všetko čo tento život prináša. Príbeh ponúkne veľmi dobrý prierez mafiánskeho života, ale aj života v tridsiatych rokov, plného korupcie, kríz a problémov. Popritom nahliadne aj do súkromného života bežného mafiána.

Z herného hľadiska to znamená hlavne veľmi peknú rozmanitosť misii. Nie sú tu opakujúce sa misie, nie je repetitívnosť. Je tu však už na dnešnú dobu a dnešný štýl otvorených hier až príliš násilné napredovanie. Nie je tu ani chvíľa oddychu, voľnosti. Nakoniec je to presne prepracovaný systém pôvodnej mafie, ale s rozšíreniami v rôznych oblastiach. Je tu viac rozhovorov, prepracované sú prestrihové scény, sú tu nové udalosti a aj hlbšie zameranie na niektoré vedľajšie postavy. K tomu pribudnú aj rozhovory v aute, kde si postavy vymieňajú ďalšie informácie a viac tak približujú svoj život a život v danom čase. Pre atmosféru nechýbajú ani rozhovory ľudí v uliciach.

Doprostred pekla

Hlavná postava je v hre taxikárom, a tak hlavne zo začiatku je šoférom. Prevláža mafiánov po meste, kšeftoch, uniká pred políciou, blokuje nepriateľské vozidlá, ale postupne dostáva zbraň a zapája sa do akcie. Vychádzate tak spoza volantu a likvidujete nepriateľov vašej novej rodiny. Celé to je už viac dynamickejšie ako v pôvodnej hre, pribudol cover systém, explózie, vyššia intenzita akcie. Stále to však nie je jednoduché a musíte sa zameriavať ako na taktické likvidovanie, tak zbieranie nábojov a aj používanie lekárničiek, keďže energia sa síce regeneruje, ale len do určitej hodnoty.



Vyváženie tam je dobré, ako aj ponuka zbraní a granátov, kde nechýba ani Tommy Gun alebo molotov koktajl. Samotné boje ešte k tomu sprevádzajú aj bitky na telo, ktoré sú pekne a dobre zapracované s pridanými finish animáciami. Aj keď len s jednoduchým systémom úderu a vyhýbania sa, ale úplne postačujúcim pre tento štýl hry.

Čo je na hre najlepšie, je spomínaná rozmanitosť. V niektorých misiách vystrieľate starý hotel, inokedy vás prepadnú v reštaurácii, utekáte pred políciou a strieľate na nich z korby nákladiaka alebo prenasledujete lietadlo krížom cez mesto. Dostanete sa aj na parník, nechýbajú tiché prenasledovania alebo stealth misie, kde sa budete zakrádať a potichu likvidovať stráže, aby ste napríklad vykradli dom. Dopĺňa to legendárna pretekárska misia, ktorú v pôvodnej hre veľa hráčov nevedelo prejsť.

Keď spomíname pretekársku misiu, autori v hre upravili nielen tú, aby bola jednoduchšia, ale aj viac misii, aby boli na dnešnú dobu zaujímavejšie, lepšie hrateľné alebo aj lepšie využívajúce nové prepracované mesto. Mesto už totiž nie je také hranaté a pravouhlé, ale má upravené a širšie ulice, lepšie riešené križovatky, dopĺňajú to skratky, dvory a parky. Vizuál mesta upravujú aj mrakodrapy a zároveň je mesto viac kopcovité a nie také ploché ako v pôvodnej hre. Autori odviedli na dizajne mesta veľmi dobrú prácu. Ale nie len toho, parádne sú prepracované aj všetky vnútorné priestory a všade kam prídete, budete obdivovať všetky detaily. Nie je to len rýchly remake, ale vidieť za tým veľa práce. Je tu tak dobová architektúra, dobové vybavenie a, samozrejme, aj dobové vozidlá. Tie teraz ešte dopĺňajú aj motorky ako nový prídavok do celej série.

Späť za volant

Dobové vozidlá sú v hre samozrejmosťou, ale zaujímavosťou sú tentoraz motorky. Tie autori pridali ako bonus a hoci nemajú veľké využitie, jednu misiu upravili, aby ste ju museli prejsť práve na motorke. Tá ponúka jednoduchšie úniky, rýchlejší presun cez plnú premávku. Ale zdalo sa mi, že jazda na motorke je mierne strnulá a príliš stabilná bez pádov aj po náraze a nedá sa počas jazdy ani strieľať. Nevadí to, keďže je to skôr malý doplnok ako základ hrateľnosti.

Dôležité je, že sa veľmi dobre jazdí na autách, tie sa správajú podľa svojich možností a veľmi pekne sa nimi križuje mesto, či už na starom taxíku, pretekárskom aute, alebo obrnenom vozidle. Len rátajte s tým, že mesto je pekne zaplnené ako autami, tak chodcami a nakoniec aj policajtmi, ktorí vás budú prenasledovať podľa zvolenej obťažnosti. Na vyšších im stačí menší priestupok alebo prekročenie rýchlosti (obmedzovač rýchlosti je stále v hre), na nižších len väčší zločin. Budú vás prenasledovať pešo, autami, budú vytvárať zátarasy a niekedy bude problém ujsť im.

Zo zaujímavostí má hra aj možnosť preskočenia jazdy krížom cez mesto. A ak ste v misii na aute a neprebieha žiadna akcia alebo prenasledovanie, môžete jazdu stlačením klávesu preskočiť. Je to dobrá vec pre tých, ktorých nebaví dlhé presúvanie. Môžu však prísť o zaujímavé rozhovory.

Ak vás nebaví ani umieranie, s tým vám hra nepomôže, nie je tu štandardný save game systém a ostáva vám spoliehať sa na dobre umiestnené checkpointy. Hrateľnosť je však pri prestrelkách nastavená veľmi dobre a stačí taktizovať a viete ako prežiť. Inteligencia nepriateľov je tu dobrá a predvídateľná.





Pekne sa schovávajú za prekážkami, rozmiestňujú sa po miestnostiach, vytŕčajú, aby strieľali alebo strieľajú aj naslepo a celkovo vám robia dosť veľké problémy. Niekedy pre relatívne riedko rozmiestnené checkpointy budete opakovať aj viac bojov, aby ste nakoniec po desiatkach pokusov prešli danú oblasť. Záleží však od nastavenia obťažnosti, zapnutia pomoci pri zameriavaní a, samozrejme, aj od vašej šikovnosti.

Bol raz jeden mafián

Celkovo čakajte okolo 10-12 hodín hrateľnosti, kde postupne poprechádzate misie ale, žiaľ, to je priamo v príbehu všetko. Je tu zachovaná pôvodná štruktúra hrateľnosti, a teda jedna misia nasleduje druhú bez možnosti oddychu, prechádzok po meste alebo nejakých vedľajších činnosti (až na kradnutie áut pre Bertoneho a niekoľko skrytých bonusov). Je to škoda, lebo malá úprava by hre pomohla a neublížila.

Túto voľnosť v pôvodnej hre vynahrádzal samostatný režim voľnej jazdy alebo extrémnej jazdy, kde zatiaľ čo voľná jazda bola len o možnosti prechádzania mestom, extrémna pridala aj rôzne misie. Teraz na to autori išli inak a spojili to do jedného režimu voľná jazda a ak chcete, môžete sa mestom len premávať, skúšať vozidlá, všetky zbrane a provokovať policajtov (škoda, že tu nie je aj kooperácia), ale ak chcete viac, môžete hľadať skryté misie. Neviem teraz presne, koľko obsahu tam autori dali, keďže ho musíte hľadať, ale je to zaujímavo spravené a zamerané na objavovanie. Napríklad hneď na na začiatku viete na biliardovom stole v bare nájsť tajomný odkaz, ktorý ak dobre rozkódujete, dovedie vás k úlohe, v ktorej máte previezť 5 extrémnych vozidiel na určité miesto. Podobných misii tam bude viac.

K tomu je tu ešte štandardný režim auto encyklopédie, ktorá vám umožní pozerať si všetky vozidlá v hre a vydať sa s nimi na testovaciu jazdu na okruh. Ak by vám to všetko nestačilo, tentoraz sú v hre porozhadzované aj rôzne letáky, plagáty, ktoré môžete všetky skúsiť pozbierať.



Plus po prejdení hry si môžete vybrať hociktorú misiu a znovu ju prejsť. Spolu to tvorí dobrú ponuku, vďaka ktorej viete pri hre stráviť aj 20 hodín.

Vizuálna extáza

Vizuálne je to jedinečný zážitok a zlepšený ako oproti Mafii 2, tak aj 3. Českí vývojári z Hangaru tu dotiahli svoj engine a dokážu ním zachytiť atmosféru tridsiatych rokov v Amerike s parádne prepracovanými detailmi mesta, architektúrou, vozidlami, vzducholoďami, a najnovšie aj motorkami. V uliciach nechýbajú ľudia, miestami sú tu protesty a celé to je doslova živé a kvalitné nasvietenie tomu celému dopomáha. To sa mení podľa misie a dokáže úplne zmeniť pocit z mesta, podobne ako počasie. K tomu si prirátajte kvalitne spracované prestrihové scény a doslova sa do tohto sveta ponoríte.

Samozrejme, keďže to ide na Mafia 3 engine, veľa animácii je prebratých z nej, ale nemôžem povedať, že by to vadilo. Celé to má dynamiku, dobrú akciu k tomu je tu slušná fyzika ako v bojoch, tak pri jazde autom krížom cez mesto. Pri nej si viete vybrať štandardné ovládanie auta, ale aj simulačné, ktoré bude mierne náročnejšie, ale nezdalo sa mi to až príliš odlišné, možno ak dáte aj manuálnu prevodovku, bude to to správne. Celkovo má hra veľa nastavení, podľa ktorých si upravíte hrateľnosť podľa seba, od agresivity policajtov, cez pomoc pri mierení, až po globálnu klasickú obťažnosť, ktorá sa aspoň priblíži nastaveniam pôvodnej hry

Textúry sú až na výnimky dostatočne kvalitné a veľmi dobre vyznievajú ako ostrosťou, tak aj správaním sa materiálov. Čo mi však miestami vadilo, boli tváre postáv. Ani nie to ako vyzerajú, to si hráči prvej hry budú musieť zvyknúť na nový vzhľad, ale na zvláštnosti pri ich zobrazení. Totiž z blízka sú veľmi detailné a pekné, ale miestami, keď sa zmení úroveň detailov, stanú sa z nich zombie tváre bez lesku a so zvláštnym nasvietením. Nepoteší ani niekedy až prehnaná mimika tvárí, kde pri úsmeve vyzerá hlavná postava ako Joker.





Samotná optimalizácia je veľmi slušná, nemusíte sa báť prehnaných požiadaviek a dostanete pôsobivú grafiku aj na nižších zostavách. Väčšia záťaž je tu kladená na procesor, kde pri štvorjadrách čakajte plnú záťaž procesora. Je to nepríjemná vlastnosť enginu, ťahajúca sa od trojky. Hoci samotnú hru výrazne nespomaľuje, dáva jej plnú prioritu na procesor a spomaľuje všetko ostatné. Ak si niečo púšťate v pozadí alebo nahrávate gameplay, môže to byť problém.

Orchestrálny soundtrack nechýba, Hangar 13 to celé nechal znovu nahrať a 35 klasických skladieb robí parádne krovie celej hry. K tomu tentoraz pribudli aj dve rádio stanice. Tie sú síce nadabované len po anglicky, ale všetko ostatné je znovu predabované aj v češtine, čiastočne novými a čiastočne starými dabingovými hercami. Veľmi dobre to zlepšuje atmosféru hry a zároveň ponúka peknú spomienku na prvú mafiu. Ťažko povedať či sa to autorom preplatí, ale je to veľmi dobrý krok pre fanúšikov tejto klasiky.

Ponuka, ktorá sa neodmieta

Môžem povedať, že Mafia: Definitive Edition sa Hangaru 13 vydarila, jedinečná atmosféra mafie tridsiatych rokov sa tu spája s mierne rozšírením scenárom pôvodného titulu a to celé podčiarkuje parádna grafika a veľmi dobrá hrateľnosť. Je to pravý mafiánsky zážitok. Ale na dnešnú dobu už mierne celú hru sťahuje dole zachovanie pôvodnej štruktúry. Čo znamená, že misie nadväzujú na seba bez možnosti oddychu medzi nimi, žiadne jazdy domov, žiadne vedľajšie možnosti. Je tu síce voľná jazda s dodatočným obsahom, ale je škoda, že to celé autori nespojili spolu s kampaňou a nespravili jednotný celok. V každom prípade je Mafia: Definitive edition ponuka, ktorá sa neodmieta.

Plus ako bonus, ak ste Mafia sériu ešte nehrali, teraz je celá Mafia Trilogy prakticky v rovnakej grafike s rovnakou hrateľnosťou a určite sa ju oplatí prejsť. Dvojka je síce slabšia a trojka ešte slabšia, ale každá hra ukáže iný čas mafie v Amerike a iné problémy danej éry.

HODNOTENIE

+ jedinečné spracovanie mesta tridsiatych rokov
+ veľmi dobre dotiahnutá hrateľnosť
+ nové doplnky do príbehu (a aj rozšírená finálna animácia)
+ pravý mafiánsky príbeh so zradami a pomstami
+ český dabing

- nezmenená štruktúra hry bez voľnosti pohybu medzi misiami

9.5



CRUSADER KINGS III

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
PARADOX INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
PARADOX INTERACTIVE
ŽÁNER:
STRATÉGIA

Kráľ je mŕtvy, nech žije kráľ! Po ôsmich rokoch vlády Crusader Kings 2, počas ktorých sa hra dočkala množstva updatov a dodatočného obsahu, nastal čas odovzdať žezlo do rúk nového nasledovníka, Crusader Kings 3.
V samotnej hre to však s následníctvom až také jednoduché nebude.

Dostanete sa do stredovekej Európy a veľkej časti Ázie aj Afriky, presnejšie v rokoch 867 a 1066. Hra má pre vás pripravených niekoľko scenárov, po tri v každom roku a v nich budete môcť hrať za niektorého z vybraných vládcov. Nie ste však odkázaní len na to. Hrať môžete za kohokoľvek a kdekoľvek. Hoci aj v odľahlej Indii alebo niekde v Afrike. Nechýbajú ani naše historické osobnosti. Môžete hrať rovno za kráľa Veľkej Moravy, alebo začať len ako Knieža Svätopluk, alebo len ako gróf Gemera.

Hra bude po načítaní automaticky zastavená, čo môžete robiť aj vy, kedykoľvek chcete a ponúka 5 nastavení rýchlosti. Je pravdepodobné, že ešte predtým ako necháte čas voľne plynúť, strávite v hre dlhé minúty. Na tie najdôležitejšie veci vás hra aj sama upozorní. Jednou z nich je manželstvo. Pokiaľ totiž nebudete mať dediča, v momente vašej smrti pre vás hra končí.

Prvou a nie ľahkou úlohou bude výber partnera. Je ich naozaj veľké množstvo a každý je jedinečný. Medzi najdôležitejšie faktory by sa dali zaradiť plodnosť, dedičné vlastnosti, vytvorenie aliancie, nároky na tituly a územia a vek. Dedičné vlastnosti, pozitívne aj negatívne, majú šancu preniesť sa aj na vášho potomka. Uzavretím manželstva zároveň môžete uzavrieť aj alianciu. Treba zvážiť nielen silu, ale aj vzdialenosť. V závislosti od terénu môže presun vojsk trvať aj dlhé mesiace a ľahko sa môže stať, že v prípade vojny nastane prehra skôr ako dorazí pomoc od spojencov.

Ďalšie dôležité rozhodnutie spočíva vo výbere vášho životného štýlu. Môžete sa orientovať na diplomaciu, boj, správcovstvo, intrigy a učenie. V každej oblasti sú tri stromy a v nich deväť užitočných perkov. Zameranie si môžete aj zmeniť, avšak až po čase. Každý mesiac získate skúsenosti a postupne si budete odomykať perky.

V závislosti od výchovy (aj vášho dediča) dostanete aj určitý bonus k niektorému zo štýlov a budete tak dostávať viac skúseností.

Týchto päť štýlov zároveň reprezentuje hlavné pozície vo vašej rade. Patriarcha bude mať na starosti náboženské záležitosti (učenie), kancelár sa bude starať o diplomaciu, správca o ríšu (dane, kultúra), maršal o vojenské záležitosti a špión o to, čo by malo ostať tajné. Každý z nich môže vykonávať jednu z troch činností. Najdôležitejšie bude vytváranie nárokov, ktoré má na starosti patriarcha. Veľmi užitočný môže byť aj špión, ktorý môže odhaliť zaujímavé tajomstvá niektorých postáv. Pozície v rade budú mimoriadne žiadané vašimi silnými vazalmi. Ak im niektorú pozíciu nedáte, odrazí sa to na ich názore o vás.

Názor ostatných je ďalším pomerne dôležitým faktorom. Hlavne u spomínaného patriarchu a špióna by ste sa mali snažiť mať pozitívny ohlas, inak vám môžu robiť problémy. Názor ovplyvňuje naozaj mnoho faktorov, v menšej miere sú to niektoré charakterové vlastnosti, v tej väčšej zas nároky na tituly, pozícia v rade, vyhlásenie vojny či darovanie titulov.

Rovnako ako názor má každý aj svoje špecifické vlastnosti. Ich množstvo je naozaj veľké, vymenovať všetky a opísať ich efekty by zrejme zabralo viac ako celá recenzia. Sú tu už spomínané dedičné vlastnosti, potom niekoľko určených čisto pre deti, ďalšie sú zas dočasné a niektoré majú aj viac úrovní. Niektoré sú čisto negatívne či pozitívne, väčšina je však kombináciou, teda v niečom budete lepší, ale na úkor toho, že v inom zas budete horší. Ovplyvňujú hlavne päť spomínaných životných štýlov, ale aj pár vedľajších vecí.

Potom ako si spravíte prehľad o „vašej“ ríši, postavách a všetkom čo chcete, najpravdepodobnejšie bude vaším ďalším krokom vyhlásenie vojny.











Tá je stále hlavným prostriedkom získavania nových území a titulov. Ak ale čakáte, že vyhlásite vojnu komukoľvek chcete a hneď zaberiete celé kráľovstvo či ríšu, ste na omyle. Aspoň zo začiatku budete postupovať dosť pomaly, kúsok po kúsku. Najprv budete obsadzovať len najmenšie grófstva, podľa ich počtu potom budete môcť tvoriť väčšie celky, vojvodstvá/malé kráľovstvá, kráľovstvá a nakoniec aj ríše.

Samotné boje sú však menším sklamaním. Okrem pohybu vojska a výberu cieľa totiž nič ovplyvniť nemôžete, boje prebehnú automaticky, pričom väčšinou platí kľúč - väčšia armáda vyhráva. Jadro vojska je tvorené obyčajnými slabými vojakmi, ich výhoda je však v počte. Je dobré k nim dokúpiť samostatné oddiely kvalitnejších jednotiek alebo žoldnierov. Hra sa však snaží a je na výber pekné množstvo jednotiek, pričom každá má určité výhody a nevýhody. Pri bojoch a vojne treba brať do úvahy aj terén a množstvo zásob.

Skutočná hra (o tróny) však začína až po smrti vašej prvej postavy a potom ako obsadíte väčšie územie, ideálne celú ríšu. Hoci som sa stal kráľom Írska aj Walesu, nepripadli všetky moje tituly môjmu dedičovi, za ktorého som potom mal hrať. S ním som pokračoval len ako kráľ Írska, kráľom Walesu bol môj brat. Také sú jednoducho zákony. Dajú sa však aj meniť, hoci to bude trvať niekoľko generácii, kým splníte všetky podmienky a budete môcť všetky vaše tituly odovzdať do rúk jediného dediča. V tejto fáze sa tiež začne viac ukazovať AI. V podstate všetko čo platí pre vás, platí aj pre AI. Aj ostatní vládcovia si teda budú môcť vytvárať nároky na vaše tituly a územia a útočiť na vás.



Veľmi pravdepodobne pôjdete skôr či neskôr do vojny aj proti vlastnej rodine. Sledovanie života rôznych postáv bude veľmi zaujímavé. Vďaka špionáži budete môcť odhaliť zaujímavé aj závažné veci, od neveriacich, cez kanibalov, vrahov, až po milencov. Aj AI teda dokáže veľmi dobre intrigovať.

Hoci pri tomto type hry vizuál príliš nehrá úlohu, keďže väčšinu času pozeráte len na mapu, hra vyzerá pekne. Krajina ponúka slušnú úroveň detailov, rovnako aj postavy, ktoré budú starnúť a tiež sa na nich prejavia aj zranenia alebo choroby. Viete si tiež upraviť oblečenie. Pri takomto množstve postáv je však dosť pravdepodobné, že niekde narazíte na vášho „dvojníka“. Pochváliť musím hudbu, ktorá skvele dotvára atmosféru stredoveku. UI je prehľadné a hra vám veľmi pekne pomôže množstvom vysvetliviek a upozornení, ak ste nováčikom.

O Crusader Kings 3 by sa toho dalo napísať ešte omnoho viac. Hra je naozaj rozsiahla, je tu veľa zaujímavých vecí, či už prvky spojené s náboženstvom, kultúrou a následnými kultúrnymi inováciami, ale aj výstavbou budov v pevnostiach, mestách a chrámoch. Ani ja sám som ešte nestačil podrobne preskúmať všetko, čo hra ponúka. S takouto rozsiahlosťou však ide ruka v ruke aj riziko prípadných menších chýb, či nie úplne najlepšieho balansu.

Hoci by sa toho dalo napísať viac, vyžadovalo by si to mnoho ďalších hodín hrania. Najdôležitejšie však je, že tie ďalšie desiatky a možno až stovky hodín v hre strávim naozaj veľmi rád. Crusader Kings 3 sa bezpochyby môže zaradiť k najlepším hrám roka a zároveň medzi najlepšie stratégie posledných rokov. Rozsiahlosť po každej stránke zaručí množstvo skvele strávených hodín pri budovaní vašej kráľovskej dynastie.

HODNOTENIE

+ obrovský svet
+ množstvo jedinečných postáv
+ možnosť hrať za kohokoľvek a kdekoľvek
+ AI
+ veľa možností ako uspieť
+ dobrá prístupnosť

- slabšie boje

9.5

MONIKA ERŐSOVÁ



HADES

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
SUPERGIANT GAMES
VYDAVATEĽ:
SUPERGIANG GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ

Hades celkovo strávil v Early Access dva roky. Najprv vyšiel na Epic Game Store a neskôr na Steame. O tejto hre som sa sama dopočula iba nedávno, keď sa o nej začalo písať a hra konečne vyšla aj oficiálne. Ale nad jej kúpou som stále váhala… Roguelike hry ma nikdy neťahali, lebo začínať neustále odznovu ma skrátka nebaví a ani pohľad zhora nepatrí medzi moje obľúbené. Neskutočné množstvo recenzií vychvaľujúcich hru do nebies na Steame sa ale predsa nemôže mýliť. Alebo áno?

Hades je, našťastie, naozaj pekelne dobrý a momentálne sa pýši až 98% pozitívnych recenzií na Steame. Jeho tvorcom je indie štúdio Supergiant Games a má za sebou niekoľko skvelých hier, ako je Bastion či Transistor. Pred Hadesom ešte vydalo Pyre a ako sa už na hru od tohto štúdia patrí, má špecifický vizuál a izometrický pohľad. Práve ten ma vždy od týchto titulov odrádzal, ale nakoniec som si povedala, že tomu dám šancu a neoľutovala som ani na sekundu.

Ako asi všetci, čo o hre iba počuli, tiež som si myslela, že budem hrať za mocného boha podsvetia Hádesa, ale do vašich rúk sa naopak dostane jeho menej známy nespratný syn, princ Zagreus. Ten má plné zuby otcovho úradu pre mŕtvych a všetky tie nekonečné papierovačky ohľadne smrti. Každý deň je totiž nutné vybaviť žiadosti množstva duší o pobyt a rozhodnúť, kde strávia svoj posmrtný život. V jeden deň sa tak Zagreus rozhodne ujsť a prebojovať sa až na zemský povrch, ktorý doteraz nepoznal. Toto je hlavný cieľ hry, o ktorý sa budete sa musieť neustále pokúšať znova a znova, keďže po každej smrti je Zagreus teleportovaný naspäť do Hádesovho domu a musíte začať celý proces od prízemia. Lenže Hades je odlišný od väčšiny hier, kde strácate po smrti úplne všetko. Niektoré predmety, ako napríklad krv titanov, diamanty či nektár, vám tu po smrti ostávajú.

Dôležitú úlohu taktiež zohráva Zrkadlo noci, pomocou ktorého si postupne odomykáte nové schopnosti. Každá jedna z nich má niekoľko stupňov a na nový potrebujete dostatok temných kryštálov. Tie nachádzate, samozrejme, počas opakovaného putovania Tartarom a zvyšnými podlažiami podsvetia. Každá schopnosť má dokonca aj alternatívu, ak by sa vám základné schopnosti nehodili. Na úplne vylevelovanie budete potrebovať dosť veľa prejdení, ale práve na to sa Hades spolieha. A ak máte problémy so zomieraním, je tam aj schopnosť, ktorá vám vie pridať tri extra životy, čo nie je práve bežné pre tento typ hier.

Hlavným lákadlom sú zábavné boje a preskúmavanie bludísk. Tie sú, ako v správnej roguelike hre, náhodne generované a celkovo budete prechádzať štyrmi rôznymi prostrediami. Určité prvky sa objavia stále, ako sú napríklad bossovia alebo subbossovia, párkrát narazíte i na Chárona, ktorý sa okrem prenášania mŕtvych cez rieku Styx vo voľnom čase rád obohacuje ich mincami. Viete si tak dokúpiť nutný upgrade či doplnenie života. Na začiatku máte na výber iba meč Stygius, ale postupne si dokážete odomknúť aj zvyšok, ktorý je uzamknutý určitým počtom kľúčov.

Po čase je dobré, a aj v podstate nutné, vyskúšať iné zbrane. Do vášho pekelného arzenálu tak získate kopiju, štít či rukavice na boj zblízka, takže ak vám jedna zbraň príliš nesadne, môžete si vziať zo sebou inú. Po vstúpení do Tartaru je ale nemožné zbraň vymeniť, čo treba brať do úvahy, ak sa snažíte o určitý cieľ alebo porazenie bossa. Každá jedna zbraň má ešte k tomu určitý aspekt na odomknutie, ktorý zmení jej vzhľad a pridá nový atribút. Základný Zagreov aspekt zvyšuje silu, ale iné pridávajú nové schopnosti, ako je silnejší rozmach, ktorý má väčší dosah a podobne. Odomknutie týchto aspektov ale nie je nič jednoduché. Vyžadujú si totiž obetu v podobe krvi titanov, ktorá sa nepovaľuje len tak na zemi. Tú môžete dostať iba za porazenie tuhých bossov alebo vymeniť v obchode.

Bossovia sú kapitola sama osebe. Prvé stretnutie s bossom je naozaj skúškou vašich reflexov a dlho sa pri ňom asi neohrejete. Nevadí, expresný návrat do vášho sídla vám umožní odomknutie nových zbraní a schopností, ktoré ste predtým nemali a uľahčí ďalší postup vpred. Ten boss, čo vám prvých pár hodín robil problémy, sa neskôr stane hračkou, teda až pokiaľ nenarazíte na ďalšieho, ktorý vás pravdepodobne zabije rovnako rýchlo. Nikto ale nie je neporaziteľný a správna taktika a uhýbanie sa ranám sú nesmierne dôležité.

V Zagreovom nekonečnom boji za slobodou, našťastie, nie ste vonkoncom sami. Bohovia Olympu sú vám láskavo naklonení a ochotne vám ponúknu svoje požehnania. Tie sa zjavujú väčšinou po vyčistení miestnosti od nepriateľov a majú výrazný dopad na priebeh hry. Práve používate luk? Možno sa vám bude hodiť požehnanie od Artemis, bohyne lovu. Chcete sa viac účinne uhýbať? Aténine štíty dokážu odraziť nepriateľské rany pri uhýbaní, Zeus vám bude asistovať jeho bleskami a Poseidon zas vlnami, ktoré zmetú nepriateľov z cesty. Narazíte tu aj na vojnychtivého Áresa a zvodnú Afroditu.

Požehnaní od bohov môžete mať hneď niekoľko, ak sú iného druhu ako ten, čo už máte (útočné verzus obranné).



Potom tu máte Daidalovo kladivo, ktoré dokáže pridať nové útoky a schopnosti pre vaše zbrane, možností a kombinácií je tu naozaj neúrekom. Všetky tieto prídavky sú náhodné, takže každé prejdenie môže byť úplné iné ako to predošlé. Dokončením hry sa nič nekončí, ba priam sa všetko len začína. Odomkne sa totiž takzvaný „heat“ mód, kde si môžete poriadne podkúriť a pridať rôzne detrimentálne efekty (nižší život, nepriatelia majú silnejšie útoky atď.), ktoré vám síce hru sťažia, ale za cenu, že môžete získať tie najcennejšie predmety po porazení bossov.

Okrem bojov sa môžete venovať aj rozprávaniu sa s postavami, cez ktoré sa dozvedáte detaily príbehu a ste často svedkami vtipného Zagreovho odvrávania Hádesovi, ktorému to vôbec nie je po vôli, ako si už viete predstaviť.

Podsvetiu vládne pevnou rukou a neustálu princovu bezočivosť ledva dokáže tolerovať. Vašimi pomocníkmi počas putovania budú známe mená, ako Achilles, Hypnos, Cerberus, Thanatos a iné bytosti z gréckej mytológie. Zatiaľ čo Hádes Zagreovými pokusmi o útek opovrhuje, jeho matka Nyx sa mu naopak snaží pomáhať a dáva užitočné rady. Takisto príde vhod fackovací panák, teda vlastne kostrička Skelly, na ktorej si môžete vyskúšať svoje zbrane do sýtosti. Typickým prvkom hier od Supergiant je aj prítomnosť rozprávača, ktorý aj tu plní dôležitú úlohu a neraz som vybuchla smiechom, keď Zagreus sarkasticky reagoval na rozprávačov komentár. Dialógy sú napísané s nadhľadom a je vždy radosť zisťovať, čo nové sa v Hádesovom dome udialo, keď bol Zagreus preč.Vaše honosné sídlo si môžete časom aj vizuálne vylepšiť dokúpením nového zariadenia, ako napríklad sedačiek, na ktoré si nikto nikdy nesadne, pridať dekoratívne koberce, alebo vymeniť farbu závesov ,ak sa vám tie základné nepáčia. Sú to síce len kozmetické predmety, ale ak máte hromadu drahokamov, aspoň ich máte za čo utratiť a môžete si pekne vyzdobiť vašu detskú izbu. Ďalšou dôležitou súčasťou je, že niektoré dialógy sa dajú odomknúť, iba ak dáte postavám nektár a neskôr ešte vzácnejšiu ambróziu. To je jediné mínus, ktoré môžem hre vytknúť a trochu umelo predlžuje hrateľnosť, pretože ak chcete splniť všetky vedľajšie úlohy a odomknúť skutočný koniec, tak musíte zozbierať naozaj veľa nektáru a ambrózií. Po prvom nektári sa vám všetci vždy odvďačia špecifickým darom (každý má iné vlastnosti), takže je to výhodná výmena.





Ovládanie je pomerne jednoduché. Máte k dispozícii základný útok, jeden špeciálny a potom ešte hod kameňom, ktorý sa zavŕta do nepriateľov a môžete ich mať najviac tri. Okrem toho ešte si môžete privolať na pomoc olympských bohov, ak sa vám podarí získať určitý typ požehnaní. Zagreus sa dokáže tiež rýchlo uhýbať a aj premiestňovať sa medzi plošinami stlačením jedného tlačidla. Hra podporuje ovládač aj klávesnicu, ale do takéhoto typu hry skôr odporúčam ovládač (ja som hrala s Dual Shockom 4) a funguje to skvele.

Počas vášho nespočetného dobýjania sa z podsvetia vás popritom bude sprevádzať bombová hudba od Darrena Korba. Ten spája tradičné grécke hudobné motívy s progresívnym rockom a funguje to výborne, či už bojujete proti tým najobyčajnejším nepriateľom, alebo proti bossom, kde sa hudba ešte viac zintenzívni a rockové gitary zavýjajú ostošesť. Našťastie, aj pri opakovanom hraní tak skoro neomrzí, lebo väčšina skladieb trvá aj cez päť minút. Odporúčam kúpiť balíček aj so soundtrackom, aby ste neskončili ako ja, keď po asi desiatich minútach po kúpe hry som nestíhala klikať na tlačidlo „pridať do košíka“ na stránke so soundtrackom. Je dokonca dostupný aj zadarmo na YouTube, ak si ho chcete vypočuť osobitne.

Hades sa navyše predáva za veľmi prijateľnú cenu, za ktorú ponúka nespočetné množstvo zábavy a môže zaujať aj tých, čo zvyčajne tento žáner hier až tak neobľubujú. Vizuál, hudba, boje a príbeh sú v Hadesovi vyšperkované do detailov a naozaj nie je dôvod váhať nad kúpou.

HODNOTENIE

+ prehľadný a atraktívny vizuál
+ zábavné boje
+ výborný soundtrack, ktorý neomrzí
+ pútavé prerozprávanie gréckych mýtov
+ zábavné dialógy a nahovorenie na úrovni

- na odomknutie extra konca a dialógov je nutné nazbierať veľké množstvá nektáru

9.5

MATÚŠ ŠTRBA



OVERCOOKED!

ALL YOU CAN EAT

PLATFORMA:
PS5, XBOX SERIES XS
VÝVOJ:
GHOST TOWN GAMES
VYDAVATEĽ:
TEAM 17
ŽÁNER:
PÁRTY HRA

Nextgen konzoly tu máme, skutočné nextgen hry však nie. Taká je, bohužiaľ, pravda. Všetko zatiaľ vychádza crossgeneračne a ak aj náhodou nie, tak dôvod nie je ten, že by staršia generácia daný titul nezvládla. Jednoducho je nutné mať aj niečo dostupné len na tých nových konzolách, aby bol vôbec dôvod do nich ísť. Pri rôznych vydavateľoch vidíme rôzny prístup. Svoju porciu z nextgen koláča si chcú uchmatnúť aj v Team17, avšak nie s tradičnými červíkmi, ale s novou verziou ich relatívne novej, no neuveriteľne populárnej značky.

Overcooked! All You Can Eat je síce dostupná len na Xbox Series X|S a PS5, avšak taktiež sa nedá povedať, že by to bol nextgen titul. Jednoducho zobrali niečo, čo už mali hotové, pridali pár užitočných drobností a hotovo – nový titul na svete. Najväčšie negatíva vysypem hneď v úvode, nech ich mám z krku – táto hra naozaj nemá dôvod byť obmedzená len na nové konzoly, pohodlne by ju zvládla akákoľvek z ďalších dostupných platforiem a dosť to nahnevá. Zároveň je to niečo, čo sa dalo riešiť aj updatom pre tých hráčov, ktorí si kúpili pôvodné dve Overcooked hry aj s ich DLC rozšíreniami.

Kopa ďalších hier dokázala dostať takýto upgrade, tak prečo to nešlo tu?
Asi ste teda vytušili, že All You Can Eat je ultimátna edícia, ktorá spája Overcooked! 1 a Overcooked! 2 spolu so všetkými rozšíreniami, ktoré do týchto dvoch hier vyšli. Za tých pár rokov ich vyšlo 12, čo je pekné číslo a celkovo tu tak nájdete peknú zbierku obsahu naprieč rôznymi režimami. Jadrom sú samozrejme kampane, ktoré môžete spoločne hrať až vo štvorici a prejdete tu kampane oboch hlavných hier a všetkých rozšírení. Pokojne môžete mať rozohrané aj všetky naraz, každá kampaň má svoje vlastné uložené pozície.



Tak sa jednoducho prepnete na tú, na ktorú máte teraz chuť, alebo aj nervy, k čomu sa ešte dostanem.

Každá z dostupných kampaní vás zoberie do rozprávkového Cibuľového kráľovstva, kde musíte riešiť rôzne problémy, či je to odvrátenie hrozby obrovského monštra, alebo aj horda nemŕtveho pečiva, ktoré chce zožrať vaše mozgy. Jednoducho práce je tu pre vás habadej a aj keď sa zdá, že najpovolanejším na jej vykonanie by bol niekto iný, musia sa toho chopiť kuchári. A všetko sa tak rieši v kuchyni, varením a servírovaním jedál od výmyslu sveta. Vyriešite tak spomínané monštrum, odvrátite tak vlny nepriateľských útokov a podobne. Neberte ten príbeh nejako veľmi vážne, premisa tu funguje dobre na to, aby vás hra stavalo do čoraz náročnejších situácií.

Ešte raz musím zdôrazniť, že tu je obrovské množstvo obsahu. Je to väčšia porcia, akú dokážete za prvých pár dní stráviť. Toto je tak hra na dlhú dobu s priateľmi a hlavne na párty, kde sa budete povzbudzovať aj si nadávať.



Overí pevnosť vašich vzťahov, keď nedokončíte level kvôli tomu, že niekto zabudol prikladať do pece, v ktorej ste mali piecť mäso, zemiak a mrkvu. Navyše je variabilita tohto obsahu naozaj obrovská. Každá expanzia má vlastnú tému, vlastné recepty, niektoré pridávajú aj vlastné mechaniky a obmenu herných pravidiel, takže napríklad nevaríte recepty na čas, ale na boj proti vlnám nepriateľov, ktorí ničia vašu základňu.

Tá porcia pestrej zábavy sa zdá byť až nenormálna. Jedna šialená kuchyňa je vystriedaná ďalšou ešte šialenejšou. Varíte v balóne, v džungli, suroviny vám kradnú myši, sem-tam sa pritrafí nejaký ten požiar a to som ešte nespomenul, že napríklad v kuchyni umiestnenej do cirkusu musí jeden hráč naskočiť aj s jedlom do dela, aby ho druhý hráč vystrelil na miesto, kde musíte servírovať.





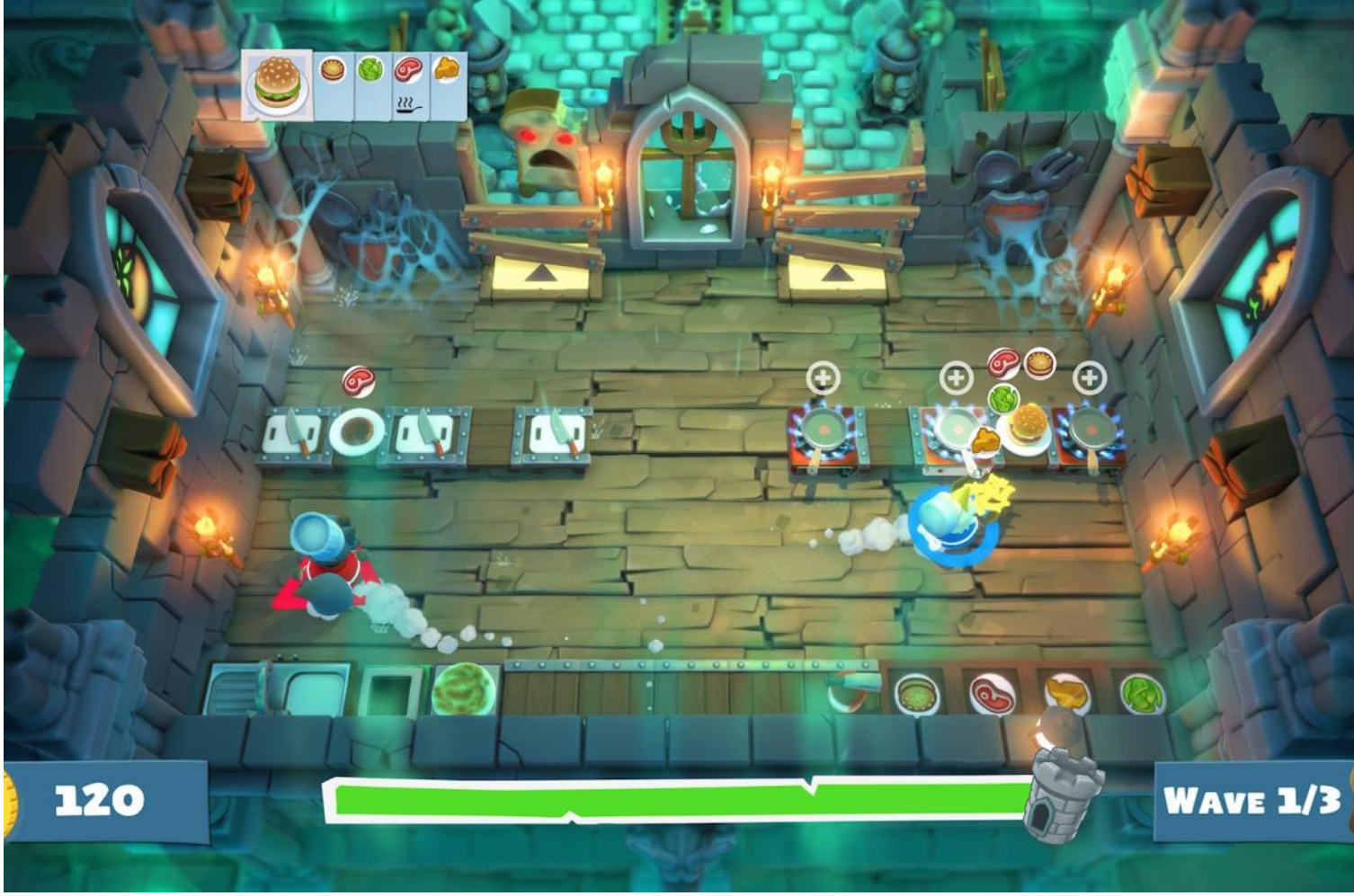


Podobné mechaniky a zmeny so sebou prinášajú aj zvyšujúcu sa náročnosť a časom v hre dostanete poriadne zabrať. Overcooked hry sa síce zdajú byť roztomilé, avšak zdanie klame a hre vie byť aj slušne náročná. Čo možno bolo občas aj problémom a na niektoré levely ste nestačili ani vo dvojici. Stále sa ukazuje, že najmä jednotka mala dizajn niektorých úrovní nerovnomerne vyvážený.

Jeden hráč tak robil viac ako druhý. Ak ale do hry pridáte ďalšieho hráča, situácia sa mení. Je trochu škoda, že sa autori nepozreli na tento balans. Na druhej strane ale predsa len mysleli na hráčov, pre ktorých boli hry ťažké. Je tu nový Assist režim, v ktorom si môžete vybrať aj niekoľko zjednodušení, ako dlhšie časové limity, dlhšie kolá a dokonca možnosť preskočiť levely. Vpred sa v kampani dostávate získavaním hviezd z levelov a tie následne používate na to, aby ste si odomkli ďalšie. Ak teda nedokážete nejaký level prejsť, môžete ho jednoducho preskočiť. Zároveň myslia aj na hráčov, ktorí majú nejaké formy hendikepu, takže sa dá škálovať rozhranie, upraviť pre farbosleposť a podobne.

Nie je to však len o spojení dvoch hier a všetkých DLC. Autori zreštaurovali levely z prvej časti, ktoré sú teraz detailnejšie, bohatšie o rôzne prvky a hlavne vizuálne až prekvapivo krajšie. Dokonca by sa tu dalo hovoriť o remasteri a platí to pre všetky levely z jednotky. Dalo sa však ísť aj o kúsok ďalej a dosť mi osobne v leveloch z jednotky chýba možnosť hádzať suroviny, ktorá prišla až v dvojke a celú hrateľnosť posunula ešte o kúsok ďalej. Aj tak ale na nich autori odviedli kusisko práce a môžete si ich dokonca zahrať v multiplayeri.

Hra totiž nie je len o kampaniach, ale aj o vedľajších režimoch, ktoré ponúka. Môžete hrať rýchlu hrá v rámci arkádového režimu, prípadne sa rovno pustíte do multiplayeru. Ten môžete hrať kooperatívne aj kompetetívne a to ako lokálne, tak aj online. Môžete tak súperiť s ostatnými o post toho najlepšieho šéfkuchára nielen u vás na gauči, ale aj v online svete. Je to rýchle, stabilné a ešte viac napínavé.



A ak ste si mysleli, že lokálne hranie je skutočná skúška vašich priateľstiev, skúste si zahrať proti sebe. A keďže sme v roku 2020 a autori hráčom chcú priniesť to, čo by malo byť v tomto roku štandardom, hre nechýba crossplatform multiplayer.

Niektorí z vás možno len letia textom smerom k známke a diskusii, aby prispeli nejakým určite hodnotným príspevkom. Ak ste ale náhodou preskočili zvyšok textu, snáď vám aspoň zrak spočinie na týchto pár vetách. All You Can Eat edícia ponúka celkovo viac ako 200 levelov, pričom z nich až 7 je úplne nových. Taktiež autori pridali trojicu nových kuchárov, tých je tak celkovo teraz 60 a majú aj alternatívne skiny. Na samotnú hrateľnosť nemá nijaký vplyv to, či hráte za orla, ducha, jednorožca alebo človeka. Ale aspoň si môžete vybrať postavičku, aká vám vyhovuje.

Graficky sa tu veľmi niet o čom baviť. All You Can Eat vyzerá výborne. Jednotka je aj so svojimi DLC preklopená do enginu dvojky a celé je to ešte o niečo vylepšené, takže sa na hru pozerá fakt dobre. Samozrejmosťou je teraz aj podpora 60fps a 4K rozlíšenia, nahrávanie je bleskovo rýchle a podobne – teda tie klasické technologické vylepšenia, aké čakáte od novej generácie. Zvuk je stále veľmi fajn, tradične ubrblané postavy vás sprevádzajú textovými dialógmi, čo môže časom omrzieť, ale hudba sa počúva veľmi dobre a je aj dosť pestrá vzhľadom na celkovú ponuku obsahu.

Možno by ste to na prvý pohľad ani nepovedali, ale nakoniec je z Overcooked! All You Can Eat možno najlepšia nová vec, akú si môžete na nextgenoch aktuálne zahrať. Nie je síce relevantný dôvod na to, aby to nebolo aj na iných platformách, no je to tak. Ak ste kupovali obe hry aj s expanziami, asi nemá zmysel ísť do tejto ultimátnej edície za 50 eur. Ak ste však doteraz Overcooked hry nehrali a máte si to s kým zahrať (ideálne lokálne), toto vo vašej zbierke jednoducho nesmie chýbať. Užijete si tu kopu zábavy a toľkým obsahom, že to tento rok aj so všetkými tými lockdownami nedokážete dohrať.

HODNOTENIE

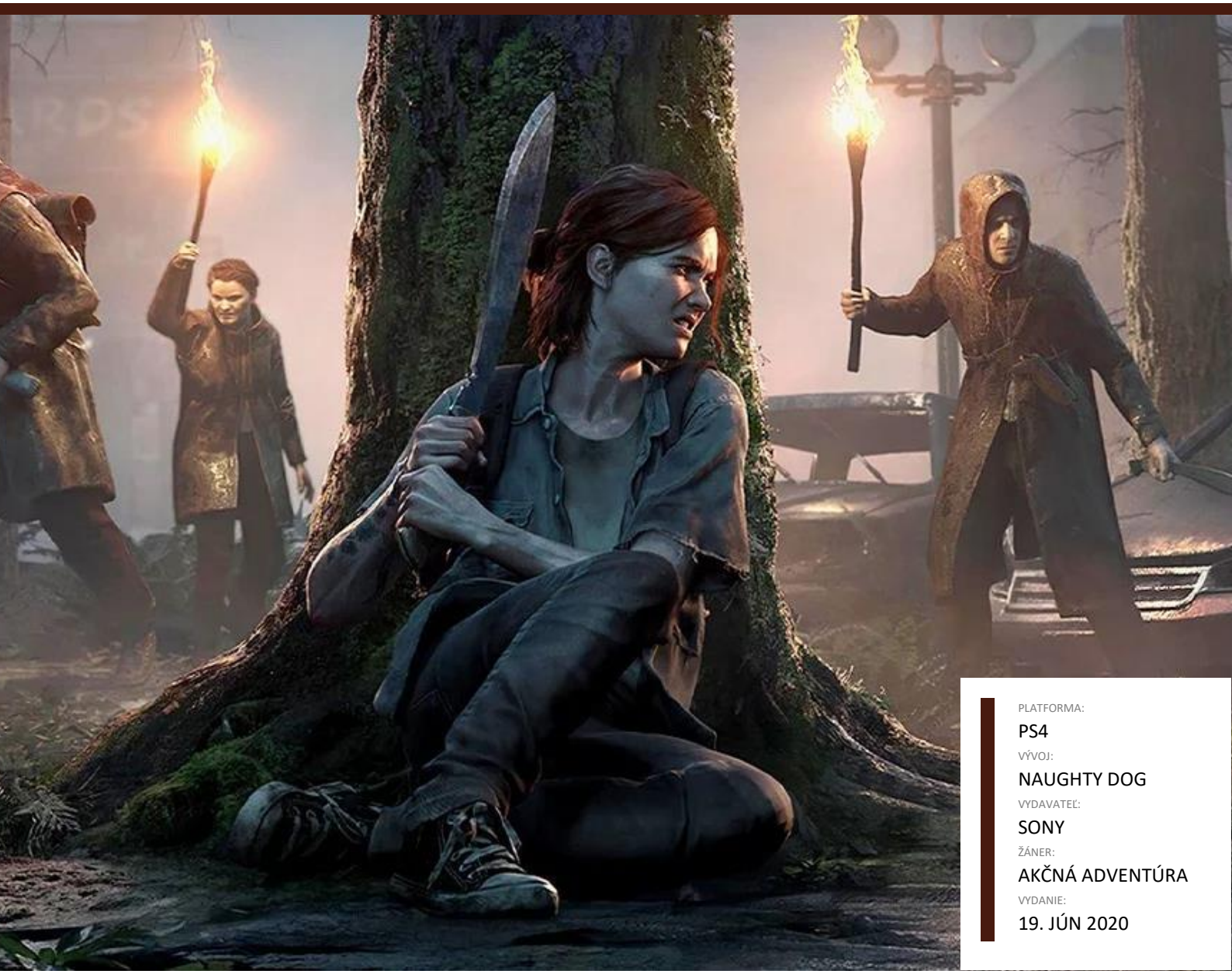
+ obrovská hromada chutného obsahu
+ remastrované levely z jednotky a jej expanzií
+ audiovizuál
+ skvelá hrateľnosť hlavne v kooperácii
+ rozšírené online hranie aj s crossplay podporou
+ nový Assist režim a nastavenia pre ľudí s obmedzeniami
- obmedzené len na nextgeny
- v leveloch z jednotky sa nedajú hádzať suroviny

9.5




9.0

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
NAUGHTY DOG
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
19. JÚN 2020

THE LAST OF US PART 2

ELLIE A JEJ NOVÝ PRÍBEH V ZNIČENOM SVETE

Je náročné hodnotiť hru, o ktorej už má prakticky každý vytvorený svoj úsudok bez toho, aby ju vôbec hral. Je tu napríklad skupina, pre ktorých bude hra za 15/10, nech sa deje čokoľvek. Potom je tu druhá skupina, ktorá by hre okamžite dala -273,15/10, lebo si myslia, že im na nej niečo prekáža, pričom nemajú ani poňatia, o čom hra vlastne je. A taktiež to je náročné aj preto, lebo to samotná hra nerobí jednoduché. Naughty Dog sa opäť vytiahli a priniesli hru, ktorá v niektorých ohľadoch prekonáva očakávania a nájdete tu veci, ktoré za posledné roky len málokto dotiahol do takýchto kvalít. No a potom sú tu aspekty, kde by ste si želali, aby ich tak dotiahli tiež. Na druhej strane nám The Last of Us: Part II aj výrazne zjednodušuje situáciu tým, že sme mali priehrštie času na to, aby sme si celú hru nechali prejsť hlavou. Môžete mi totiž veriť, že tu je toho naozaj veľa na spracovanie – v oblasti hrateľnosti, v oblasti témy, zobrazenia a aj príbehu.

Všetko to násilie, vzťahy a putovanie po časti „zombíkmi“ zamorenej Ameriky sa podpíše nielen na postavách, ale aj na hráčoch. Prežívate s nimi krátke momenty šťastia aj intenzívne momenty hnevu a či smútku. Možno to nie je hra, akú by ste si predstavovali ako pokračovanie The Last of Us. Rozhodne to je ale hra, ktorú by ste si mali zahrať.

Ellie a Joel sú späť, od udalostí predchádzajúcej hry ubehli štyri roky a obaja sa niekam posunuli. Síce je to pre nich stále náhradný vzťah dcéry a otca, keďže každý z nich toho v živote stratil veľa, no sú tu aj nové prvky. Joel je starší, možno viac unavený, no už úvod vám ukáže, že aj keď by svoje rozhodnutia z minulosti nemenil, ich tieň ho stále prenasleduje. Z Ellie je už dospelá žena, je silná, samostatná, cynická, zaľúbená, no aj poriadne mrzutá. Nie sú však sami, sú súčasťou širokej komunity, ktorá sa snaží prežiť vo vlastnom malo mestečku. Síce to tam škrípe, no lepšie ako vonku, kam postavy spolu chodia hliadkovať a vy sami ste pozvaní na niekoľko takýchto hliadok.

Nič vám tieto mená nehovoria, lebo ste prvú hru nehrali? No to úplne nevadí. Samozrejme, že by bolo fajn, ak by ste udalosti prvej hry prežili po boku tejto dvojice, ale dvojka to pomerne elegantne vyriešila krátkou úvodnou sekvenciou s Joelom. Pár flashbackov, trochu rozprávania a hneď viete, čo sa stalo. Dvojka totiž výrazne nadväzuje na prvú hru a ukazuje, že istým spôsobom nikto nie je hrdina a každý čin má svoje následky aj obete. Nejaké vaše rozhodnutie môže spustiť kruh násilia, z ktorého sa nedá len tak vyjsť.

Ťažko opisovať príbeh a celkovo mnoho aspektov hry, keďže veľa z toho máme zakázané embargom. Neviem vám teda úplne ilustrovať, čo na príbehu funguje skvele, kde to trochu kríva, no snáď môžem prezradiť aspoň to, že toto nebude len príbeh Joela a Ellie. Bude to príbeh aj viacerých ich blízkych, bude to príbeh aj úplne nových postáv. Mnoho z týchto postáv je mincou s dvomi tvárami a vy tu nazriete na obe. Fanúšikov určite poteší, že sa vracajú známe tváre, ako napríklad Tommy a Maria. Obľúbiť sa však dajú aj nové postavy, ktorým sa hra venuje. Nie je ich málo, majú dostatok priestoru a vo veľkom im pomáhajú skvelé herecké výkony skúsených hercov a herečiek podporené kvalitným scenárom.

Skvelou novou postavou je napríklad Dina, ktorú dabuje Shannon Woodward. Je síce len vedľajšou postavou a sprevádza vás časťou hry, ale veľmi jednoducho si ju obľúbite. Je rovnako prostoreká ako Ellie, no o niečo temperamentnejšia, čo vytvára skvelý kontrast a chémiu medzi postavami. Taktiež statné vedľajšie postavy majú niečo do seba, je ich tu pestrá paleta a každý je iná, s vlastnými motiváciami a aj snami. Ellie je už trošku problém. Keby ste ju predtým nepoznali, len ťažko si ju obľúbite.



Nie je to práve príjemná postava a kým hra rozvinie to, čo ju takto posunulo, už to jednak vytušíte, no taktiež vás tak trochu prestane zaujímať a to nikdy nie je dobre pre takúto príbehovú hru.

Len postupne vám hra približuje udalosti, ktoré sa za tých pár rokov udiali. S Joelom a Ellie prežijete chvíle radosti a hlavne jeden hrateľný flashback je jednoducho úplná šupa a jeden z top herných momentov tohto roka. Rozprávanie tu totiž nie je úplne chronologické. Línií je tu viac, neraz sa vraciate do minulosti v dlhších či kratších pasážach. Fungujú dobre, len pri Ellie trochu badať, že sa možno na ňu vývojári až tak nesústredili a veľkú časť hry pôsobí len ako jednorozmerná postava bez zaujímavejšieho vývoja.

Na druhej strane ten jej trochu chlad sadne k tomu, čo vás čaká. Hra je totiž brutálna v zmysle násilia a krvavosti. Nerobte si ilúzie o tom, že je Ellie nejaká kladná postava. Je síce hlavnou postavou hry, ale robí škaredé veci. Nielen nakazeným, ale aj ľuďom. Celkovo je hranie veľký nával na psychiku a vo veľkých dávkach mi nerobilo úplne dobre, ale to nie je kritika hry. Všetko to vraždenie je zobrazované veľmi naturalisticky a ak práve neubližujete niekomu vy, tak niekto ubližuje vašej postave. Trhanie démonov na kusy je oproti tomu handra, pôsobí to až príliš realisticky, vyvoláva to nepríjemné pocity, no tým zároveň aj dokonale spĺňa svoj účel.

The Last of Us: Part II je v prvom ale poslednom rade akčná hra. Síce výrazne založená na príbehu, ale akčná hra. Ellie sa na výpravu vydáva len pomerne skromne vyzbrojená a na prvé potýčky v lesoch jej to aj stačí.

Postupne zbiera ďalšie zbrane, prípadne zdroje, ktorých síce nie je veľa, ale postačia na to, aby ste dokázali aj neskôr prežiť v nebezpečnejšom prostredí Seattlu. Taktiež zbierate zdroje na jednoduchú výrobu vecí (tá sa fakt od prvej hry mohla viac posunúť) a na vylepšovanie zbraní a aj postáv. Ak postavy totiž nasypete tabletkami, získate dosť skúsenostných bodov na to, aby ste im vylepšili výdrž, schopnosti v boji, či možnosti výroby. Nachádzaním manuálom si postupne sprístupňujete ďalšie vetvy stromu, nečakajte od toho RPG, ale je to fajn spestrenie.

Mohlo by sa zdať, že tu prím hrajú strelné zbrane. Hra vám ich najčastejšie kladie do rúk a sú momenty, kedy sa bez nich jednoducho nezaobídete. Je tu však niekoľko problémov. Sú hlučné, čím lákajú nepriateľov a rozhodne na krku nechcete mať napríklad dvoch clickerov. Tento druh nakazených je rovnako desivý ako predtým, no pribudli aj noví nakazení. Zvlášť proti tým silnejším sa už bez pištolí a pušiek nezaobídete. Sú tu však aj elegantnejšie riešenia, napríklad neskôr luk. Šípy sú totiž na viac použití (ak presne mierite) a nenápadne nimi likvidovať nepriateľov je radosť.

Druhý problém je, že akcia so zbraňami tu nie je až taká zábavná, sami sa jej tak budete chcieť vyhnúť a prikloníte sa tak k stealth postupu, ktorý si budete taktiež veľmi užívať. Nepriateľov môžete obchádzať, krčiť sa vo vysokej tráve, likvidovať nenápadne odzadu a podobne. Možno tomu niečo chýba, no tieto mechaniky hra zvládla veľmi pekne a musíte si aj overiť, ktorého nepriateľa dokážete odzadu zneškodniť a koho len naštvete. V zakrádaní pomáha aj režim zbystreného sluchu, ktorý vám odhalí nepriateľov, aby ste sa im nepretŕčali popred nos.





Taktiež zvukovo je skvele spracovaná vaša viditeľnosť. Nemusíte vedieť, kto vás vidí, ale zvuk vám to naznačí. Neskôr využijete aj nože, ktoré si sami vyrobíte.

Tento skvelý dojem zo zakrádania opäť trochu kazí umelá inteligencia. Nepriatelia sú fajn, dokážu vás obchádzať, dokonca obkľúčiť, či zahnať do rohu. A hneď na to im popred oči prebehne vás spoločník a celý dojem je fuč. Toto je pritom vec, ktorá sa vyčítala už prvej hre a tu je to opäť v rovnakej miere. Dokonca sú občas nepriatelia slepí a hluchí aj voči vašej postave v momentoch, keď si hovoríte, že nie je možné, aby toto nezaregistrovali. A to dokonca aj na vyššej obťažnosti. Týchto momentov nie je tak veľa ako s vašim AI spoločníkom, ale tiež dojem trochu ťahajú dole.

No a aj keď som si osobne tichý postup náramne užíval, boli tu aj momenty, kedy mi ho herný dizajn chcel znechutiť. Hra je totiž väčšinou dizajnovaná tak, že si pri zakrádaní pripadáte veľmi šikovní a inteligentní. Všetkých obídete, nikto vás v lokalite nespozoruje, no zrazu sa zdá, že nemáte kam isť. Žiadne dvere neumožňujú interakciu, v okolí sú viditeľné alebo aj neviditeľné steny, takže cez kríčky alebo skriňu hodenú na zemi neprejdete. Už vás to začne trochu frustrovať, všimne si vás prvý nakazený a už sa to vezie. Musíte tasiť zbraň a strieľať. Zlikvidujete všetkých a potom vás hra navedie ku dverám, kam ste už prišli pôvodne, ale vtedy neboli interaktívne. Takéto momenty som v hre našiel dva či tri a nepotešili ma. Zbytočne hra tlačila na akciu, ak keď sa jej elegantne dalo vyhnúť. Podobne to zle pôsobí aj pri pasážach, kedy sa dvere nedajú otvoriť naraz, ale čaká vás pri nich QTE.

Prostredie sa oproti prvej hre otvorilo, no stále je to lineárna hra, ktorá vás ženie vpred po jednej ceste. V meste tu však je pár pasáží, kedy sa cesta rozvetví a vám sa tak núkajú alternatívy postupu. Napríklad sa okolo nepriateľov nenápadne presuniete, prípadne rovno prebehnete. Síce to vzbudí ich pozornosť, ale aj to je niekedy riešenie, prejdete nejaký bod, spustí sa skript, postava napríklad spadne do blata, niekam sa zošmykne a vás nikto neprenasleduje. Taktiež sa ale otvárajú aj možnosti zbierania koristi. Sú tu budovy, v bytoch je to dokonca aj vertikálne viac členité, takže toho skúmania si užijete dosť a bude vás baviť.

A to z dvoch dôvodov. Prvý a jednoduchší je, že dostanete ďalšie zdroj – máte viac nábojov, silnejšiu postavu, viac dymovníc, lekárničiek a neviem čoho všetkého v zásobe. To sú veci, ktoré akútne potrebujete a čím vyššia obťažnosť, tým viac ich potrebujete. No a taktiež hra priam učebnicovo spracovala emergent narrative. Je to druh rozprávania, ktoré sa vynára počas hrania a nie je o hlavnom príbehu, ale o množstve menších príbehov, ktoré objavujete a vytvárate sami.

Sú to napríklad listy, ktoré nachádzate po zosnulých. Sú to graffiti, ktoré nachádzate po meste. Sú to napríklad odkazy, ktoré si nechávali susedia. No a taktiež sú to sejfy, v ktorých sa skrývajú „poklady“. Nájsť k nim kombinácie je až primitívne jednoduché a z celej hry mi snáď chýba len jeden, ale zároveň to skvele ilustruje svet, v ktorom sa hra odohráva. Je krutý, bez nádeje a obrovské množstvo ľudí v ňom čaká veľmi nepekný osud. Od niektorých si možno prečítate odkaz a hneď na to na nich narazíte v podobe, s ktorou musíte bojovať.

Oproti prvej hre dvojka výrazne zapracovala na variabilite obsahu. Dnes už mám dojem, že bola jednotka o jednej a tej istej „hádanke“ s prekladaním dosky dookola. U je náplň výrazne zaujímavejšia a aj zábavnejšia. Hádaniek je viac, nechýba ani tá doska/rebrík, ale to je snáď asi len odkaz na hráčov prvej hry, lebo je hra naozaj bohatšia. Opäť nepočítajte s tým, že sa niekde na nejakej „hádanke“ zaseknete, ale spestruje to hrateľnosť a príjemným spôsobom.

Keby to totiž stále bolo len o akcii, postupne by to začala byť nuda. Ako som spomenul, to strieľanie tu až také zábavné nie je a nie vždy vás hra nechá všetko vyriešiť nenápadne a potichu. Celkovo je to ale z pohľadu hrateľnosti mix, ktorý vás nezačne nudiť. A keď už sa zdá, že sa slučka hrateľnosti príliš opakuje, nastane tu veľká zmena, ktorá hru výrazne oživí a prakticky vystrelí do výšin. Druhá polovica prináša tie najlepšie momenty, ktoré v hre zažijete. Je zaujímavejšia z pohľadu rozvoja charakterov, z pohľadu príbehu, z pohľadu sveta, z pohľadu vedľajších postáv, jednoducho kým predtým ma hra bavila, až tu som si ju naozaj začal užívať, lebo hrateľnosť sa už začala opakovať a s hlavnou postavou to trochu stagnovalo. Tu príbeh nabral na kvalite aj obrátkach, dokonca do hrateľnosti prišli nové prvky, ktoré ju oživili. Ak ku hre nebudete pristupovať s predsudkami, naozaj si ju veľmi užijete úplne celú a možno niektoré pasáže aj viac, ako by ste očakávali.

Koniec je však zase trochu problémový, lebo trpí syndrómom Návratu kráľa. Je to síce jeden z mojich najobľúbenejších filmov, ale je pravdou, že má tri konce, ktoré sú až zbytočne naťahované. A niečo podobné je aj tu. S hrou aj pri poriadnom zbieraní všetkého navôkol strávite nejakých 19 hodín, čo je skvelá herná doba na singleplayer hru, ktorá nie je RPG a nie je v otvorenom svete. Ale tá posledná hodinka-dve sú veľmi naťahované a tá vata to celé vpred veľmi neposúva. Je tu dosť hrania, ktoré zaberá čas, no nič moc nerobíte. To by som napríklad radšej sledoval v prestrihovej scéne, lebo ich hra spracovala veľmi dobre. Potom vás čaká ďalší boj, ktorý je len recykláciou toho, čo už máte za sebou, no a nasleduje finálny koniec. Úprimne, ak by mi dali aj 20-minútovú prestrihovú scénu s tým, že by som hral len ten úplný záver, prípadne ak by to prestrihali a vatu z konca dali preč, asi by som si záver užil viac.





Takto som pri ňom bol viac vyčerpaný ako Ellie a asi rovnako som sa aj bavil (teda už príliš nie).

Graficky je dojem trochu rozporuplný a je len škoda, že máme zakázané k recenziám dávať vlastné obrázky. Rád by som vám ukázal jedno miesto, ktoré je súčasťou neskoršej pasáže hry, kde sa vlastne naháňate za západom slnka a hra vám doslova vyrazí dych. Rovnako ale nemôžem ukázať ani miesta, kde napríklad vegetácia a textúry vyzerajú ako z prvej hry a to už má pár rokov. Globálne je to stále veľmi pekná hra s parádnymi animáciami (aj keď môžu občas haprovať), skvelým zobrazením postáv a peknou grafikou, iba sa zdá, že niektoré jej časti vznikli dávnejšie a zaostávajú za inými. Napríklad God of War podľa mňa vyzerá lepšie, taktiež Spider-Man. Dokonca obe hry aj (podľa hluku konzole) viac vyšťavia PS4 Pro ako táto.

Zvuku som sa už dotkol, no trošku to rozvediem. Je skvelý. A teraz to rozvediem trošku viac. Efekty vás vtiahnu do tohto zničeného sveta, dabingoví herci vami pohnú, NPC medzi sebou stále vedú množstvo rôznych dialógov, ambientné zvuky vám naznačia, či vám ide o krk, no a potom je tu hudba. Tá je perfektná v tom, ako je minimalistická. Aj absencia hudby je totiž dôležitá súčasť zvukového dizajnu, akurát sa s ňou pracuje ťažšie. Tu to však zvládli na 100% a budete si užívať tie chvíle, keď niečo počujete. O to viac, ak vám to na gitare zahrá Ellie.

Nie ste spokojní s hodnotením? Nevadí, pokojne to pre vás môže byť dokonalá hra, rovnako ako ju niekto môže zhadzovať. Má svoje chyby? Rozhodne. Sú závažné? Vôbec nie. Robila jednotka niektoré veci lepšie? Áno, pomsta ako jadro príbehu je trochu málo. Užijete si jednu z najlepších hier roka a jednu z najlepších PS4 exkluzivít? Tomu verte. Len sa nenechajte zbytočne odradiť hlúposťami, ktoré vôbec nereflektujú to, aká táto hra vôbec je. Možno vás až prekvapí, ako sú tu niektoré veci spracované a ako sa pri nich budete baviť.

HODNOTENIE

+ parádne rozšírenie sveta a jeho príbehu
+ staré známe tváre a výborné nové postavy
+ práca so zvukom a hudbou
+ v druhej polovici príbeh naberie grády a aj hrateľnosť sa posunie zo svojej slučky
+ stealth postup vás baví
+ vďaka zaujímavému obsahu sa oplatí odbočiť z hlavnej cesty
- akoby autori trochu rezignovali na rozvoj Ellie
- v prvej polovici hra stráca trochu drive a aj do hrateľnosti sa vkráda stereotyp
- menšie veci v hernom dizajne a pár ďalších oblastiach

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



DOOM ETERNAL

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
ID SOFT
VYDAVATEĽ:
BETHESDA
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. MAREC 2020

Zhruba 60% populácie je mŕtvych, vo svete vládne nepokoj, spoločnosť už prakticky neexistuje a ulice sú v plameňoch. Nie, to nie je pesimistická predpoveď vývoja aktuálnej pandémie, ale základná premisa hry Doom Eternal, v ktorej pekelná invázia na Zem prebieha v plnom prúde, ľudia vymierajú po miliónoch, no bohužiaľ, mŕtvymi nezostávajú, no vracajú sa späť v podobe zombíkov, démonov a inej hávede, ktorá sa podieľa na tom, aby bolo mŕtvych 100% populácie. Nie je to inváziaako na začiatku 90. rokov, teraz je koordinovaná, vedená temnými pekelnými kňazmi a bytosťami, ktoré sú ešte nad nimi. Všetko však ešte nie je stratené, existuje jedna posledná nádej – Doom Slayer. Pamätám si Doomguya z prvých dvoch Doom hier, bol to hrdina, ktorý si to s démonmi rozdal na férovku. Pamätám si aj vesmírneho mariňáka z Doom 3, v ktorého koži som sa bál pri každom strete s Revenantom a keď na scénu nastúpil Hellknight, bolo to peklo. Doom Slayer je ale niekto iný. Teraz sa totiž démoni boja vás a nie vy ich. V jednej postave autori spojili postavu z rebootu v roku 2016 s Predátorom. Už nie ste len obrovská hora svalov vyzbrojená až po zuby. Teraz ste obrovská hora svalov, ktorá sa zdá byť takmer neporaziteľná a na kusy holými rukami dokáže roztrhať aj to najväčšie a najsilnejšie, čo na vás peklo pošle.

To sa odráža aj v príbehu hry. Áno, čítate správne, v príbehu. Doom Eternal totiž prichádza s rozsiahlym príbehom a chvíľu som si nebol istý, ako som sa cítil ohľadne príbehu. Pri Doome som ho naozaj nikdy nepotreboval. Jednotka a dvojka ho mali len na papieri, trojka ho mala fajn, ale roztrúsený po PDAčkach, ktoré ste mohli zbierať. Tu je naozaj bohatý, nechýbajú prestrihové scény (nie je ich zbytočne veľa) a dokonca spolu postavy v rámci nich aj viac interagujú. Teda okrem vašej, tá je zväčša nemá.

Autori v Eternal vypracovali naozaj bohatý lore, ktorý celý počas jedného hrania snáď ani neobjavíte a nevstrebáte, keďže tu je toho na vstrebanie naozaj veľa.



Je tu celá história sveta a nielen jedného. Je tu história inváze, zrada, postavy na druhej strane barikády, dokonca aj náboženstvo a nakoniec rôzne staroveké civilizácie a dokonca aj rády. Niečo z toho sa dozviete priamo z prestrihových scén či dialógov medzi postavami, väčšinu týchto informácií však musíte hľadať v rámci herného kódexu, kde je toho možno až príliš veľa. Chvíľami to až pripomínal Mass Effect, lebo dostávate nielen informácie o postavách, monštrách, zbraniach a neviem čom, ale hlavne o príbehovom pozadí.

A aj keď som zo začiatku nebol úplne stotožnený s tým, že by Doom mal mať nejaký hlbší príbeh, nakoniec to nie je vôbec zle. Je strašne pritiahnutý za vlasy, ale koniec koncov je to hra, v ktorej v podaní mýtického hrdinu odrážate inváziu z pekla. Doom Slayer je v jej príbehu až prehnane glorifikovaný, je to naozaj obrovská hyperbola, ale ono k tomu nakoniec toto preháňanie pekne zapadne. A čaká vás tu aj nejaké to nečakané prepojenie, ktoré si síce domyslíte o niečo skôr pred veľkým odhalením, no bola by škoda prezrádzať viac.

Vlastne si už z tohto asi dokážete odvodiť aj hrateľnosť. Ste glorifikovaný mýtický Predátor a mesiáš v jednom, tak ako sa to asi bude hrať? Rýchlo, brutálne a krvavo. No atmosféru to budí naozaj parádnu. Už len jedna z neskorších pasáži, kedy s Doom Slayerom dorazíte na stanicu, všetci sa pred vami rozostupujú a z reproduktorov sa šíri varovanie, že ste na mieste, je neuveriteľne parádny moment, ktorý vám aj bez priamou kontrolou nad postavou v tom krátkom momente dáva pocítiť jej silu. A teraz si vezmite, ako tú silu asi pocítite, keď tie kilá svalov, olova a rôznych energetických nábojov využijete v akcii pri likvidovaní pekelnej hordy. Dalo by sa povedať, že je pocit z toho dokonca až krásny.

Pred 4 rokmi sme hru začali prebudením z podivnej kamennej hrobky a obyčajnou pištoľou v ruke. Tá však bohato stačila na zlikvidovanie tých niekoľkých pekelníkov okolo. Teraz už začíname v plnej sile, koniec koncov aj invázia prebieha v plnom prúde, takže niet času na nejaké pomalé zoznamovačky s hrou. A niet tiež času na nejakú obyčajnú pištoľ, Eternal začínate rovno s brokovnicou vo vašich rukách a bude už len lepšie. Veľmi skoro začnete rozširovať svoj zbraňový arzenál a ponuka je tu tak pestrá, že si na svoje príde každý fanúšikov frenetickej a brutálnej akcie zo starej školy.

Zároveň oproti predchodcovi autori pridali na variabilite akcie, čo je jeden z najväčších kladov hry. nepôsobí to tak len ako nejaká nafúknutá expanzia, ale akcia je síce stále dynamická a krvavá, n zároveň pestrejšia. DOOM v roku 2016 bol parádny, ale nejako taktizovať sa v hre nedalo. Jednoducho vám na nejakom mieste išla po krku pekelná armáda a neprestala, kým ste ich všetkých nezlikvidovali, prípadne im nezničili bránu. Tu už nič také nie je, strety sú pestrejšie, na rôznorodých miestach a s viacerými druhým súperov,

na ktorých platia rôzne taktiky, prípadne si v nich viete aj rôznym spôsobom sami pomôcť. Zároveň hra časom aj z bossov robí nepriateľov, na ktorých narazíte častejšie, takže sú súboje aj neskôr stále výzvou napriek všetkým vašim vylepšeniam a zbraniam.

Takže to naozaj nie je o tom, že raz niekoho zabijete brokovnicou a iného plazmovou puškou, lebo chcete, pričom BFG 9000 vytiahnete akurát vtedy, keď stojíte oproti obrovskej presile. Niektorí nepriatelia si priamo vyžadujú plazmovú pušku, aby ste najskôr zničili ich štít, ďalších zas musíte zasiahnuť d slabého bodu, čo si vyžaduje presnejšie zbrane, takže na nich logicky nepôjdete s plameňometom. Pri prvom strete s nejakým typom nepriateľa vás navyše hra dokáže upozorniť na jeho slabé stránky, aby ste vedeli, ako na neho útočiť. K tomu variabilita stúpa aj vďaka dvojici nových zbraní – Crucible a Unmaykr (pekný odkaz na Doom 64), s ktorými sa zase bojuje trochu inak a hlavne sa inak využívajú v boji.

Do toho však prichádzajú ešte rôzne úpravy a vylepšenia zbraní, ktoré sú opäť rozšírené. Väčšina zbraní okrem primárneho režimu ponúka aj dva sekundárne, z ktorých si môžete vyberať. Môžete mať naraz odomknuté aj oba a v hre si potom medzi nimi prepínate. Tieto navyše dokážete vylepšovať v niekoľkých stupňoch a za splnenie špeciálnych výziev (alebo ak sa vám podarí získať špeciálny token) viete získať aj ich ultimátnu schopnosť. Napríklad si na samopal viete dať sekundárny režim, ktorý ho zmení na sniperku a tú následne vylepšiť tak, že ak nepriateľa zabijete headshotom, vybuchne. Pri rozšírenej vertikalite úrovní sa tak veľkej časti nepriateľov viete zbaviť z väčšej vzdialenosti a potom na zostávajúcich vytiahnuť zodpovedajúci kaliber, teda napríklad dvojhlavňovú brokovnicu, ktorá je zas skvelá na väčších a silnejších. Podobne to je s väčšinou zbraní.

Ani tým však ich variabilita nekončí., keďže proti nepriateľom môžete bojovať aj ďalšími spôsobmi. Prvý je klasicky ručne. Zvlášť, keď získate schopnosť Blood Punch, váš úder dokáže skoliť mnohých nepriateľov. Potom je tu motorová píla, do ktorej treba zbierať benzín a nerozrežete ňou niektorých nepriateľov, ale má svoje výhody, zvlášť keď vám dôjdu náboje. No a je tu tiež granátomet a plameňomet na vašom ramene ako horúca novinka. Môže strieľať ľadové granáty, prípadne aj klasické. Prepínate si medzi nimi sami.

Z predchádzajúcej časti sa vracajú popravy, keď nepriatelia zasvietia a máte možnosť ich jednou ranou doraziť, ak pribehnete včas. Výhodou je, že to platí všetky druhy a veľkosti démonov, takže ak svieti, trhajte ho, nech je akokoľvek veľký. Zároveň z takto zabitých nepriateľov dostanete späť časť života, čo sa tu naozaj často hodí a hlavne na vyššej obťažnosti. Ak nepriateľov rozrežete pílou, vypadnú zas z nich náboje, takže je dobré si v boji vždy nechávať nejakých tých obyčajných zombíkov poruke ako fodder, z ktorého dostanete náboje potrebné na boj proti dôležitejším démonom.





Sú tu tiež akési pasívne schopnosti v podobe rún. Aktívne sú naraz tri a celkovo ich v hre nájdete 9, takže si sami vyberiete, ktoré oblasti týmto chcete vylepšiť. Vylepšujete si aj tri hlavné atribúty postavy- život, brnenie a zásobníky, no spolu s nimi aj ďalších 6 vlastností, čo sú ďalšie pasívky. Ak si tak napríklad zlepšíte zásobník a život v jednej kategórii, po vylepšení oboch získate pasívnu schopnosť, vďaka ktorej Heavy a Super Heavy démoni horia dlhšie. A keď démoni horia, padá z nich brnenie, čo vám v boji zase veľmi pomôže. Všetky tieto veci si musíte osvojiť a čím vyššia obťažnosť, tým lepšie to musíte mať zvládnuté. Nejaké tie životy navyše sa tu dajú nájsť, ale plytvať nimi nemôžete.

No a nakoniec sú tu schopnosti obleku, ktorých je celkovo 20, sú rozdelené do piatich kategórií a aj keď nemajú veľký vplyv na samotné hranie, aj nimi si môžete svoj herný štýl v istej miere personalizovať. Napríklad trochu zlepšíte svoje akrobatické schopnosti, prácu s mapou, útoky granátmi a ďalšie schopnosti. Ono toho všetkého je nakoniec prekvapivo veľa a nejde priamo o nejaké výrazné RPG prvky, ale hra vás takto zlepšuje, aby ste si stále zachovali dojem mocného Doom Slayera, aj keď stojíte proti pekelníkom o niekoľko hláv väčším ako vy. Väčšinu týchto schopností získate priamo počas hrania, keďže vám možnosti k vylepšeniu hra postaví do cesty. Na ďalšie sa však musíte aj sami trochu posnažiť.



Doom Eternal pokračuje v tradícii komplexného level dizajnu, ktorá sa nesie celou sériou. Nie je to možno až tak komplikované ako prvé dve časti, ale stále je to výrazne komplexnejšie, ako ponúkajú dnešné zväčša lineárne akcie. Do toho všetkého autori zakomponovali mnoho odbočiek a aj skrytých miest, kam sa môžete dostať. Nájdete tam spomenuté runy a ďalšie veci na vylepšenia, ale aj bonusové životy navyše a hlavne easter eggy, či už v podobe hračiek, alebo aj hudby z predchádzajúcich hier id Softu a ďalších vecí. Málo toho nie je, fanúšikov to poteší a hlavne vám to spestruje hranie. Keď vidíte, že sa niekde dá dostať, chcete sa tam dostať. Hľadáte tak cesty, skryté chodby a podobne. Motivácia tu funguje fakt dobre.

Tentoraz je dizajn navyše viac vertikálny

a platí to pre každý level a aj pre vašu domovskú základňu Fortress of Doom, z ktorej vychádzate do levelov a taktiež vám umožňuje nejaké vedľajšie aktivity. Na tento viac vertikálny pohyb je postava Doom Slayera vybavená klasickými dvojskokmi a dashom, no po novom aj akrobaciou na rôznych tyčiach, po ktorých skáčete do veľkých výšok aj diaľok, aby ste sa dostali na nedostupné miesta, prípadne aj k nejakým vedľajším úlohám a výzvam, ako sú napríklad časované Secret Encounter útoky, či špeciálne náročné výzvy za Slayer bránami, ku ktorým zas inde na mape musíte nájsť špeciálny kľúč. A je fajn, že je tu toho toľko veľa a že to je skryté. Ak to chcete, vydáte sa aj po náročnejšej ceste, aby ste sa za tým dostali. Preto pochopím, ak sú takéto veci ťažšie dostupné. Osobne mi však až tak nevoňalo, keď bol bežný progres levelom zastavený nejakou komplikovanejšou skákacou pasážou. Ak mám totiž v Doom hre zomierať, chcem zomierať v akcii pod náporom démonov, nie kvôli tomu, že mi niekoľkokrát po sebe nevyšiel skok medzi platformami, tyčami a boostermi.

V menšej miere mi to tu nevadí a spestruje to hru, no občas to autori prehnali a zvlášť ku koncu hry je tu jedna pasáž, kde by ste radi viac bojovali ako skákali, no je to naopak. Radšej by som opäť plával v láve a kyseline ako v prvých dvoch hrách.

Týchto pasáží tu je len pár a obsahujú menšie logické hádanky.

Kampaň vie ponúknuť výzvu aj dĺžku, ktorá závisí od toho, koľko tu toho plníte a akú obťažnosť máte. Ale tých 12-15 hodín s hrou pohodlne strávite. Ak vám to bude málo, je tu multiplayer nazvaný Battlemode. Je tu len jeden režim 2 démonov na jedného Doom Slayera. Je to tak asymetrický režim pre troch hráčov na čas. Z démonov sú na výber Archvile, Mancubus, Marauder, Pain Elemental a Revenant, teda klasiky série. Každý démon má svoje vlastné schopnosti a v boji by mali spolupracovať a kombinovať ich. Navyše démoni vedia spawnovať menších démonov, no musia si dávať pozor, lebo ak Slayer zabije tohto AI démona, padne mu z neho korisť. Slayer naopak do multiplayeru prichádza s dávkou vybavenia a schopností z kampane, takže je to nadupaná mašina na smrť. To všetko si môžete vizuálne





vylepšovať, čakajú nás eventy a podobne, ako v každej aktuálnej multiplayerovke. Potenciál tu je, no snáď si hra v tomto režime hráčov udrží dlhšie ako predchodca.

Čo sa týka grafiky, Eternal vyzerá dobre. Čo je vec, ktorú možno trochu považovať za negatívum. Séria posúvala hranice, stanovovali latky, teraz ju len doliezla. Na konzolách autori chceli udržať 60fps a absencia nejakého väčšieho vizuálneho pokroku oproti predchodcovi je daňou za to. Na druhú stranu z toho ťažia aj PC hráči, keďže hra na High šliape v 60fps aj na zostavách pod úrovňou odporúčaných. Rozhodne však nevyzerá zle, len to možno nie je úplne ono. To zvuk je presný opak a pri kvalitnom priestorom rozmiestnení vás doslova ponorí do pekelných bojov. K tomu si pripočítajte kvalitný dabing a nový soundtrack Micka Gordona, ktorý sa zaradí medzi najlepšiu hernú hudbu nielen tohto roka. Jeho kombinácia metalu, elektroniky a temného ambientu hre sadne ako riť na šerbeľ a počúva sa skvele a skvele reflektuje aj zmenený štýl, ktorý sa od sci-fi trošku viac priklonil ku gotike. Takže tu počuť svieže nové veci, inšpirácie Doom koreňmi, ale aj niečo z Quake soundtracku od Reznora.

Už teraz nepochybujem, že sa Doom Eternal zaradí medzi najlepšie akčné hry tohto roka. Je to krvavá akčná jazda, ktorú je takmer nemožné si neužiť. Je to veľká hra s výborne navrhnutými levelmi, ktorej veľmi prospeli mnohé novinky a tiež zmeny konceptu, či je to vaša základňa, rozšírený vedľajší obsah, alebo väčší príklon k (možno trochu chaotickému) príbehu a gotickému štýlu. Celé jej to naozaj pristane. V multiplayeri sa skrýva určitý potenciál, no bude záležať na hráčoch, či mu budú aj neskôr po vydaní venovať svoj čas. Najväčší problém? Skákacie pasáže, ktoré občas príliš tlačia na pílu. Pokrivkáva kvôli nim tempo hry a občas vedia byť možno až zbytočne frustrujúce.

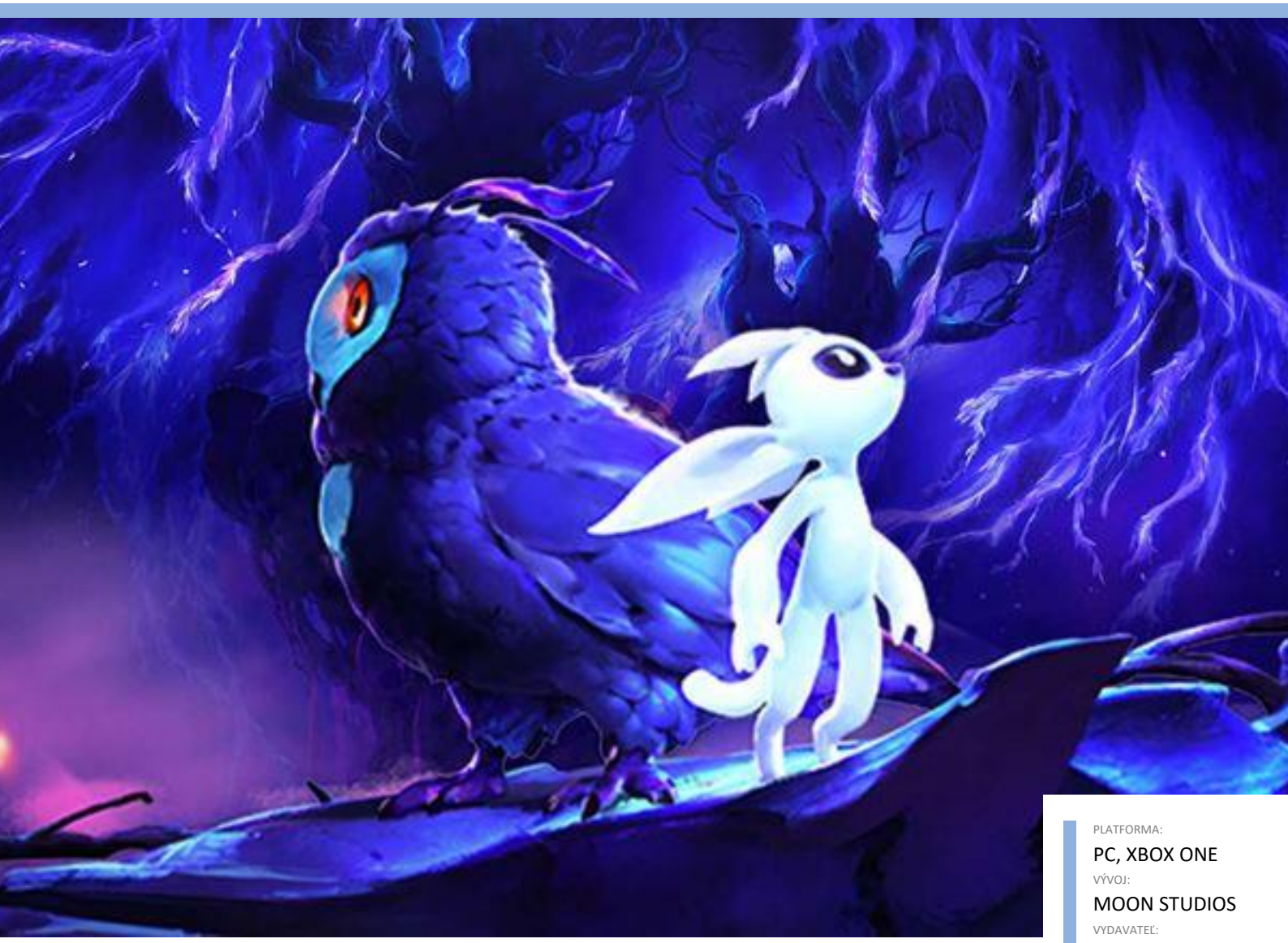
HODNOTENIE

+ dynamická a brutálna akcia
+ variabilita arzenálu a nepriateľov
+ rozšírené možnosti úprav prakticky všetkého
+ komplexný level dizajn
+ neuveriteľne dobrý soundtrack
+ príjemná zmena konceptu
+ mnoho skrytých miestností a easter eggov

- niektoré skákacie pasáže a s tým spojené občasné problémy s tempom
- príbeh mohol byť podávaný aj menej zmätočne

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



ORI AND THE WILL OF WISPS

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE
VÝVOJ:
MOON STUDIOS
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
SKÁKAČKA
VYDANIE:
11. FEBRUÁR 2020

Čo čakáte od kvalitnej hry? Obrovské otvorené svety? Nekonečné možnosti upravovania postáv, zbraní a výbavy? Grafické efekty so skratkami, pri ktorých ani len netušíte, čo vlastne znamenajú? Skripty a prezentáciu ako z hollywoodskeho filmu? A nie je to všetko občas také trochu zbytočné? Môže prísť napríklad jednoduchá 2D hra vytvorená v Unity s peknou, ale zároveň stále pomerne jednoduchou grafikou, ktorá vychádza z viac ako 30 rokov starého konceptu bez väčších obmien, no stále sa dokáže zaradiť medzi tie najlepšie hry roka. Zoznámte sa s Ori and the Will of the Wisps.

Pred piatimi rokmi sme prvý raz stretli malú „dušičku“ nazvanú Ori. Drobná lesná bytosť predstavuje všetko dobré – nádej, svetlo, lásku. Zároveň však bol Ori and the Blind Forest smutný príbeh, v ktorom ste síce zachránili les pred temnotou, no nebolo to bez obetí. Orimu sa to však podarilo, do lesa sa opäť navrátil život a tam hra skončila. Teraz, o 5 rokov neskôr, pokračujeme presne, kde sme vtedy skončili. Rodí sa nový život, Ori pri tom nesmie chýbať a preberá úlohu ochrancu malej sovičky, ktorá sa vyliahla z posledného vajíčka sovy Koru.

Ak ste tipovali, že táto idylka nepotrvá dlho, získavate imaginárneho zlatého „bludišťáka". Jej podstatnú časť si však máte možnosť hrateľne užiť na vlastnej koži, kým sa to celé pokazí. Zoznámite sa s postavami, svetom, čiastočne aj príbehom a hlavne základným ovládaním. Za obrovské pozitívum považujem fakt, že pri tom hra využíva minimum slov. Pracuje s obrazom, hudbou a emóciami, pričom textovým komentárom sprevádza len niektoré udalosti. Celé to trvá zhruba 10 minút, užívate si krásne scenérie s dvojicou hlavných postáv, keď sa zrazu stane niečo nemysliteľné. Ocitáte sa na novom



nebezpečnom mieste, no sovička je preč.

Ori sa tak vydáva na cestu za ňou v tomto nehostinnom novom svete, no ani zďaleka nie je celá hra len o tom. Dala by sa vlastne rámcovať dvoma kapitolami, ktoré sa líšia príbehom, no taktiež čiastočne aj hrateľnosťou, respektíve tým, na čo a ako tú hrateľnosť využívate. Prvá časť je toto hľadanie. Nehľadáte však len stratenú priateľku, hľadáte tu toho viac vrátane vlastného pôvodu a hlavne toho veľa spoznávate. Spoznávate nový svet, jeho zákutia, no tiež rôznorodých obyvateľov a tiež nové nástrahy. Niektorí obyvatelia vám poskytnú pomocnú ruku, iní ju zas potrebujú od vás, ďalší vám idú po krku. Hra toho na vás občas hodí viac naraz a nevysvetľuje to. Chce, aby ste mnohé veci objavili sami.

Táto „kapitola“ trvá zhruba do polovice hry, kedy sa zmení celková nálada a aj vaše úlohy. Hra sa zlomí a jej ďalšia časť začne pripomínať prvú časť. Síce ste v úvode hry prišli na úplne nové miesto, no postupom času zisťujete, že ho trápia podobné problémy. Je to svet ponorený do temnoty, ktorému chýba trochu toho svetla. Stávate sa jeho nádejou na to, že tu niekedy znova zažiari. Vydávate sa tak na ďalšiu cestu naprieč vzdialenými kútmi tohto sveta, kde bojujete so zlom a zbierate iskričky, ktoré majú opäť raz rozjasniť les. Nebude to však jednoduché. Temnota sa tu usídlila už dávno a bude náročné ju vyhnať. Opakujú sa niektoré motívy z predchádzajúcej časti a hra nepôsobí až tak originálne, stále však dokáže pohltiť.

Navyše vo Will of the Wisps slušne pribudol vedľajší obsah, kde sa už tentoraz môžeme vyslovene baviť o vedľajších úlohách a rozhodne ich tu nie je málo. Niektoré sú jednoduchšie, iné zas zložitejšie a ich splnenie trvá dlhšie. Mnoho z nich je však organicky zakomponovaných do hry. zväčša sú to postavičky, ktoré nachádzate počas svojich potuliek svetom. Niekto vás poprosí o klobúk, no kde ho nájdete? Možno na tú úlohu aj zabudnete a o pár hodín neskôr s vami iná postava klobúk vymení zas za niečo iné, čo máte v batôžku. Podobné je to s mnohými ďalšími úlohami. Pri niektorých sa musíte sami priamo hnať za vyriešením, iné vyriešite sami cestou, na riešenie ďalších si zas treba počkať, kým sa vo svete niečo zmení, aby ste sa napríklad vedeli dostať tam, kde to nebolo možné predtým.

Dvojka oproti prvej časti výrazne narástla a to prakticky v každej oblasti. Väčší svet, viac hádaniek, viac nástrah, viac úloh, väčší nepriatelia, viac schopností a to všetko vo výsledku tvorí viac hodín, ktoré s hrou strávite. Nemusíte sa pritom „nútiť“ do toho, aby ste objavovali nejaké stratené zákutia sveta, či nasilu plnili vedľajšie úlohy. Chcete sa ísť pozrieť tam do toho zapadnutého rohu, lebo čo ak tam na vás čaká nejaké vylepšenie. Taktiež chcete splniť tejto líštičke úlohu, o ktorú vás požiadala. Ani nie tak kvôli odmene, ale lebo vás hra jednoducho veľmi baví. Výsledkom toho všetkého je aj naozaj slušná herná doba. Ja sám som s hrou strávil nejakých 14-15 hodín, pričom mi chýbalo akurát niekoľko vedľajších úloh, takže som prešiel „len“ 75% celej hry.

Herný svet je a aj nie je lineárny. Ori opäť vychádza z dekádami overeného metroidvania konceptu. To znamená, že hra ponúka rozsiahly 2D svet plný plošín, prepadlísk, lián a neviem čoho všetkého, po čom sa máte dostať niekam ďalej. V zásade je na vás, kam sa vyberiete

a hra vás často vie naraz pustiť mnohými smermi, takže úplne nezáleží na tom, v akom poradí niektoré veci vyriešite. Inokedy ale narazíte do stena. Občas obrazne, inokedy doslovne. Cez ňu sa nedostanete, kým vaša postavička nezíska nové schopnosti. Potom sa vám totiž otvárajú celé nové vetvy herného sveta.

Zároveň v ňom začína poriadne prituhovať. Niežeby hra bola niekedy ľahká. Trošku sa obmenil koncept hry, ale stále je dosť ťažká na Normal obťažnosti, na ktorú bola hra primárne dizajnovaná. Je tu aj Easy, no hra vás práve o dizajne pre Normal upozorní. Pre mnohých je možno škoda, že tu nie je možnosť neskôr prepnúť na ľahšiu, keď vám hra začne robiť problémy. Budete tu zomierať a budete zomierať často. Celé je to veľmi roztomilé, no už prvý boss čo-to naznačí a druhý boss ukáže, o čom to tu vlastne je. A postupne je to stále ťažšie a ťažšie. Ťažšie sú súboje, ťažšie sú platformingové pasáže, ťažšie sú hádanky. Drvivú väčšinu času sa hre darí udržať motivačnú náladu, no občas autori príliš zatlačili na pílu a začína frustrovať.

Aj napriek vyššej obťažnosti autori vyšli v ústrety hráčom systémov checkpointov, ktoré sú doplnené klasickým systémom ukladania pri studniach. Tie vám zároveň doplnia zdravie a neskôr umožnia systém rýchleho cestovania po svete, ktorý využijete zvlášť v neskorších fázach hry, prípadne pri plnení vedľajších úloh, aby ste nemuseli čeliť mnohým nástrahám, ktoré vás tu počas cestovania čakajú. Checkpointy sú síce rozmiestnené husto, no občas aj na takom mieste, kde sa respawnujete a rovno na vás niekto útočí. Nestáva sa to často, ale ďalší update by tu mohol priniesť nejakú úpravu.

Jednotlivé herné mechanizmy sa tu na seba nabaľujú ako snehová guľa. V úvode je to len jednoduché skákanie, no postupne sa naučíte aj bojovať. Pridá sa dvojskok, ani sa nenazdáte a o pár hodín neskôr už prekonávate zdanlivo nekonečnú pasáž nad nebezpečným slizom a pomedzi smrteľné projektily bez toho, aby ste sa dotkli čohokoľvek z toho. Prakticky sami zo seba spravíte projektil, ktorý medzi to lieta.

Keď sa nad tým zamyslíte, možno to znie komplikovane. Možno to aj vyzerá komplikovane, keď sa na o pozeráte vo videu, no po mnohých úmrtiach vám to prejde do krvi. Sú tu vlastne tri typy schopností. Tie hlavné vás posúvajú ďalej v príbehu aj vo svete. Naučíte sa zmeniť sa na projektil, naučíte sa vŕtať v piesku, podobné schopnosti musíte vedieť dokonale zvládnuť. Potom sú tu útoky, ktorých sa v hre nachádza až prekvapivo veľa a sú to naozaj rôzne druhy na väčšiu aj menšiu vzdialenosť, aby ste sa vedeli svojim vlastným spôsobom porátať s rôznymi nepriateľmi a bossmi. Sami si pritom určujete, ktoré útoky si obsadíte do troch voľných slotov. Berte to ako aktívne schopnosti. Potom sú tu aj tri sloty pre pasívne, ktoré si taktiež sami vyberáte a časom aj vylepšujete. Hra tak aj v tejto oblasti ponúka možno až nečakanú variabilitu a pestrosť.

Ori opäť vyniká náladou. Je síce o živote a zachraňujete v nej do temnoty ponorený les, no stále je to veľmi smutná hra. Smútok je tu pretavený do každého jedného pixelu, ťaživá atmosféra z hry dopadne aj na vás a asi neprezradím žiadne veľký spoiler, keď napíšem, že tu nie všetko dopadne tak, ako by ste si





želali, aj keď môže ísť o vedľajší obsah. Aj to všetko je však na hre veľmi pekné a krásne ukazuje, ako spracovať dojemný príbeh, ktorý sa hráča dotkne a to bez nejakého priameho hrania na city, či dokonca vo veľkej miere bez slov.

Tento smútok je pochopiteľne pretavený aj to audiovizuálu hry. Grafika sa nesie v rovnakom štýle ako jednotka, no tiež sa dočkala niekoľkých vylepšení. Je naozaj bohatá a to ako v detailoch prostredia v pozadí, tak aj v popredí. Postavy sú pekné, jednotlivé časti sveta vedia neraz vyraziť dych a to je stále „len“ 2D hra. Bohužiaľ sú tu stále aj po day 1 patchi nejaké problémy na klasickom Xbox One, kde hra akoby občas zažívala mikro stuttering. Nie sú to veľké problémy a nastávajú len ojedinele, ale nepoteší to. Poteší však už hudba, ktorá je opäť raz perfektná, dokonale vystihuje atmosféru, dokonale ladí s grafikou, témou aj hrateľnosťou. O dabingu tu veľmi nemôže byť reč, keďže postavy hovoria vlastnou rečou, no herci a zvukoví dizajnéri odviedli dobrú prácu.

A to platí prakticky o celom tíme, ktorý pracoval na Ori and the Will of the Wisps. Je to krásna hra. Je to dojemná hra. No hlavne je to aj zábavná hra. Dokáže vás potrápiť, no budete sa tu trápiť veľmi radi. Budete chcieť posúvať samých seba, a to až tak, že si niekedy okolo polnoci poviete, že padne ešte jeden gigantický boss, ktorý je pravdepodobne tam v tom hornom rohu mapy, no zrazu je štvrť na šesť ráno. Možno sa v niektorých veciach od svojho predchodcu hra až tak nelíši, no v zásade nerobí nič zlé a vďaka všetkému novému je ešte väčšia, takže si ju užijete minimálne rovnako dobre, ale dlhšie. Našincov môže potešiť aj česká lokalizácia, ktorá síce má nejaké menšie chyby v texte, ale preklad je v porovnaní s originálom viac než slušný.

HODNOTENIE

+ podmanivý vizuál sveta
+ skvelý soundtrack
+ herná atmosféra
+ zábavný platforming s perfektne responzívnym ovládaním
+ skvelý dizajn obrovského sveta
+ veľa obsahu a dlhá herná doba
+ veľa schopností, sloboda v ich výbere

- stále sú menšie technické problémy
- občas trochu zbytočne frustrujúce

9.0

TOMÁŠ KUNÍK



DREAMS

VYTVORTE SI VLASTNÉ HRY

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
MEDIA MOLECULE
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
27. SEPTEMBER 2019

Media Molecule patrí medzi Sony štúdiá, ktoré už majú čo-to za sebou. Bolo síce založené len v roku 2006, do mysle a spomienok hráčov sa však dokázalo zapísať nezmazateľným perom vďaka svojej originálnej značke LittleBigPlanet. Hlavná postavička Sackboy mala na novú generáciu PlayStation priniesť to, čo hráčom na tejto platforme dlhodobo chýbalo. Štúdiu sa to hneď s prvou hrou v roku 2008 podarilo. Zábavná hrateľnosť, ktorá do veľkej miery čerpala aj z fyzikálneho enginu, skrátka dokázala hráčov očariť. Hra bola výnimočná predovšetkým tým, že jej súčasťou bol prepracovaný editor úrovní. Po úspechu jednotky sme sa o približne tri roky dočkali pokračovania, ktoré všetky aspekty pozdvihlo na ešte vyššiu úroveň. V tomto momente sa ale Media Molecule rozhodli pre zmenu. Tá bola v znamení prechodu na platformu PS Vita.

Na novú prenosnú konzolu od Sony vývojári priniesli nový originálny titul s názvom Tearaway, s jedinečným spracovaním a zaujímavým príbehom. K značke LittleBigPlanet sa však už naplno nevrátili. Ich odhodlanie sa totiž presunulo na úplne nový projekt, Dreams, ktorý predviedli v roku 2013, a to pri predstavení PlayStation 4. Opäť šlo o jedinečný titul s maximálnym zameraním na kreativitu a voľnosť pri vytváraní jednotlivých úrovní. Bohužiaľ, vývoj trval možno aj dlhšie, ako autori čakali. Aktuálna generácia konzol je teda už krátko pred koncom, no to nebránilo tomu, aby sme sa konečne dočkali plnej verzie. Ako teda dopadol tento ultimátny sen?

Približne pred rokom som sa s hrou po prvýkrát dostal do kontaktu vďaka prístupu do uzatvorenej bety. Dojmy boli viac-menej pozitívne, no s očakávaním do budúcnosti. Aj keď o tom tvorcovia na rovinu nehovorili, s vývojom sa pravdepodobne trápili, nakoľko hra sa mala pôvodne dostať do stavu spred roka už v roku 2016.

Popravde povedané, s odstupom času ma odklady až tak neprekvapujú. Ambície vývojárov boli veľké, pričom sa ich pravdepodobne snažili splniť do posledného detailu. Dreams naozaj nie je hra ako každá iná, ono to vlastne možno ani nie je hra, možno je to iba sen. Každopádne už minulý rok som okrem pozitívnych dojmov mal aj isté pochybnosti o tom, čo vlastne autori chcú hrou povedať a koľko hráčov ich myšlienka zaujme. Na túto otázku nepoznám odpoveď ani dnes, no rozhodne poznám odpoveď na množstvo ďalších.

Dreams do istej miery nadväzuje na to, čo tvorcovia začali ešte s LittleBigPlanet, pričom postupné zdokonaľovanie editoru sa v Dreams rozhodli posunúť na úroveň, ktorá nemá obdoby. V Dreams sa totiž nemáte spoliehať na offline obsah, akúsi príbehovú kampaň, ale skôr na vlastnú kreativitu a kreativitu iných hráčov. V Dreams si totiž môžete vytvoriť nie úrovne, ale celé hry. Nie výhradne plošinovku alebo adventúru, ale čokoľvek vám napadne. Ak to trochu preženiem, Dreams je v podstate herný engine, ktorý umožňuje aj hráčom s nulovou znalosťou programovania vytvoriť celkom solídnu hru. A práve to je čaro Dreams. Pri Dreams nemôžem riešiť to, na čo sa zameriavam pri iných hrách. Zatiaľ čo pri štandardných tituloch rozoberám napríklad to, ako sa hrajú, tu sa musím sústrediť predovšetkým na to, ako sa robia.

Dreams síce obsahuje kampaň, nie je však štandardnou kampaňou, ktorá by charakterizovala hru ako takú. A to je práve asi tá najdôležitejšia odlišnosť v porovnaní s inými titulmi. Dreams sa nedá charakterizovať, nedá sa zaradiť k niečomu na základe toho, čo priniesli autori. Media Molecule sa však rozhodli vytvoriť príbehovú kampaň Art's Dream, ktorú dokážete prejsť za približne dve a pol hodiny. Dostávate sa do kože bývalého člena úspešnej džezovej kapely, ktorý si prechádza ťažkým obdobím a snaží sa o opätovný návrat do starej partie. Má ísť o ukážku toho, čo je vlastne v editore možné urobiť. Jednotlivé časti príbehu ponúkajú sekvencie, ktoré majú rôzny charakter a sú postavené na mierne odlišných mechanikách. Tvorcovia tu kombinujú point-and-click štýl hier s klasickými plošinovkami a občas to celé mixujú hudobnými vystúpeniami.

Ide o naozaj dobrú ukážku možností editora hry a možno aj práve preto mi je ľúto, že sa autori nerozhodli pripraviť viac podobných menších príbehov.



Teda postupne by do hry mali pribudnúť, no ak by ich bolo od začiatku dostupných viac, pôsobilo by to určite lepším dojmom. Ak totiž túto časť hry dokončíte, následne ste odkázaní na vašu vlastnú tvorbu, respektíve tvorbu ostatných hráčov. Počet projektov od komunity každým dňom narastá, no v drvivej väčšine ide iba o menšie hry, ktoré nedokážu nahradiť plnohodnotnú kampaň. Na druhej strane v mnohých prípadoch sú to veľmi zaujímavé a odvážne nápady, ktoré naplno odhaľujú veľký potenciál Dreams.

Výber najlepších projektov sme zhrnuli na videu, a tak len v krátkosti spomeniem napríklad hry, ako Metal Gear Solid, Portal, Sonic. Do videa sa však nezmestil pokus o prepracovanie Beat Saber, ktorý nefunguje najlepšie aj kvôli absencii VR. Na podpore tejto technológie autori pracujú, ako ste sa aj mohli dočítať v našom rozhovore. Určite ale poteší podpora PlayStation Move, ktoré môžete využiť napríklad v editore. Aby som bol ale maximálne korektný, vyššie spomenuté hry nie sú ani náhodou plnohodnotné. Opäť ide len o akýsi benchmark, ktorý ukazuje možnosti a dokážete to prejsť za niekoľko desiatok sekúnd alebo pár minút.

Podrobne rozoberať editor nemá veľký zmysel, stačí sa pozrieť na zhotovené úrovne. Sledovať, čo všetko sa dá v Dreams vytvoriť, skrátka hovorí samé za seba. Na druhej strane je potrebné povedať, ako vlastne celý editor funguje. V Dreams máte vždy k dispozícii prázdnu 3D plochu, na ktorej môžete robiť v podstate čokoľvek. Na vytváranie postáv, animácií, hudby a podobne sú k dispozícii samostatné nástroje s bohatými možnosťami, ktoré vám umožňujú stvoriť takmer čokoľvek. Jednotlivé hry sa však môžu skladať z konkrétnych scén, ktoré na seba podľa potrieb nadväzujú a týmto spôsobom dokážu vytvárať aj naratívny kontext. Na hrách môžu hráči spolupracovať s ostatnými a svoje výtvory dokážu, pochopiteľne, zdielať medzi komunitu aj po častiach.





Komunita môže hry testovať, nahlasovať chyby, prípadne aj prinášať konkrétne rady. Cieľ Dreams je jasný - vytvoriť organizmus žijúci z kreativity a odhodlania komunity.

Pracovať s editorom Dreams nemusí byť spočiatku vôbec jednoduché. Pochopiť a naučiť sa všetky jeho funkcie môže nejaký čas trvať, no Media Molecule pripravili detailné tutoriály, ktoré vás postupne prevedú všetkými podstatnými časťami hravou formou. Každý by teda mal bez problémov pochopiť všetky funkcie tak, aby dokázal vytvoriť čokoľvek. Práve toto bol moment, kedy som pochopil, prečo vývoj mohol trvať takú dlhú dobu. Prísť na tie správne nástroje, zvoliť optimálny prístup k hráčovi, doladiť všetky maličkosti tak, aby si s takým komplexným editorom dokázali poradiť všetci, naozaj nemohlo byť jednoduché.

Dreams je však tu a autorom sa podarilo dosiahnuť svoj cieľ. Už v prvých minútach hry sa vám budú vývojári prihovárať s jasným posolstvom - každý dokáže vytvárať skvelé veci. Vizuálne sa vás snažia presvedčiť o tom, že aj vy na to máte. Stačí, ak zbúrate stenu pochybností a dáte šancu ako Dreams, tak aj umelcovi, ktorý sa skrýva vo vašom vnútri. Posledný titul od Media Molecule je naozaj jedinečný a o to ťažšie sa hodnotí. Jediné, čo mu môžem vytknúť, je skromný hrateľný obsah v úvodnej ponuke. Viac výtvorov priamo od autorov hry by dokázalo veľmi pomôcť vlažnejším začiatkom mladého ekosystému. Veľké veci môžu hru čakať aj na konzole novej generácie, no toto je v súčasnosti iba naša špekulácia.

HODNOTENIE

+ najprepracovanejší herný editor
+ najlepší engine v hre
+ obrovské možnosti pre vytvorenie hier vo väčšine žánrov
+ jednoducho pochopiteľný komplexný tutoriál
+ podarený príbeh džezového speváka
- na začiatku by potešilo viac výtvorov priamo od autorov hry
- zaťaženosť na komunitu môže byť risk, ale aj veľká výhra

9.0

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
ALTUS
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
17. JANUÁR 2020

TOKYU MIRAGE SESSIONS #FE

MIRAGE SESSION PRICHÁDZA NA SWITCH V ENCORE EDÍCII

Nebudeme si klamať, Tokyo Mirage Sessions #FE nepatrí k najväčším bestsellerom minulej dekády, čo je súčasne veľká škoda. Jeho štart na Wii U prišiel už relatívne v neskoršej fáze vývojového cyklu, kedy už mnohí konzolu aj odpísali. Preto bolo otázkou času, či Nintendo dá hre druhú šancu na Switch – a je tu, v tzv. Encore verzii a dobrá správa na začiatok znie: je to rovnako uletená vec ako pred štyrmi rokmi, nič nestratila zo svojho čara a dve série Shin Megami Tensei (SMT) a Fire Emblem (FE) mieša vskutku originálne. Na druhej strane, za pár rokov sa čosi v hernom biznise zmenilo a vyšli mimoriadne kvalitné hry z oboch sérií: Persona 5 i Fire Emblem: Three Houses posunuli série do úplne novej roviny.

Tokyo Mirage Sessions vás v prvých hodinách rozhodne nešetrí odkazmi na rozmanité formy kultúry v Japonsku, pričom J-Pop a idoly jasne vedú. Hra ostala veľmi lojálna k Tokiu a odohráva sa v rôznych reálnych štvrtiach ako Shibuya, Harajuku či prológ na Odaibe. Základná štylizácia odkazuje k sérii SMT – vidieť to na postavách, aj vzájomných interakciách. Väčšina hrdinov patrí do kategórie študentov, tak sa nezľaknete, že hneď prvá trojica sa priatelí zo strednej školy. Hlavný hrdina Itsuki je správny chalan, ktorý sa ocitol v nesprávnom čase na nesprávnom mieste: je svedkom ako zrazu démoni začali ovládať casting na najnovšiu idol dievčinu.



Zhodou okolností tam išla Tsubasa (ktorá sa zapýri už pri jeho mene) a démoni sprevádzajú jej rodinu už pár rokov – pred istým časom počas divadelného predstavenia zmizla jej sestra i obecenstvo. A prológ ešte ani nekončí a už sa rúti na pomoc ich kamoš Touma, chrabrý typ, ktorý sa hodí do každej partie a zaručene sa nebudete nudiť.

Keď prológ končí, dostanete sa do základne, zábavnej agentúry na idoly a nájdete tu aj star menom Kiria a postupne sa pridajú ďalšie postavy. Nie je ich príliš veľa, aj s Encore prídavkami do desať a bohato to stačí na kombinácie mimo bojov i v nich. Ak nie ste v zápale súbojov, venujete sa dialógom, interakcii medzi hrdinami a tá je realizovaná okrem klasických dialógov aj cez smartfóny v podobe košatej línie messagingu. Smartfón je šikovná pomôcka, lebo okrem konverzácií núka aj výborný pohľad na mapu, ktorá má často niekoľko poschodí kvôli dizajnu bludísk či prostredí alebo aj rýchle zhrnutia diania, pokiaľ sa dostanete k hre po istom čase. Delenie na kapitoly je šikovné, vhodne rozlišuje témy a často si šetrí dejové zvraty na ich konce. Raz sledujete kariéru herca, potom speváka či moderátora. A kruhové predstavenia sú ideálny spôsob ako získavať fanúšikov, ukázať pieseň či získať nové schopnosti.

Mimo bojov máte pocit, že ste sa ocitli v ďalšej časti SMT či Persony. Pestré charaktery, tajomní démoni a vzájomné konverzácie v civilných štvrtiach sú dobrým základom. Postavy sú totiž dobre napísané a aj postupne objavujúca sa mytológia dáva zmysel, len ju treba vstrebať. Každý hrdina má v sebe energiu označenú Performa – po nej prahnú démoni z inej dimenzie v červených hábitoch. Tínendžeri sa vedia prepojiť s fantastickými postavami Mirage a potom sú z nich tzv. Mirage Masters. Sami by nedokázali urputne bojovať alebo mať špeciálne vlastnosti, ale spolu sa dostávajú na vyššiu úroveň. Tajomstiev je v deji viacero: prečo zmizli kedysi ľudia, ako to súvisí so sestrami a prečo sa točia okolo šoubiznisu?

Ak nie ste fanúšikmi J-Pop scény či Tokia, šokuje vás prehnaná farebnosť hry, fascinácia popularitou či iné elementy. Idoly sú reálne prepojené s hrateľnosťou, snažíte sa konaním naberať fanúšikov a navyše aj viaceré lokality alebo bludiská sú prepojené s kultúrou: TV, hudba, koncerty, elementy sú badateľné v bossoch (zlý moderátor či producent) či dizajne labyrintov. Často sú dlhé, košaté, obsahujú rôznorodé puzzle a čím ste ďalej, tým sú ťažšie. Po pár kapitolách cítite, že symbióza démonov a udalostí nechce iba šokovať, ale povedať čosi viac. (I keď Persona 5 je v tom smere ešte ďalej s vykreslením problémov v spoločnosti.) Množstvo referencií na Tokio a jeho kultúru je obrovské, avšak ak vás príliš nezaujíma, prídete o cenný element a plusové body. Potom sa budete sústrediť skôr na bludiská a súbojové časti.

Úvodný dungeon vás cez portál vedie do neutrálneho prostredia, kde sú rozličné plošiny, výťahy, sféry, ale aspoň môžete vstrebať jednotlivé fungovanie súbojov. Prvé hodiny sú náročné na vstrebávanie, ale stoja za to, všetko je originálne a do veľkej miery nevídané.



Keď sa hýbete po mape, vidíte démonov a môžete sa im teoreticky vyhnúť alebo to napálite do nich, aby ste odštartovali súboj. Ten je na pohľad štandardná ťahová záležitosť: striedate sa vy, súperi a na výber máte rozličné formy úderov, mágie (tu v podobe špeciálnych schopností, ale za špeciálne body) či predmetov. Vo vrchnej časti displeja vidieť poradie postáv a interface je spočiatku prepchatý, ale užitočný.
A vtedy prídu na rad vaši sprievodcovia.

Zatiaľ čo v civilnom Tokiu čerpá hra zo série SMT, v bojoch už prevážia elementy Fire Emblem. Jednak vaši Mirage využívajú dizajn a charaktery z FE série a navyše sú tu odvodené aj herné princípy: či silné a slabé stránky zbraní alebo aj vzájomné vzťahy postáv. Každá postava je prepojená s Mirage, ktorá jej dáva mocné schopnosti, rozmanité zbrane a údery. Výborný interface vás rýchlo naučí, čo platí na vašich nepriateľov: fyzické údery (a či skôr meče, kopije, sekery...) alebo typ mágie. Na niektorých stačia silné údery, na iných treba využiť mágiu a vrhať blesky či ohnivé gule. Prvé súboje s nepriateľmi sú najviac napínavé, lebo ešte o protivníkoch veľa neviete a pri ich mene čaká veľa otáznikov. A hra si pamätá, čo na koho platí, takže neskoršie boje vám už ľahšie prezradia čo používať. Každá zbraň má svoje atribúty a medzi nimi sa môžete prepínať. Zamerania mení aj predmet Master Seal a taktika je celkom bohatá. Ak využívate vhodné údery či mágiu, dostavia sa aj kritické údery či nápisy, čo je slabina nepriateľov.

A potom prídu titulné Sessions. Reťazenie úderov známe aj z iných akcií či RPG tu dáva súbojom nový náboj. Ak si naštudujete, ktorý úder sa vhodne napojí na inú schopnosť, od vašich kamošov získate veľa šancí na plošné deštrukcie – čo oceníte pri bežných súbojoch (malá reťaz sfúkne oponenta na jeden raz) a ešte viac pri bossoch, ktorí vedia byť pekne nepríjemní a používanie Sessions sa na nich priamo pýta. Bossovia pri záškodníckej činnosti radi využívajú rôzne časové limity, reflexie, privolávanie pomocníka a iné zákerné ťahy v nevhodných momentoch. Ale neskôr prídu aj ďalšie špeciality typické pre túto hru a jej J-Pop štýl: Duo-Acts umožní dvom postavám útočiť naraz, Special Performance je ako limit break z iných RPG (masívny zásah, čo príde raz za pár súbojov) a Ad-Libs sú šialené megaútoky na celej TV. Obťažnosť súbojov sa postupne zvyšuje, spolu s novými možnosťami parťákov i protivníkov. Občas je vhodné investovať do grindovania, zopár momentov hry vás poriadne preverí.

Delenie Tokyo Mirage Sessions do kapitol pomáha rozprávaniu i jednotlivým výzvam. Okrem hlavných úloh tu čakajú aj vedľajšie prosby, ktoré vás zavedú k pestrým postavám a je vhodné sa im venovať. Či už kvôli lepšiemu tréningu namiesto obyčajného grindu, cenným predmetom či iným bludiskám. Vďaka nim a dobrej základnej štruktúre sa hrateľnosť štverá na solídnych 60 až 80 hodín.

Grafika využíva na jednej strane možnosti Switch a TV mód sa posúva do trošku vyššieho rozlíšenia, tá hlavná devíza však čaká pri hraní v handheld móde. Celkovo sa hra načítava rýchlejšie. Vyzerá výborne, plynule, silná štylizácia hre sedí, aj realistické lokality krížené s fiktívnymi alegóriami ako napríklad ikonický panelák Shibuya 106. Čím viac chodíte po Tokiu, tým viac vidíte nuansy



tejto hry – avšak je potrebné poznať, z čoho čerpá. Musíte vedieť pár základných vecí o J-Pop, AKB-48, systéme ich idolov, nákupov, TV programov či štvrtí a až vtedy si začnete hru vychutnávať. Čo mi subjektívne imponuje – ale nemusí vyhovovať tým, čo čakajú nejakú temnú fantasy z Japonska.

Keďže ide o cross-over, tradične sa posudzujú jednotlivé série a ich vplyv. Tu jednoznačne víťazí SMT, ktoré dianím v Tokiu i tínendžermi prebíja modely, postavy a súboje z Fire Emblem. Nie je to na škodu, hoci po druhom odohraní cítim, že hra by potrebovala nielen pestrých hrdinov, ale aj hlbší príbeh. Ako originálny zážitok zaberá aj po 4 rokoch, no samotná Encore verzia pridala len dve postavy a pár hodín hrateľnosti. Stále ide o mierne upravený variant ako pri Wii U, čo značí vyšší vek postáv či menej záberov na plavky i sporo odeté postavy, ale hopsajúce dekolty tu rozhodne nechýbajú. Encore má cennú devízu inde – tzv. Quick Sessions, zrýchlené verzie reťazových súbojov zvyšujú celkové tempo hry.

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore je hra, ktorá od minulého priestupného roka ani tak nezostarla ako získala novú konkurenciu, ešte aj priamo na Switch či súčasnej PS4 produkcii. Napriek tomu ostáva tým bláznivým originálnym zážitkom, aký sa príliš často nevidí. A keď začnete raz hrať, chcete mať všetky postavy, zbrane, vlastnosti, plniť questy a užívať si ju plnými dúškami naďalej. Možnosť mať ju stále so sebou je lákavá – ak ste ju nehrali, oplatí sa skúsiť s vedomím, do čoho idete. Ak ju poznáte, nedodá toľko nového a je to skôr solídne repete.

HODNOTENIE

+ veľmi japonská kultúrna štylizácia
+ pestré odlišné postavy a ich vzťahy
+ reálne Tokio so štylistickými obmenami
+ systém hlavných a vedľajších úloh
+ výborné prepojenie s Mirage a ich vlastnosťami
+ chytľavý súbojový systém plný taktiky
+ umne zakomponované prvky oboch sérií
- príbeh veľa načrtne... a upadne do priemeru
- pár frustrujúcich bossov

9.0



DEVIL MAY CRY 5

SPECIAL EDITION

PLATFORMA:
XBOX SERIES XS, PS5
VÝVOJ:
CAPCOM
VYDAVATEĽ:
CAPCOM
ŽÁNER:
AKCIA

Na tento moment sme mnohí dlho čakali a v Capcome to dobre vedia. Stačil len záblesk postavy vo finálnom traileri na Devil May Cry 5 a viacerým sa vtedy rozbúchalo srdce. Vergil - kým v pôvodnej hre sme ho mohli len vidieť, teraz zaňho konečne môžeme hrať. Vergil prichádza do Special Edition a je nesporne jej hlavným ťahákom, no Capcom chce ponúknuť viac ako len novú hrateľnú postavu. Aj keď sme si už na biznis model nových edícii pre staršie hry u tejto spoločnosti zvykli, tentoraz vydáva DMC5: Special Edition s cieľom rozbehnúť novú generáciu konzol vo veľkom štýle.

O kvalitách DMC5 sme sa presvedčili v roku 2019, kedy nám Capcom naservíroval neuveriteľne zábavnú hack & slash hru v ktorej sa reťazenie komb premenilo na umenie. S tromi hrateľnými postavami sme sa znovu ponorili do sveta voľne inspirovaného Danteho Božskou komédiou. Dante dostal za úlohu zničiť mocného démona, ktorý je na ceste získať božskú silu. Musí sa však k nemu presekať cez vetvy démonického stromu a hordy nepriateľov, ktoré strom prinesie. Pomôže mu v tom Nero s arzenálom robotických rúk, s ktorými vytvára neskutočné kúsky a tajomný V, ktorý z diaľky ovladá trojicu vlastných démonov.

Zamotaný príbeh však priniesol ďalšiu známu tvár z predchádzajúcich dielov série - Danteho brata Vergila, s ktorým má, mierne povedané, komplikovaný vzťah. DMC séria už stihla za dlhé roky svoj príbeh tak rozvetviť, že pre nováčikov môže byť ťažko zrozumiteľný. V prípade Special Edition by si noví hráči rozhodne mali pozrieť krátku prezentáciu príbehu z minulých dielov a potom si hru prejsť v bežnom režime s Nerom, V a Dantem. Ak ste však už DMC5 hrali, rovno môžete prepnúť na Vergilov režim, ktorý je odomknutý hneď po štarte. Všetky levely si tak môžete prejsť so štvrtou hrateľnou postavou s tromi zbraňami.



Vergilov režim nemá vlastný príbeh a levely jednoducho prechádzate bez predelových scén, v ktorých predtým vystupovala trojica protagonistov. Absencia nového príbehu a prestrihových scén je istým sklamaním, najmä pre talent herca, ktorý Vergila stvárňuje od DMC3. No vzhľadom na rolu, ktorú Vergil v pôvodnej hre zohráva, je to pochopiteľné, že s príbehom by vývojári museli vytvárať úplne novú hru. Kým Vergilov postup levelmi je vzhľadom na pôvodný príbeh nelogický, o niečo lepšie by si s tým poradila dvojica Lady a Trish. Za tieto dámy sa však ani v novej edícii hrať nedá, čo je ďalšia stratená šanca vzhľadom na to, že boli hrateľné v DMC4: Special Edition.



Ak ste si už predtým vyskúšali čaro vymeniteľných robotických protéz, z diaľky ovládanú démonickú zoo, motorku/motorovú pílu a iné šialenosti s troma pôvodnými postavami, Vergil so sebou prináša ďalší štýl boja. Ten je o niečo umiernenejší a vychádza aj z Vergilovho charakteru, ktorý je jasným protipólom Danteho. Vergil je chladný pragmatik a jeho pohyby sa vyznačujú vykalkulovanou presnosťou. Vergil má vlastný ukazovateľ koncentrácie, ktorý nám bol predstavený v DMC4:SE. Koncentrácia zvyšuje silu útokov a nabíja sa presne vykonanými útokmi či dokonca státím na mieste.





Naopak, strácate ju zbytočným behaním okolo nepriateľov či útokmi, ktoré minú nepriateľa.

S Vergilom budete chcieť nad útokmi viac rozmýšľať a nesekať len tak do vzduchu. Jeho arzenál sa skladá z katany Yamato, rukavíc a topánok Beowulf a fantómového meča Mirage Edge. Všetky tri zbrane sú odomknuté od začiatku hry a všetky tri sme už v určitých formách videli v predchádzajúcich hrách. Namiesto strelných zbraní Vergil posiela na nepriateľov Mirage Blade, čo sú fantómové meče podobné Mirage Edge. Po ich zabodnutí do nepriateľa je Vergil schopný sa k meču teleportovať a zaútočiť tak zblízka. Vergil sa tiež od ostatných postáv líši vlastným využitím Devil Trigger energie.

Po vzore rebootovaného Vergila z DmC: Devil May Cry dokáže staronový Vergil privolať Doppelgangera. Ten slúži ako jeho dočasná kópia, ktorá má rovnakú silu, no dokážete ovplyvniť jej rýchlosť oproti originálu. Od začiatku hry však máte dostupný aj Sin Devil Trigger, ktorý tak ako u Danteho nabíjate z bežných bodov Devil Trigger. Vergil je tak už v úvodných leveloch stroj hromadného ničenia limitovaný len množstvom komb, ktoré si tradične odomknite za získané červené orby. Jeho štýl boja je vítaným doplnkom pôvodnej hry a tiež dôkazom, že to nie je len Dante v modrom.

Dosiahnuť SSS úroveň štýlovosti komb a započuť vďaka dynamickému soundtracku refrén novej Vergilovej piesne chvíľu potrvá. Budete musieť odomknúť kombá, naučiť sa využívať vaše zbrane na bezchybné zásahy nepriateľov a ovládať svoje akcie, aby ste sa zmenili v precízneho zabijaka. Nový štýl predstavuje novú výzvu a okoreniť vám to môže aj Turbo mód, ktorý môžete aktivovať v menu a zrýchliť hru o 20%, vďaka čomu bude o niečo náročnejšia. Pre skutočných veteránov je to pridaná aj Legendary Dark Knight obtiažnosť so zvýšeným počtom nepriateľov. Special Edition prináša všetky dostupné DLC a aktualizácie, no stále ostáva pocit, že by hra mohla obsahovať aj viac.

Okrem nevyužitej šance zapojiť do akcie Lady a Trish sa vývojári nepúšťali ani do kooperatívneho režimu, ktorý bol v rozhovoroch aj traileroch naznačovaný už pred vydaním pôvodnej hry. Nahradil ho takzvaný Cameo systém, pri ktorom môžete v istých momentoch vidieť iných hráčov, ako prechádzajú level popri vás vo vzdialenej lokalite. Aj keď nám producent DMC5 Matt Walker v rozhovore na otázku co-op režimu odpovedal vyhýbavo, Capcom predsa len niečo podobné následne predviedol v tohtoročnej Switch verzii DMC3:SE. Na Switchi si dvaja hráči môžu zahrať aspoň v režime Bloody Palace za Danteho a Vergila. DMC5:SE však neponúka ani túto funkciu a kooperatívny zážitok je tak stále dostupný len na PC vďaka modderom.

Vydanie Special Edition prichádza dokonale načasované s novou generáciou konzol. Na Resident Evil 2 remaku a Devil May Cry 5 nám Capcom názorne ukázal, čo dokážu so svojim RE Engine. Po grafickej stránke išlo o jeden z najimpozantnejších titulov minulej generácie konzol. Teraz však Xbox Series X a PlayStation 5 dovoľujú vývojárom posunúť svoje limity a v Capcome sa chytili tejto príležitosti, aby dali svojej hre ďalšiu šancu zažiariť. Na nových výkonných konzolách si hráči užijú svet DMC5 v 4K rozlíšení s vysokým framerate a s Ray Tracingom. Hra svetla a odrazov povyšuje už tak graficky prepracovanú hru na novú úroveň, no



Ray Tracing by skutočne rozžiaril túto hru, keby netrpela trochu monotónnym prostredím.

Capcom však Special Edition vydáva v duchu nezmyselného kastovného systému, ktorý vylúčil PC hráčov. Hra a všetky jej vylepšenia sú dostupné len na konzoly, pričom grafický update rozbehá len výkonnejšie XSX a PS5. Hrateľného Vergila si môžete dokúpiť ako DLC na všetky platformy vrátane PC za €4,99. Capcom sa rozhodol ignorovať Xbox Smart Delivery a grafický update ani nový obsah preto nemôžete očakávať zadarmo. Celkovo tak z vydania DMC5:SE cítiť, že v Capcome nielenže chceli pridať nový obsah na nové konzoly, no nehanbia sa za to zobrať čo najviac peňazí. Ak by im išlo o využitie potenciálu nových konzol, obsahu mohlo byť vzhľadom na predchádzajúce diely skutočne viac.

Biznis model Capcomu vydávať tú istú hru niekoľkokrát v rôznych edíciách začína byť už ohratý a skutočne môže odrádzať hráčov od kúpy. Pri pohľade na zatiaľ obmedzený zoznam hier určených na novú generáciu konzol je však DMC5:SE mimoriadne cenným prídavkom a v žánri hack & slash zatiaľ nemá konkurenciu. Hlavne vzhľadom na tak kvalitný základ si DMC5 skutočne zaslúžila vylepšenú edíciu a hráči si zaslúžili hrať za Vergila. Niekoľko snov nám však ostalo nesplnených a vývojári si ich šetria na ďalší diel série, ktorý je však v nedohľadne. DMC5:SE môže byť vstupnou bránou do Danteho a Vergilovho pekla pre nových hráčov, na ktorých sa síce ušli nové konzoly, no čakajú na dobré tituly. Vďaka nim si tak séria môže udržať relevantnosť a na ďalší diel nebudeme musieť čakať ďalšiu dekádu.

HODNOTENIE

+ hrateľný Vergil s vlastným štýlom boja
+ v 4K a s Ray Tracingom a vysokým framerate sa hra bez hanby zaradí k next gen titulom
+ skompletizovaný obsah s novými výzvami pridá ďalšie hodiny zábavy
+ stále mimoriadne kvalitný titul, ktorý si zaslúži ďalšiu šancu zažiariť
- nevyužitá príležitosť implementovať kooperatívny režim
- Znovu sa zabudlo na hrateľné Lady a Trish
- obohratý biznis model Capcomu už skúša našu trpezlivosť

9.0

MICHAL KOREC



FF VII REMAKE

ČASŤ KLASIKY V NOVOM VIZUÁLE

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
SQUARE ENIX
VYDAVATEĽ:
SQUARE ENIX
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
10. APRÍL 2020

Trvalo to iba 23 rokov a opäť sa môžeme stretnúť s ikonickými postavami titulu, pre ktorý si mnohí kedysi kupovali prvú PlayStation. Máloktorá legenda si zaslúžila toľko pozornosti ako Final Fantasy VII, ku ktorej sa autori odhodlali urobiť toľko ďalších hier, film a najnovšie totálny remake. Všetci čo sledujú udalosti okolo tejto hry vedia, že nedostávame celú porciu originálu v novom obale, ale iba jej časť. Napriek tomu je to unikát, lebo teraz sa ponárame do známych udalostí so známymi hrdinami v top grafike namiesto hrubých modelov.

Otázok okolo spracovania je neúrekom. Kde hra skončí? Aká bude dlhá? Aké sú zmeny v súbojovom systéme? Bude aj dabing dobrý? Japonci si dali záležať a hru viac ráz prepracovali, aby ponechali existujúcu atmosféru a občas ju posunuli ďalej. Esenciálna otázka, kde sa hra skončí je viac-menej známa z trailerov i štruktúry FFVII. Fanúšikovia vedia, že po prvom akte sa hra totálne otvorila, odpadá priamy sled udalostí a nahradila ho svetová mapa a príslušná voľnosť. Z viacerých ukážok bolo zrejmé, na akú pasáž sa autori zamerali – celý megalopolis Midgar. Ale s tým súvisí aj ďalšia dôležitá voľba: dĺžka hry. Hráči prešli akt v metropole cca za 6 až 10 hodín a mnohí sa preto obávali, ako sa autori popasujú s týmto faktom a či nedostaneme iba 10-hodinovú porciu hry.

Našťastie nie. FFVII Remake síce prerába iba jednu časť hry, ale naťahuje ju do nevídanej dĺžky, ktorá osciluje medzi 30 a 45 hodinami, podľa vašej odhodlanosti, tempa a chute tráviť čas vo vybraných kapitolách. V praxi to znamená, že zatiaľ čo v pôvodnej hre ste napríklad absolvovali úvodnú časť s útokom na Mako Reactor 1 a cestu do baru Seventh Heaven približne za hodinu, tu vám trvá cca štyri. A zatiaľ čo v pôvodnej hre ste sa o 10 minút vydali na ďalšiu misiu, tu môžete vandrovať ďalších päť hodín, plniť vedľajšie úlohy či spoznávať túto štvrť.

Čo vám toľko trvá a je nový obsah taký zaujímavý? Naťahovaním na dlhší čas stráca hra pôvodnú dynamiku. Originálny pochod naprieč Midgarom bol rýchly, napínavý, prakticky nemal hluché miesta. Ikonický začiatok, kedy sa prevtelíte do hrdinu menom Cloud Strife a idete na záťah so skupinou Avalanche na odpálenie reaktora mocnej korporácie Shinra, ktorá vysáva energiu z planéty. Náčrt bezútešnej budúcnosti, kde jedna korporácia dokáže všetko a ľudkovia nezmôžu takmer nič, sa vinie celou hrou – ale do nej sú postupne vkladané útržky nádeje. Zatiaľ čo Clouda čaká čiastočný prerod osobnosti (a Remake je vlastne najmä jeho príbeh), nahliadnete aj na osudy ďalších: Tifa je detská známosť a vnútri krehká bytosť, ktorá v boji používa najmä päste. Barrett je hromotĺk, ale citlivo sa stará o skupinu i dievčatko Marlene. Esenciálna postava Aerith opradená nejedným mýtom má dôležité postavenie pre všetkých. A napokon sa tu mihne aj záhadná bytosť Red XIII. Spomínané hlasy dávajú postavám nový rozmer: japonský originál ešte viac podčiarkuje charakter a japonský pôvod.

Rozdiel medzi originálom a Remake je v hĺbke: tu odpálite reaktor a príde nová kapitola, ktorá vás pošle do vedľajšej časti Midgaru, kde sa snažíte dostať na stanicu. A vidíte zábery, čo v pôvodnej hre neboli: zdesených ľudí, sedia na ceste, zúfalo pozerajú na kúdol dymu po výbuchu zosnovanom vašou antikorporátnou skupinou Avalanche a v neskorších minútach po vás štartujú hliadky, vojaci či nebezpečné psy. Je to posun do inej sféry, ale prináša fantastické novinky: dopad vašich aktivít je lepšie zobrazený, nie každý súhlasí s vašou aktivitou a ešte tu cítite smútok ľudí na vlastnej koži. Akoby pôvodná hra bola dobrá, ale remake sa snaží ísť viac do hĺbky, lebo má na to čas, moderný engine a chce ponúknuť hráčom poriadnu sondu do života metropoly.

Ďalším dobrým príkladom sú nasledujúce kapitoly. Keď prídete do brlohu Sectoru 7, v pôvodnej hre mali pár momentov a miestností: bar, brloh Avalanche, obchod so zbraňami a pod. V FFVII Remake zrazu pôsobia ako veľká štvrť, kde sa môžete prechádzať a takmer hodinu iba počúvať vravu ľudí, ktorí sa snažia žiť svoje civilné momenty. Keď si ťuknete na mapu, vidíte zatiaľ nedostupné časti. A hra sa tu zdrží dlhšie a pridá nové postavy. Výrazne rozšíri pôsobnosť známych (najmä trio Jessie-Biggs-Wedge) a ešte vám umožní plniť menšie úlohy.



To v praxi znamená, že hra na jednej strane úspešne ponúka remake pôvodných miest a udalostí, ale zároveň pridáva kopu nových. Dostanete sa do častí, kde ste ešte neboli – napríklad miesto, kde žijú rodičia Jessie, je typ nevídanej lokality Midgaru a úplne vám mení názory, že aj takto sa tu dá existovať. Celý FFVII Remake má pri svojej dĺžke ohromný potenciál vykresliť mesto a hra pôsobí ako poriadne predlžená verzia originálu. Ako keď pozeráte režisérsky zostrih filmu, ktorý nemusí robiť kompromisy štúdiu.

S tým môže súvisieť aj istá výčitka, že zatiaľ čo originál bol na dejové udalosti poriadne hutný, FFVII Remake ich toľko nemá, resp. kadencia dramatických udalostí nie je taká vysoká.

Násobne dlhší priebeh deja neskrýva toľko dramatických momentov ako pôvodná verzia, ktorá ich sekala rad za radom. Ani tu nie je núdza o nové vložené, dychberúce sekvencie, no celú atmosféru posúvajú trošku inam. Je veselšia? Ťažko. Midgar je stále miesto, ktoré trpí rozdielmi v spoločnosti a predsa tu fungujú milióny ľudí. Časť pracuje pre mocnú korporáciu Shinra a žije doslova vo vyšších častiach mesta – a tá zúbožená je rada, že im zvrchu padajú aspoň odpadky či šrot. V jednej kapitole je tento rozdiel využitý pre dramatický zoskok z tej vyššej časti do nižšej – v pôvodnej FFVII by ste takú sekvenciu hľadali márne, v remake má pamätné miesto a ešte aj pasáž tesne po zoskoku vás prekvapí istou melancholiou či nádejou.

O dobré, silné momenty nie je núdza, no ako sa FFVII Remake prakticky hrá? Novinka je rozdelená do 18 kapitol a spočiatku máte pocit, že bude príliš rozdrobená. Kapitoly však nasledujú štruktúru príbehu a každá vyznieva inak. Dokonca sa tento pocit prenáša aj na celkový dojem z hry: z jednej máte pocit, že je už príliš naťahovaná, druhá vám dáva nečakanú voľnosť a vedľajšie questy, iná pridáva adrenalínové sekvencie. Vďaka kapitolám je však hrateľnosť rozmanitá, nie je fádna a striedajú sa rozmanité pasáže.

Štýl sa posunul a z pôvodnej hry, kde sa striedali chodiace pasáže a taktické súboje, do ktorých sa vám vždy prepínala obrazovka, sa vykľula dynamická akčná RPG.





Žiadny izometrický ani 2D pohľad zboku, celá hra sa odohráva z pohľadu tretej osoby a súboje prebiehajú v rovnakom prostredí, kde sa hýbete. Pri súbojoch si môžete vybrať z obtiažnosti i spôsobu – ak preferujete starý štýl, voľte Classic, kde sa slobodne pohybujete, útočíte či blokujete údery, ale čakáte na nabitie ukazovateľa pre mágiu či špeciálny úder. Alebo si volíte medzi Easy (náročnosť ako Classic) a Normal, kde je hra ešte akčnejšia a má najbližšie ku Final Fantasy XV. Napriek tomu ako konzervatívny hráč hrám na Classic, aby som aspoň chvíľu mohol preťukať možnosti v prehľadnom menu: tu sú moje schopnosti, tam ponuka mágie (nechýbajú tri stupne v štýle Fire-Fira-Firaga, čím vyšší level, tým viac MP zožerie, ale robí väčšiu paseku), občas sa ukáže limit s mocným zásahom.

FFVII Remake zmenil síce štýl súbojov, ale inak rešpektuje množstvo existujúcich faktorov. Napríklad zbrane majú rovnaký názov a dostávate ich približne na rovnakých miestach. Novinkou je možnosť získavať ďalšie atribúty pri investícii do ich rozvoja – napríklad aj základný meč vám umožní získať ďalšie zdravie, viac sily či obrany. Samostatné diagramy vývoja sú dobrou motiváciou pre získavanie tzv. SP. A pre každú zbraň máte samostatný diagram, takže ani nevadí, že zbraní nie je v hre príliš veľa, lebo stále máte čo zveľaďovať.

Ďalším dôležitým systémom sú matérie. Vkladáte ich do zbraní a treba si pozorne vyberať, akú si zoberiete, lebo podľa nej sa vám upravuje ponuka mágie. Chcete mať Clouda za liečiteľa alebo skôr Tifu? Tak tej osobe vložíte matériu do meča alebo inej časti výbavy. Matéria má rovnako isté levely – dva až päť a zbiera vlastné úrovne skúsenosti. Ak máte matériu v zbrani dostatočne dlho, odblokujete si vyššie stupne mágie či možnosti. Aj po 23 rokoch sa ukazuje systém matérií ako brilantná záležitosť: málokedy môžete mať k dispozícii všetky a preto sa rozhodujete pri limitovanom počte slotov, s akou výbavou ísť do boja. Potrebujete ohnivé, ľadové i bleskové formy mágie naraz? Alebo vám eventuálne budú stačiť iba niektoré?

Postavy naberajú skúsenosti, zvyšujú levely a na pohľad sa zdá, že tých bodov je tu neúrekom. HP na zdravie, MP na mágiu, AP pri matérii, SP pri zbraniach. Súbojový systém je však chytľavý aj vďaka tomu počtu bodov, lebo stále máte chuť si čosi zvýšiť – získať vyšší stupeň liečenia. Alebo nový bod pre zbrane.

Či celkový level. Aj vďaka tomu je tréning či grindovanie celkom zábavné, lebo sami si hľadáte motiváciu pre bežné súboje.

Prirodzene, najlepšie sú súboje s bossmi, zatiaľ čo slabiny hľadáte aj pri klasických oponentoch, až bossovia vás nútia hrabnúť hlbšie do kapsy, mágie a skúšať aj najmocnejšie ťahy, vyvolávanie. Vyvoláte si Ifrita či iného mýtického pomocníka a ten svetelnými efektmi i údermi zaplaví celú obrazovku. Ale hra vám povolí používať ich iba vo vybraných pasážach, takže sa nestačia zunovať.

Súbojový systém je teda vo veľkej miere odlišný. A dokážem to ľahko posúdiť, lebo paralelne mám rozohraný FFVII originál aj na PS Vita. Tam sa snažím zvyšovať levely, motivujem sa do náhodných súbojov a má to svoje archaické čaro. FFVII Remake pristupuje k hráčovi aj intuitívnejšie a vďaka väčším lokalitám sa trénuje ľahšie.

FFVII Remake ponúka zaujímavé nevídané lokality. Ale na druhej strane v neskoršej fáze hry začínate mať pocit, že expanzia je na úkor variability. Navštevujete podobné koridory, kanály, industriálne oblasti a pochopiteľne, Midgar nič iné neponúka na rozdiel od celej hry, ktorá nasadila násobne viac pestrejších miest. To neznamená, že by bol dizajn nudný, hoci občas sa pri nútenom rozšírení hry dopracujete k istému vyčerpaniu.

V tom smere pôsobia osviežujúco minihry. Môžete si zahrať šípky a poraziť niektorých borcov na body. Je tu tréningová pasáž na drepy, aj tancovanie. A mnohých poteší pasáž s motocyklami: dynamická, dravá, akčná, bláznivá. Autori pochopili volania fanúšikov a rozšírili ju. A takto by sme mohli vymenovať aj ďalšie miesta ako starý známy Wall Market a jeho šarádu. Autori rešpektujú vo veľkej časti pamäť fanúšikov a snažia sa vybaviť čo najviac spomienok a využiť ich pre nejaké prekvapenie, rozšírenie alebo bonus.

A všetko funguje až do záverečných momentov, resp. vybraných pasáží. Nakoľko nie je možné (ani korektné) spomínať v recenzii bolestivé body, spomeniem iba fakt, že FFVII Remake nemá svoj názov náhodou. Väčšina hráčov bude od prvých kapitol podozrivo poškuľovať po nových bytostiach a iní sa budú spokojne usmievať až do záveru. Osemnásta kapitola so zákazom spoilerov má však neskutočnú moc ovplyvňovať vás vo finálnom hodnotení – budem úprimný, berie mi elán z prejdenej hry a nenapĺňa ma len optimizmom do ďalších častí. Ešte nevieme ako ich autori uchopia a ako sa budú vyvíjať ďalšie osudy našich známych, ale už teraz je zrejmé, že FFVII Remake je čosi viac ako prvotná FFVII v lepšej grafike a iným súbojovým systémom.





A zatiaľ čo takmer v celej hre systém rozširovania fungoval, záver ho miestami postaví na hlavu. Tetsuya Nomura si povedal, že do FFVII univerza prinesie prvky z konvolútnej série Kingdom Hearts – ale som si istý, že po prejdení hry akurát rozdelí hráčov do dvoch táborov. A kto vie či súhlasný bude taký početný ako ten druhý... Možno tvorcovia podvedome rátajú aj s takými reakciami a podľa nich sa pustia do vývoja ďalšej časti.

Nováčikovia to azda nebudú mať s FFVII Remake také ľahké. Môžu sa stretnúť s výborne napísanými postavami a ak sa zamerajú najmä na príbeh Clouda a jeho vývoj charakteru, získajú veľa. Aj ostatné postavy sú výborné, ale finiš posúva toto dielo do inej roviny ako bol originál. Aj po dohraní si preto myslím, že FFVII Remake je skôr vhodné hrať so znalosťou originálu a nie ako prvú hru.

Stále však platí, že FFVII Remake je výborná hra, pokiaľ ide o hrateľnosť a obstála by teoreticky aj ako hra s iným názvom, možno aj ako FF XVI...

Kam povedú kroky autorov v budúcnosti, nevedno. Napriek rozpačitému pocitu zo záveru však majú pre nás výbornú hru, na ktorej sa dá budovať ďalej. Hráči by určite radi zavítali do ikonických oblastí, zmerali si sily s ostatnými nepriateľmi a otázny bude príbehový rámec, v ktorom sa budú pohybovať. Ako maximálna pocta fanúšikom však funguje – máloktorá hra dostane po viac ako 20 rokoch takú pozornosť a umožní vám zažiť buď rovnaké, alebo dokonca nové zážitky v obľúbenom svete s ikonickými postavami. V tom smere si splnil FFVII Remake úlohu na sto percent. Výslednej hre však zo skóre uberám najmä kvôli dejovému záveru.

HODNOTENIE

+ aj po rokoch stále výborný dej...
+ ...i kopa nových epizód
+ fantastická grafika starých lokalít
+ množstvo nových prostredí Midgaru
+ rokmi overené postavy v novom šate a ich vývoj
+ stále vynikajúca hudba i remix melódií
+ chytľavý súbojový systém
+ premenlivé tempo vám umožní vychutnať detaily

9.0

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
JRPG
VYDANIE:
29. MÁJ 2020

XENOBLADE CHRONICLES

CHRONICLES PRICHÁDZA NA SWITCH V DEFINITÍVNEJ EDÍCII

A do tretice všetko dobré! Xenoblade Chronicles sa objavuje na tretej platforme, ale zároveň od jej premiéry už ubehla takmer dekáda. Na mieste by mohla byť otázka, či je to stále taký kultový hit ako keď sme túžobne očakávali jej príchod na Wii. Alebo sme sa nabažili za uplynulú dekádu otvorených svetov a jej prístup sa už zdá byť mierne archaický? A aby starí hráči dostali novú motiváciu hrať epos znova, prihodili tvorcovia ešte aj epilóg s názvom Future Connected.

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

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



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

Veľké svety nie sú v roku 2020 nič nové a málokto by čakal, že bude zbierať sánku pod stolom ako v roku 2011, keď jeden veľký uvidí. Ale posúďte sami možnosti: veľké lokality, striedanie dňa a noci, silné dejové questy a do toho 480 vedľajších úloh, ktoré sa objavia u istých osôb alebo vo vyhradenom čase. Je to krásne žonglovanie s túžbami hráčov, ktorí chcú plniť všetko a užiť si dosýta devízy sveta. Vrátane jeho nástrah – nepriatelia v noci sú často ťažší ako počas dňa, niektoré predmety padajú len v istú hodinu a môžete si síce sami nastaviť herný čas, a radšej sa oplatí 8-10 minút počkať a venovať ich iným aktivitám. Vedľajších cestičiek či postáv na objavovanie je dosť vrátane pár nebezpečných priesmykov či priepastí, kde môžete skončiť. Tento svet je stále malebný, nádherný a láka na potulky. Nie je zbytočne prázdny či fádny – a na Switch si ich krásne zachytíte na pamiatku.

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

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

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

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

A po rokoch sa ukazujú funkčné aj ďalšie funkcie: tenzia je ukazovateľ morálky, ktorý umožní zaradiť častejšie kritické útoky, čo viac uberú HP a vízie umožnia Shulkovi nahliadnuť do plánovaného útoku oponenta v blízkej budúcnosti – a potom nn ľahšie reagovať. Je zrejmé, že si treba vytýčiť zameranie jednotlivých postáv, ich údery a tímovú prácu. Spájanie úderov, využitie vhodných Arts či kombá sa oplatia najmä pri bossoch. Môžete prísť o postavu v boji a oživiť ju, no bude vás to čosi stáť...

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

Základná porcia hry je parádna, ale Definitive Edition pridáva ešte aj nový epilóg Future Connected. Tvári sa ako ďalšia hra, má samostatné menu aj súbor pre uloženie pozície, takže ho môžete hrať aj nezávisle, čo je obrovské plus. Sám som sa totiž neodvážil ísť rovno do epilógu, ale najprv som hral prvých cca 20-25 hodín základnej hry, podchytil herné systémy a potom išiel do dodatočnej porcie. Tu vás čaká opäť Shulk a Melia na novej výprave (rok po pôvodných udalostiach), kedy im zostrelia loď a končia na novej časti kontinentu – Bionis ramene. Rýchlo sa k nim pridá aj dvojica krpáňov Nene a Kino, začne sa odohrávať nová príbehová porcia a skôr vás po stránke hrateľnosti prekvapí, že časť herných mechanizmov je vyhodená. Epilóg vám priamo dáva postavy na vyššom leveli i dosť Arts, takže nováčikovia by tu boli určite stratení, ale znalci sa chytia rýchlo.

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

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





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

Celkovo sa javí Switch verzia ako najlepšia verzia a nedá sa nesúhlasiť. Wii originál je len jeden, ale už ho bude hrať málokto. Verzia pre New 3DS žmýkala hru ako sa dala a ponúkla skôr kompromis: áno, mohli ste si hru zobrať na cesty, ale museli ste oželieť čosi z grafiky, rozlíšenia, interface a istého komfortu. Switch verzia ide opačným smerom: ústupky robiť nemusí, snaží sa vylepšiť zo zdrojovej hry, čo sa dá, pridáva užitočné vylepšenia a pre fanúšikov aj dodatočný epilóg. Pre tých, čo hrali hru už dva razy, je to investičná výzva, ale pre nováčikov prakticky 100-hodinový kolos vynikajúcej kvality.

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

HODNOTENIE

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

9.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
MIMIMI GAMES
VYDAVATEĽ:
THQ NORDIC
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
16. JÚN 2020

DESPERADOS III

GANG JOHNA COOPERA SA VRACIA

Po zuby ozbrojený bandita vypleštil oči na mincu pohodenú pri zrube. Nenápadne sa pozrel doprava a doľava a potom vykročil k malému lesklému kovu. O chvíľu sa už sklátil k zemi s nožom v chrbte. Cooper svižne prikročil k nehybnému telu a niesol ho do húštiny. Blížil sa však ďalší ozbrojený muž. Kate si rozpustila vlasy, nahodila zvodný úsmev a vykročila oproti nemu. Chlap sklonil pušku a vyceril na elegantnú ženu zanedbaný žltý chrup. Cooper úspešne zahladil stopy, potichu obišiel flirtujúceho darebáka a opäť vytiahol svoj nôž...

Pripomína vám to niečo? Podobné scény ste už mohli prežiť v predošlých hrách Desperados a môžete opäť v najnovšom pokračovaní, ktorého sa tentoraz chopili vývojári z Mimimi Productions. Tí už v stratégii z historického Japonska, Shadow Tactics: Blades of The Shogun, dokázali, že herný štýl, ktorý preslávila predovšetkým séria Commandos, je im blízky a vedia ho úspešne naservírovať aj súčasným hráčom.

John Cooper je teda späť a aj tentoraz mu pomáha skupinka odhodlaných spoločníkov. Niektorých už poznáte, s inými sa stretnete prvý raz. Stále však platí, že každý z nich má iné schopnosti a skutočne náročné misie môžu zvládnuť len vtedy, keď spolupracujú. John teda používa na odlákanie hliadok svoju mincu a následne nôž, ktorý aj vrhá, no keď treba, vytasí revolvery a zneškodní rovno dvoch protivníkov naraz. Doc McCoy uprednostňuje smrtiacu injekciu, omamný odvar aj kufrík a navyše je skvelý snajper a vie otvárať zámky. Drsný Hector Mendoza zapíska na nepriateľov a vláka ich do pasce na medvede, ktorej s láskou hovorí Bianca.



Má toľko sily, že prenáša dve telá naraz a ako jediný sa dokáže postaviť zoči-voči elitným nepriateľom v dlhých plášťoch. Rád ich stína sekerou.

Kate O'Hara využíva svoj ženský šarm. Keď sa dostane k vhodnému preobleceniu, pokojne prechádza pomedzi banditov a flirtuje s nimi, takže nesledujú okolie a dokonca sa dajú odlákať zo svojho postu. Alebo použije opojný parfém a keď treba, nakopne niekoho do rozkroku. Domorodá voodoo šamanka Isabelle Moreau dokáže ovládnuť myseľ bežných nepriateľov a prinúti ich konať podľa jej vôle. Okrem toho šípkami prepojí dve postavy a keď jedna z nich dostane zásah, tá druhá skoná spolu s ňou - aj keď je na úplne inom mieste. Isabelle má aj mačku, s ktorou sa rád pomazná aj drsný strážca a na chvíľu tak zabudne na svoje povinnosti. Niektoré z vašich postáv dokážu šplhať po rastlinách, iné plávať, ale každá má svoje silné aj slabé stránky.

Optimálne je postupovať nenápadne, pretože zalarmovaní nepriatelia privolajú svojich kumpánov z okolia aj zálohy z okolitých domov. No niekedy to aj tak chtiac- nechtiac vrcholí hlučnou prestrelkou alebo výbuchom. Dôležité je splniť stanovené ciele - oslobodiť zajatcov, zachrániť obkľúčených druhov, ukradnúť dôležitý dokument, dotlačiť banský vozík k bráne, či získať dynamit a vyhodiť do vzduchu most - a potom zhromaždiť svoju družinu na určenom mieste. Misia úspešná, ide sa na ďalšiu.

Príbeh tvorí šestnásť misií, ktoré sa odohrávajú na rozľahlých mapách a v rôznorodých prostrediach. Napriek možnosti voľby obťažnosti vám vždy dajú zabrať a určite budete vďační za možnosť kedykoľvek ukladať a nahrať svoj postup. Aj najmenšia chyba sa totiž tvrdo trestá a môže vám byť osudná. Navštívite westernové mestečká, bane, hory, farmy, púšť, močariská . Dej je doplnený predelovými scénami, vtipnými momentmi aj návratmi do minulosti. Hneď na začiatku sa vo forme tutoriálu na chvíľu vrátite do Cooperovho detstva, kde ho zaúča skúsený otec. Ale príbeh si okrajovo všíma aj osudy ďalších postáv z družiny.

Výborným doplnkovým režimom sú barónove výzvy. Odomykajú sa priebežne a zavedú vás do už prejdených lokalít, ibaže majú inú náplň a priebeh. Špecifické podmienky z nich niekedy robia doslova hlavolamy, kde musíte využiť svoj dôvtip. V prvej výzve máte za cieľ zlikvidovať niekoľko cieľov, lenže úplne bez zbraní, iba s doplnkovými schopnosťami. Tie treba využiť na zinscenovanie nehôd a vypomôžete si aj objektmi v okolí. Napríklad minca dokáže rozrušiť býka, ktorý potom naberie na rohy chlapa, čo stojí príliš blízko. Alebo „nečakane" na niekoho spadne obrovský balvan či drevená stena rozostaveného domu, rozleje a vznieti sa olej a podobne. V ďalších výzvach už síce méte zlikvidovať do jedného všetkých banditov, ale podmienky sú vždy iné. Vrátite sa k vlaku len s Isabelle, ktorá si musí poradiť so všetkými sama, alebo máte partiu, no len s útočnými schopnosťami bez švindľov a doplnkových pomôcok.

Nehody a environmentálne prvky využijete aj v príbehových misiách, kde výborne dopĺňajú sortiment vašich možností. Treba sa len dobre obzerať po okolí a prídete na mnoho možností, ako vyriešiť problémy a dostať sa cez húfy nepriateľov. Aj keď sú rozostavení veľmi premyslene a rafinovane, takže väčšinou vidia jeden na druhého.

A nie je jednoduché niekoho odpratať bez toho, aby jeho kumpáni nezareagovali. Ale dá sa to, najmä keď skoordinujete svoj tím a vykonáte viac akcií v logickom slede za sebou, alebo aj súčasne. Na to veľmi dobre poslúži Showdown mód. S výnimkou najvyššej obťažnosti je plne k dispozícii, kedykoľvek si ho zapnete a počas pauzy udelíte pokyny viacerým postavám. Plán vykonáte okamžite alebo vo chvíli, keď sa vám to najviac hodí. Takto napríklad opravíte aj troch či viacerých strážcov naraz, alebo v tej istej chvíli odlákate pozornosť protivníkov a vykonáte sabotáž.

Veľmi dôležité je pozorovanie nepriateľov so zapnutým ukazovateľom ich pohľadu. Vtedy presne viete, kam sa daný bandita práve pozerá a môžete sa prešmyknúť, keď civie niekam inam. V prúžkovanej zóne pohľadu, teda vo väčšej vzdialenosti alebo pri skrývaní za objektmi, si pomôžete prikrčením. Munície nie je nazvyš, aj keď na vybraných miestach získate pár nábojov navyše. Okrem toho sú tu rôzne finty a nástrahy, ktoré sa dajú využiť, ale niekedy vás aj prezradia. Napríklad keď zhasnete lampáš, niekto ho zas príde zapáliť, stopy v bahnitej pôde a piesku vzbudia podozrenie a nepriatelia sa otočia, keď počujú hluk. A paniku vyvolajú objavené mŕtve a poviazané telá, preto ich treba šupnúť do kríkov či studní.

Okrem toho si treba všímať, koho máte pred sebou. Bežných banditov ľahko odlákate a zmanipulujete svojimi schopnosťami, ale tých, čo nosia poncho, už len tak neprekabátite. Nepobehnú za pohodenou mincou alebo kufríkom s pascou. Na kovbojky zas neplatí ženský šarm vašej Kate a tú aj v prevleku vyňuchajú psy. Najtvrdším orieškom sú však dlhé plášte. Ako už bolo spomenuté, tvárou v tvár si s nimi poradí len Hector, ostatní z družiny sa ich zbavia len vtedy, keď využijú kombináciu postrelenia s následným dorazením od chrbta. Muži v plášťoch sú nielen odolní, ale aj všímaví, odhalia mnohé vaše úskoky, nenaletia a vyburcujú ostatných.

To všetko a ešte niečo navyše vám spôsobí komplikácie, ale aj poskytne zaujímavé možnosti, ktoré musíte zvažovať a skúšať, aby ste celkovo uspeli. Niekedy to znamená časté nahrávanie, opravy chýb a hľadanie alternatívnych cestičiek, takže napokon jedna misia môže trvať aj viac ako hodinu či dve. Ale keď ju už zvládnete, budete to považovať za veľký triumf. A potom si už len vychutnáte štatistiky, ktorá z vašich postáv čo a koľkokrát použila. Môžete si aj pozrieť a uložiť zrýchlené záznamy so schematickou mapou, kde vidíte každý krok, ktorý ste urobili. A možno sa rozhodnete aj pre dodatočné zopakovanie misie, aby ste ju zvládli lepšie, skúsili iné chodníčky a získali bonusové medaily za špecifické úkony. Za nepovinnú záchranu všetkých civilistov, za to, že ste nikoho nezabili alebo dosiahli výborný čas, vrátili ste do banky peniaze, či ste spôsobili určitý počet nehôd.





Tvorcovia hry si veľmi dobre poradili s grafikou, dizajnom a ozvučením. Privíta vás štýlové menu so skupinkou pištoľníkov v kaňone s podvečernou (alebo rannou?) oblohou. Rozľahlé mapy sú plné detailov a precízne spracovaných objektov a postáv. Postup nikdy nie je priamočiary a musíte vychádzať z premyslenej štruktúry okolia. Všetko si môžete priblížiť a otáčať, vidíte aj farebné siluety svojich zakrytých postáv, takže máte dobrý prehľad. A je tu aj vydarený dabing a parádna westernová hudba.

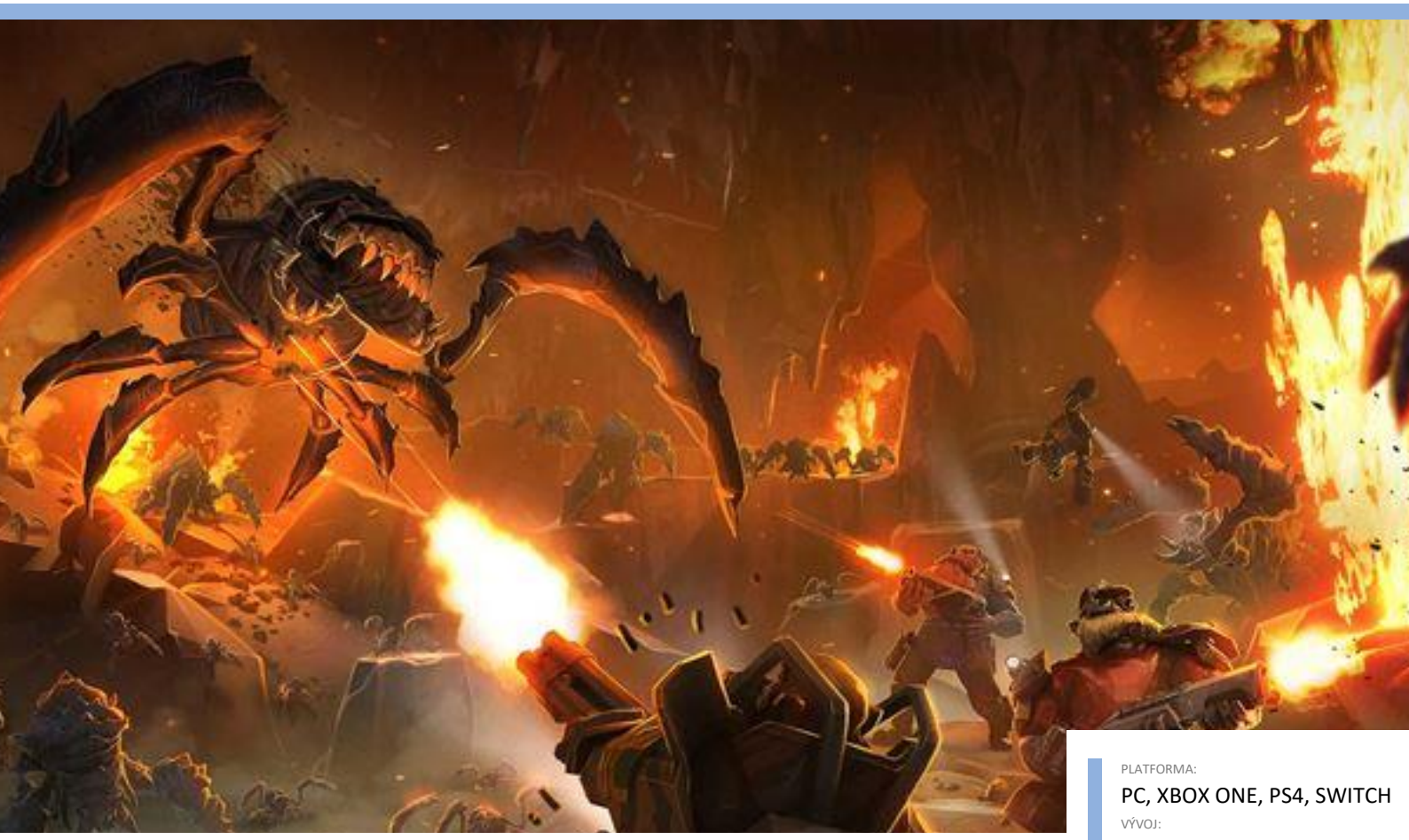
A aby sme nezabudli, sú tu aj odkazy na kultové westerny. Na cintoríne s hrobmi v kruhu si znalí spomenú na film Dobrý, zlý a škaredý, inokedy scéna príbehu pripomenie upravenú pasáž z klasiky Vtedy na západe. Skrátka to všetko pekne ladí a atmosféra je ako vyšitá.

Desperados III je skvelé pokračovanie taktickej stratégie, ktoré vyžaduje premyslené konanie a veľa trpezlivosti - presne ako Commandos a ďalšie klasické hry, z ktorých vychádza. Môžete sa pokúsiť bezhlavo predrať cez davy pištoľníkov na veľkých mapách, ale nie je to ideálne riešenie. Stealth postup s príležitostnými prestrelkami a naaranžovanými nehodami je oveľa uspokojivejší, i keď aj pomalší. Bežnú misiu môžete niekedy prechádzať aj viac ako dve hodiny, čo s rozumným dávkovaním predstavuje jednu - dve mapy za večer. A v spojení s barónovými výzvami vám to zaručí masívnu dávku zábavy, ktorú v budúcnosti ešte rozšíria DLC. John Cooper a jeho druhovia ukázali skutočnú guráž. Ak sa s nimi vydáte na strastiplnú cestu kvôli pomste, priateľstvu alebo pre hrsť dolárov vtedy na západe, určite neurobíte chybu a parádne si to užijete. Ale nie je to nič pre trasorítky.

HODNOTENIE

+ výborná westernová atmosféra
+ alternatívne cestičky a aranžovanie nehôd
+ sympatické hlavné postavy
+ slušný príbeh doplnený barónovými výzvami
+ rozmanité úlohy a špecifické situácie
- na hru potrebujete naozaj veľkú dávku trpezlivosti
- menej prívetivé ovládanie gamepadom

9.0



DEEP ROCK GALACTIC

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
GHOST SHIP GAMES
VYDAVATEĽ:
COFFEE STAIN
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
28. FEBRUÁR 2020

Tak decká, posadajte si k ohnisku, porozprávam vám, ako sme kedysi dávno chodili fárať do hlbín Hoxxesu. Nebola to veru ľahká robota, nebezpečenstvo číhalo na každom rohu. Radiácia, horúca láva, jedovaté výpary aj hlboké priepasti stáli životy mnohých trpaslíkov. Rovnako aj pavúky všakovakých tvarov, farieb a veľkostí, ktoré nás prepadávali v húfoch a častokrát ani plná štvorčlenná družina ostrieľaných trpaslíkov nezvládala náporu odolať. Veru, veľakrát sme museli zostúpiť do hlbín, aby sme zachránili vybavenie a zlato, ktoré tam predchádzajúca družina nechala spoločne so svojimi životmi. Korporácia Deep Rock Galactic si cení zisk viac ako životy trpaslíkov.

To nie je len fráza na okorenenie úvodu, to je fakt, ktorý vám bude dávať váš zamestnávateľ pri výpravách do hlbín planéty dosť často najavo. Vždy je na prvom mieste splnenie zákazky, až potom váš život. Miestna fauna vám ale nič nedaruje zadarmo, a tak musia byť trpaslíci nielen zdatní baníci, ale aj bojovníci, ktorí sa nezľaknú presily pavúkov a inej hávede. Pripočítajme si k tomu fakt nevyspytateľné prostredia, ktoré tiež nie sú často vhodné pre život, a zistíte, že byť baníkom pre korporáciu Deep Rock Galactic je dobrodružné, ale smrteľne nebezpečné zamestnanie.

Je teda jasné, že trpaslíci pracujúci pre korporáciu nebudú žiadne orezávatka. Máme tu na výber silného Strelca, ktorý rozosieva skazu rotačným guľometom a v zálohe má síce pomalý, ale silný revolver. Ďalším trpaslíkom, dosť odvážnym sa vydať do hlbín planéty, je Inžinier, ktorý si vie privolať obranné vežičky a drží v ruke silnú brokovnicu. Prieskumník má k dispozícii útočnú pušku, či neuveriteľne dôležitý a všestranný svetlicomet. A nakoniec Vŕtač má okrem plameňometu napríklad aj veľmi účinné vrtáky, ktorými urobí z každého, kto sa mu postaví do cesty, len hromadu ostatkov. Lenže tieto veci vlastne vôbec nie sú podstatné, pretože hra je o strieľaní príšer len z jednej časti.

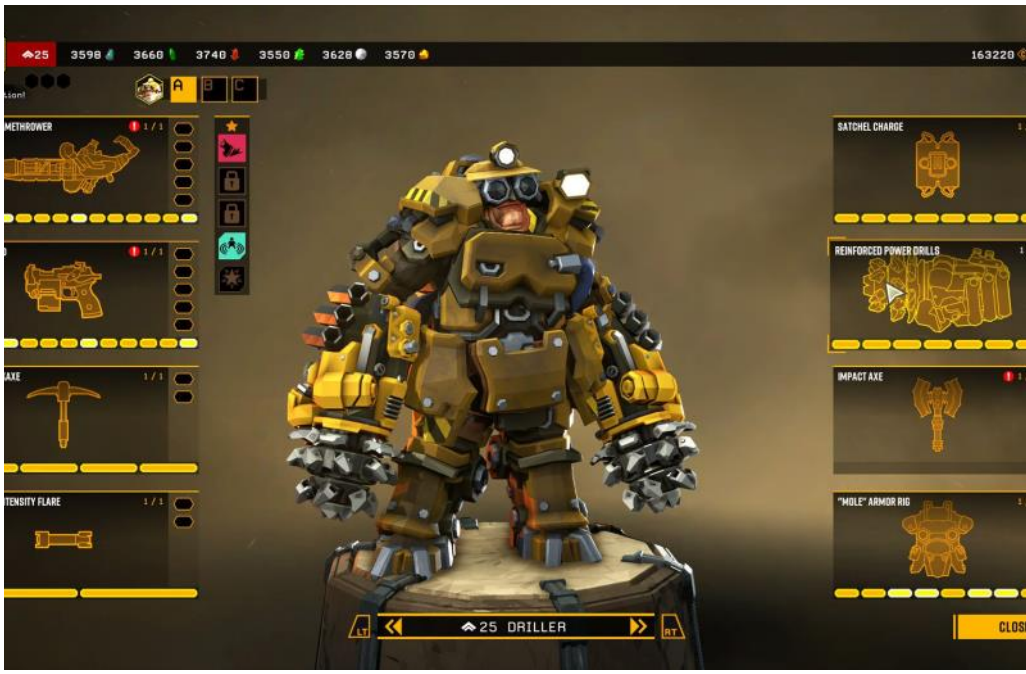
Hlavnou náplňou hry je ťažba minerálov, hľadanie vzácnych kvetov či húb, alebo kradnutie mimozemských vajíčok. Lenže treba počítať s faktom, že tieto veci neležia len tak voľne pohodené na zemi,

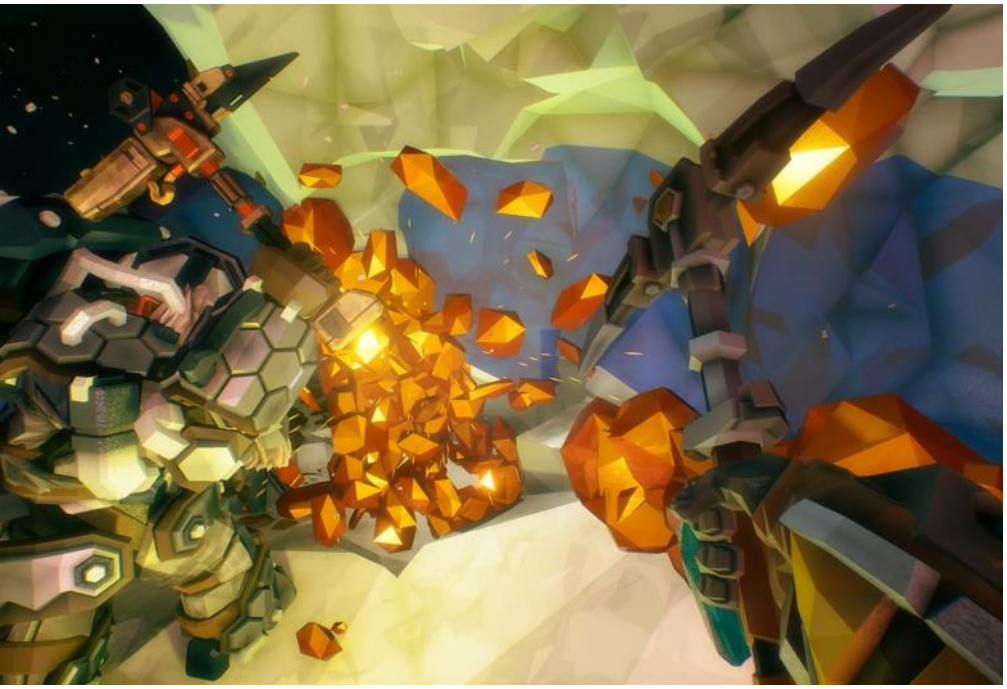
a tak sa k nim treba prevŕtať, prekopať, vyskákať, či vyšplhať. A to všetko ešte k tomu v riadnej tme, v jaskyniach predsa slniečko nesvieti. Prekonať tmu našťastie nie je také náročné, trpaslíci majú k dispozícii stále sa dopĺňajúci sa arzenál svetlíc, ktorými si osvetľujú cestu vpred. Ako sme už povedali, Prieskumník ma dokonca svetlicomet, ktorý je naozaj neoceniteľný, pretože na rozdiel od klasických svetlíc sa tieto dokážu zavŕtať aj do stropov a poskytnúť oveľa lepší a dlhšie trvajúci zdroj tak drahocenného svetla. Lenže prekonať tmu je len prvým krokom. Zdroje sa často nachádzajú na stropoch jaskyne, a tak sa k nim treba nejakým spôsobom dostať. Každý s trpaslíkov ma vlastný spôsob pohybu či prekonávania prekážok. Najpohyblivejšou postavou je znova Prieskumník, ktorý ma k dispozícii vystreľovací hák, ktorý ho dopraví presne tam, kam potrebuje. Strelec ma podobné zariadenie, dokáže pre seba aj ostatných trpaslíkov pripevniť na steny lano, po ktorom môžu ogari prechádzať z jednej strany jaskyne na druhú. Inžinier má zas "platformomet", čiže dokáže na hocijakom mieste vytvoriť malú platformu, kam sa dá potom vyskákať tam, kam až chamtivé srdce baníka žiada. A Vŕtač, ako už jeho meno napovedá, ma dva vrtáky, takže sa všade prevŕta ako červík jablkom.





Naozaj všade? Naozaj všade. Všetky prostredia v hre sú plne zničiteľné, a tak vám nič nebráni si proste krompáčom či vrtákmi urobiť v jaskyniach vlastné chodbičky, niekedy je to dokonca nevyhnutné. Jaskyne sú procedurálne generované, a tak sa vám do cesty postaví častokrát kamenná stena, obrovský kryštál soli, či sa musíte do ďalšej časti jaskyne prekopať cez vrstvu stvrdnutej hliny. A keďže biotopov je v hre viacero, aj prekážky sa menia. A nielen prekážky, ale aj špecifické nebezpečenstvá, ktoré vám podľa toho, v akom biotope sa nachádzate, dokážu znepríjemniť cestu za vytúženým pokladom.







Ocitnete sa tak nielen v klasických jaskyniach, ale napríklad aj v pieskovcových komnatách, ľadových jaskyniach, či v radiáciou zamorených priestoroch hlboko pod povrchom planéty. A tak vás môže napríklad zastihnúť závan ľadových vzdušných prúdov, v ktorých môžete zamrznúť, ak sa neschováte. Či pri putovaní cez hlbiny planetárneho jadra narazíte na lávové oblasti, kam je neradno vkročiť, ak si ceníte svojich chlpatých nôh. A aby toho nebolo málo, občas sa stane, že pri výbere misie sa objavia ešte ďalšie náhodné modifikátory, ktoré môžu priebeh misie komplikovať. V niektorých jaskyniach sa premnožili špecifickí nepriatelia, či sa tam horšie dýcha, a tak si musíte u svojho M.U.L.E. dopĺňať zásoby kyslíka.

To je váš sprievodca a nosič, do ktorého budete všetky nahromadené poklady skladovať. Prenasleduje vás počas celej misie, a keď naplníte kvótu, ktorú ste dostali v zadaní, odprevadí vás znova k transportu. Tu sa ukáže chamtivá povaha korporácie, ak váš mechanický somárik dorazí k transportu skôr, máte tri minúty, aby ste sa nalodili, ináč vás tam nechajú a môžete si pískať, ak to teda cez fúzy dokážete. Ak však dorazíte v poriadku, ocitnete sa vo vesmírnej stanici korporácie Deep Rock Galactic, kde si môžete za plnenie rôznych výziev odomykať perky, vylepšovať vybavenie a kupovať, či predávať minerály, ktoré k tomu potrebujete.

V každom biotope totiž okrem minerálov a zlata, ktoré máte za úlohu vyťažiť, nájdete aj iné položky, ktoré slúžia práve na vylepšovanie vášho vybavenia a zbraní. Každý biotop obsahuje iné z týchto minerálov, a tak musíte, ak chcete všetko vylepšiť, chodiť do každého z nich a hľadať to, čo vám chýba. Takto si napríklad vylepšíte dosah vystreľovacieho háku, navýšite nosnosť minerálov predtým, než ich musíte vysypať do M.U.L.E., či modifikujete efekt svojej zbrane, aby nepriateľov pri zásahu aj omráčila. Vylepšujete si tu aj druhého drona, ktorý vás sprevádza, ak hráte hru sólo a ktorý vám pomáha v boji, môže pre vás ťažiť minerály na nedostupných miestach, či osvetliť tmavé zákutia.

Hra je teda takmer bez problémov hrateľná v režime sólo, pretože každá postava má naozaj pestrý arzenál zbraní, vlastný spôsob pohybu a spoluhráčov z malej časti supluje práve malý dron - pomocník. Lenže to by vás po čase zunovalo, pretože hra je síce zábavná, biotopy sú rozmanité a nepriateľov tak akurát (a občas vyše hlavy, aby ste nevyšli z cviku), lenže keď preleziete všetky druhy jaskýň a vylepšíte si väčšinu vybavenia, už takmer odpadá motivácia hrať ďalej a nastupuje nutný grind na viac vylepšení, či odomykanie nových skinov, strihov brady, alebo farieb brnenia. Pravá sila hry tkvie v kooperácii až štyroch hráčov, kedy je napríklad v jaskyniach aj viac nepriateľov. A napríklad Deep Dive misie (ktoré sa odomknú neskôr vašim progresom) v sólo ani nezvládnete.Tieto misie sú totiž oveľa dlhšie a pozostávajú z viacerých fáz. Dôjde vám munícia, ktorú si síce viete doplniť privolaním zásobovacej skrinky výmenou za minerál Nitra, ale ak sa vám nepošťastí tieto minerály nájsť, je koniec.



Deep Dive misie sa dajú teda považovať za end-game obsah, ktorý už musíte hrať v kooperácii a budete si ich aj užívať, pretože sú naozaj zmysluplné a rozmanité. Vtedy vám ani nebude vadiť, že diverzita nepriateľov je občas dosť slabá a obmedzuje sa prakticky takmer len na pavúky rôznych farieb a veľkostí. Aj keď niektoré z nich majú špeciálne schopnosti, či miesta, kam treba strieľať, aby ste ich reálne aj poranili a zabili.

To je však asi jediná chyba krásy na inak naozaj zábavnom a prepracovanom titule. Niekomu sa možno ešte nebude pozdávať grafika, ale to je (ako vždy zvyknem hovoriť) v prvom rade otázka vkusu. Hra je prevedená v low-poly štýle, podobnom, aký je použitý napríklad v Sea of Thieves a funguje rovnako, teda skvele. Detailov je na lodi aj v jaskyniach napriek grafickému štýlu dostatok, nasvietenie je skvelé (hlavne v ľadových jaskyniach je to naozaj krásne divadlo) a výhodou je aj to, že vďaka jednoduchému vizuálnemu štýlu hra beží veľmi dobre, bez chýb, padaní, či framedropov.

Takže hor sa do hlbín Hoxxesu, pred výpravou sa môžete v bare posilniť s partiou pohárom piva. A posilniť nielen obrazne, ale aj reálne, niektoré nápoje vám môžu na trvanie jednej misie vylepšiť štatistiky. Či už pôjdete na misiu sami, alebo v partii, čakajú vás obrovské jaskyne plné nepriateľov, hromady krásnych miest na preskúmanie, veľa práce s ťažbou a vymýšľaním, ako sa k zdrojom dostať a dostať sa z výpravy živý. Hre je ťažko niečo vytknúť a aj to, čo som jej vytkol, sa dá časom poľahky napraviť. Stačí pridať viac biotopov, rozmanitejších nepriateľov a nové druhy misií a je po problémoch. Deep Rock Galactic je naozaj jeden z najlepších kooperačných titulov, aké som mal česť hrať a to je len na začiatku, dúfajme, dlhej a úspešnej cesty.

HODNOTENIE

+ Skvelá kooperácia, ktorá má zmysel
+ Každá postava je pre koope dôležitá
+ Množstvo spôsobov vylepšovania zbraní a vybavenia
+ Pekné a rozmanité biotopy
+ Spletité levely, ktorým nechýba vertikalita
+ Hra je prakticky bez bugov
+ Grafika má svoj osobitý štýl, ktorý dobre ladí s náplňou a atmosférou hry
- Slabá variabilita nepriateľov
- Úlohy budú časom prechádzať do stereotypu

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
VICARIOUS VISION
VYDAVATEĽ:
ACTIVISION
ŽÁNER:
ŠPORT

Koľko zábavy si dokážete užiť behom dvoch minút? Zdá sa to ako veľmi málo, no kedysi tu bola séria, ktorá nám dokázala, že stačia dve minúty na to, aby ste sa zabavili tak, že budete chcieť ďalšiu dávku a ďalšie dve minúty. Je to ako droga, no naozaj stačia len dve minúty , aby ste zažili zábavu, vzrušenie, adrenalín a aj parádne zadosťučinenie, ak sa vám zadarí. Preto si chcete tieto dve minúty dávkovať ďalej. Dnes sa už také hry nerobia, veď aj samotná Tony Hawk séria upadla d strašeného balastu, no a jej vydavateľ Activision rezignoval na takmer celú šírku svojho portfólia, namiesto čoho nám teraz prináša len pár hier ročne a sústredí sa hlavne na Call of Duty, ktorého sa už niektorí fakt prejedli?

Existuje z toho nejaká cesta von? Vicarious Visions a Beenox ukazujú, že áno. Zobrali prvé dve v sérii, ktoré zároveň patria k najlepšie hodnoteným hrám všetkých čias, a odeli ich do moderného hábu, s citom upravili hrateľnosť, pridali obsah a zachovali všetko to, čo si hráči pred dvoma dekádami zamilovali. Možno ste svoj skate už roky nevideli, stihol vám narásť pivný mozoľ a zredniť vlasy, no niektoré veci sa nemenia a to je len dobre. Tony Hawk's Pro Skater 1+2 kolekcia totiž ukazuje, že hrateľnosť týchto legiend nestarne.

Dnes síce skateboardové hry môžeme zaradiť medzi ohrozené druhy, ale za tie roky sme sa dočkali niekoľkých populárnych hier z tohto žánru. Mnohým učarovala séria Skate a nie tak dávno vyšiel nový titul Skater XL.



Ak Tony Hawk hry nepoznáte, no okúsili ste tieto novšie počiny, je medzi nimi zásadný rozdiel. THPS hry totiž nikdy neboli o simulácii skateboardingu, kde ovládate každú nohu a kombináciou pohybu páčok vytvoríte nejaký trik. Toto mala byť a aj je arkáda s okamžitou hrateľnosťou, veľmi dobrou prístupnosťou, no zároveň poriadnou hĺbkou, aby stále vedela baviť aj po desiatkach hodín.

Pôvodná hra mala veľmi dobre vybalansovanú krivku náročnosti. Rýchlo ste na ňu nabehli, osvojili ste si jednoduchšie triky a nabiehali ste na čoraz častejšie. Ani neviete ako (reálne ubehlo niekoľko týždňov a dosť ste si pri tom ponadávali) a už s prstom v nose robíte triky, ktoré zdanlivo odporujú fyzikálnym zákonom na našej planéte. Stále sa dostaví presne tento efekt, pričom vás základmi prevedie tutoriál. Je rýchly, intuitívny, bez zbytočných omáčok a tak trochu aj retro (predsa len sú jednotlivé lekcie reprezentované VHS kazetami).

A to isté sa dá povedať aj o hrateľnosti. Sú tu síce naozaj obrovské hromady rôznych trikov, ale všetko dokážete pohodlne ovládať len pár tlačidlami. Váš skater sa vpred pohybuje sám, vy tak nemusíte robiť nič, no môžete ho úplne zastaviť, ak potrebujete. Určujete mu však smer a taktiež skáčete. Skoky sú pritom základom každého jedného triku. Určíte si smer, naberiete nejakú rýchlosť a potom k tomu pripojíte jedno z trojice trikových tlačidiel – štandardné triky sú grab, flip a lip. Na každý je jedno tlačidlo a následne to kombinujete s pohybom. Pri niektorých navyše záleží aj na smere pohybu, napríklad pri grindoch. No a ešte tu meníte postoj. Stlačenie vstupu pre triky je však len polovica úspechu, ešte ich musíte vedieť aj reťaziť do kombo trikov a následne bezpečne „pristáť“ na zemi.

Triky so sebou nesú nejaký bodový zisk a čím je trik zložitejší, tým viac bodov zaň v prípade úspešného predvedenia dostanete. Ak robíte kombo, platí to isté – čím dlhšia a zložitejšia reťaz na jeden záťah, tým viac bodov získate. V kampani takto plníte jednotlivé ciele v skateparkoch, v multiplayeri sa zas takto dostávate pred súperov. Navyše sa v hre neoplatí stále dookola opakovať tie isté triky na tých istých miestach, keďže pakovaniami bodový zisk klesá. Musíte parky poznať, osvojiť si pestrú paletu trikov a striedať ich, kombinovať ich a pri hraní aj požívať hlavu, aby ste dosiahli požadované ciele, ktoré sú v niektorých prípadoch dosť vysoké. A toto je tá hĺbka hrateľnosti, o ktorej som písal a ktorá vás tu udrží dovtedy, kým nepríde remake kolekcia trojky a štvorky.

No a potom je tu ešte slušný zástup špeciálnych trikov, kam sa pridávajú aj ďalšie, rastie z nich bodový zisk a jednotliví skateri ich môžu mať odlišné, ktoré sú pre nich typické. Môžete si ich však aj upravovať a priraďovať. Nemôžete ich ale robiť kedykoľvek. Musíte mať aktívny špeciálny ukazovateľ, ktorý sa aktivuje automaticky, keď ho úspešnými trikmi naplníte. Ak spadnete, zresetuje sa na nulu. Ak triky nerobíte, pomaly z neho ubúda. Umožní vám nielen robiť špeciálne triky, ale tiež zlepší vaše štatistiky – počas aktívnej doby sa zvýši vaša rýchlosť, doskočíte vyššie a podobne. Autorov ale musím pochváliť, lebo nenechali všetko len po starom, ale pridali aj triky, ktoré v pôvodných hrách neboli.

Nemusíte sa báť, že by ste nemali kde robiť triky. Jednotlivé parky sú v hre až predimenzované, nechýbajú tak mnohé rampy, bazény, zábradlia, skoky a mnoho ďalšieho. Na triky pritom môžete využiť aj úplne bežné veci, napríklad kontajner, nízky múr, alebo aj stenu, na ktorej si dáte krátky wallride. Každé prostredie je unikátne, nájdete tu starý sklad, školu, downhill dráhu, mesto s premávkou, plošinu s vrtuľníkom, alebo napríklad aj skaterské nebo.

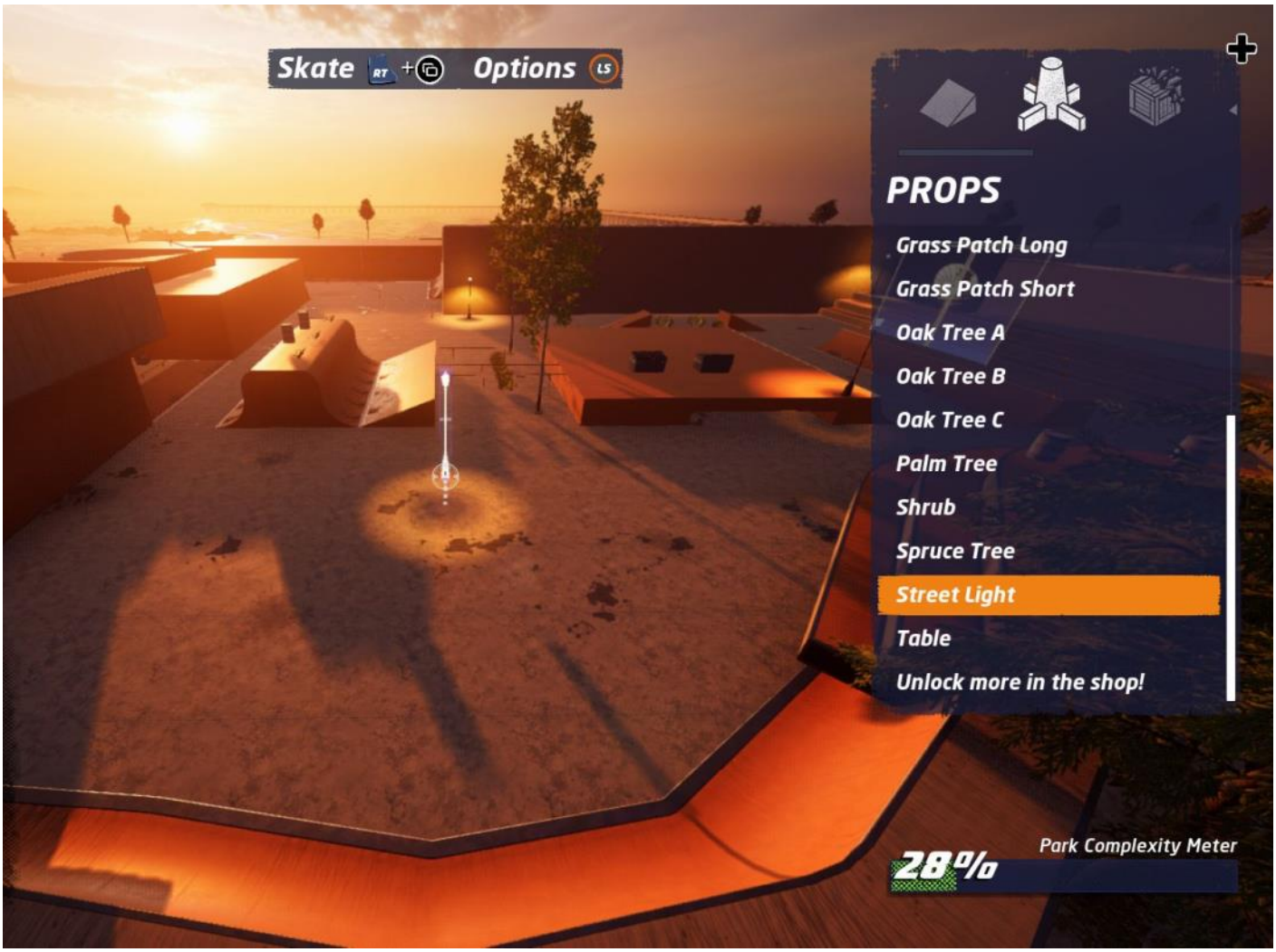
Všetky sú naozaj komplexné, zachované tak, aby boli zábavné, no prevedené do modernej vizuálnej podoby.

Hrateľnosť je jasná, ale ak by som mal vypichnúť, čím táto kolekcia zaujme, tak je to to obrovské množstvo obsahu. Z jednotky je tu 9 parkov, z dvojky 10 a všetky vám v kariére zaberú naozaj pekných pár hodín. Všetky si ešte môžete užiť aj v Ranked & Free režime. V kampani majú parky svoje ciele, ktoré musíte splniť, aby ste sa dostali ďalej. nie všetky sú len bodových ziskoch, ale musíte zbierať písmena slova SKATE, tajné videokazety, spraviť určité triky na určitých miestach a podobne. Hlavne tie náročnejšie dajú dosť zabrať, ale hra nefrustruje, naopak motivuje, aby ste sa zlepšovali.

A zlepšujete sa nielen vy hráči, ale keďže v parkoch nájdete aj skillpointy, zlepšovať tiež môžete skaterov. Investujete im body v naozaj rozsiahlych skúsenostných štatistikách, ktoré má každý svoje a zodpovedajú jeho štýlu. Zlepšovanie vám zároveň pomôže naberať vyššie skóre, prípadne sa aj dostať tam, kam t predtým nešlo. A ak vám náhodou nevyhovuje Tony Hawk a jeho partia, kde sú okrem známych mien tohto športu aj niektoré nové tváre, môžete si vytvoriť vlastného skatera, postupne si ho modifikovať novými prvkami aj vybavením. Toho si taktiež postupne vylepšujete a sympatické je, že je editor pomerne rozsiahly, takže môžete vytvoriť naozaj bizarné postavičky.

Navyše postava nie je to jediné, čo si v tejto hre môžete vytvoriť. Nájdete tu totiž aj naozaj rozsiahly editor vlastných parkov, v ktorom možno niektorí z vás strávia viac času ako samotným jazdením po už hotových parkoch. Možnosti sú skutočne obrovské a môžete sa tu vyblázniť do sýtosti. Prostredí je niekoľko, prvkov je taktiež dosť a hraním si môžete sprístupniť ďalšie, keďže sa levelujete a „zarábate“ kredity. Jednoduché je aj zdieľanie, rovnako sťahovanie už vytvorených parkov, avšak chýba tmu väčšia prehľadnosť, čo je koniec koncov problém aj inde v hre.

Spomenul som už levelovanie a a ak mám byť úprimný, nejaký väčší význam v tom nevidím. Je fajn, keď vám v pravom hornom rohu vyskočí nové číslo, niečo si odomknete, ale je to trochu nadbytočný prvok a snáď nebude neskôr využitý na nejaké XP boosty a podobné somariny. Zároveň sa ale levelujete aj prostredníctvom plnenia výziev, ktorých je v hre obrovská kopa a udržia vás tu aj v dobe, keď už budete mať kampane kompletné. Zo začiatku síce vyskakuje nejaká splnená výzva každú chvíľu, ale aj neskôr máte za ich plnenie stále dobrý pocit zo svojich úspechov. Opäť ale musím vyčítať ich prehľadnosť, ktorá vôbec nie je najlepšia.





Dobre, prejdete kariéru v oboch hrách, nazbierate v každom parku parádne skóre a splníte každú výzvu. Čo ďalej? je tu aj online multiplayer, kam môžete pozývať priateľov, prípadne si zahrať proti cudzím hráčom. Kolekcia ponúka trojicu režimov: Trick Attack (najvyššie skóre), Combo Mambo (najvyššie kombo) a Graffiti (najviac otagovaných vecí). No aj keď multiplayer ponúka stále kvalitné jazdenie a je fajn si tam raz za čas zajazdiť a zasúťažiť, nie je to úplne ono a hra si pýta aj niečo hlbšie.

Už som toho vychválil veľa a rozhodne nekončím, keďže aj audivizuál hre naozaj pristane. Nie je to len nejaký lacný port, ale v oblasti grafiky poctivý remake. Modely postáv sú veľmi slušné, ale hlavne parky vynikajú. Ak patríte k pamätníkom, určite oceníte nový vzhľad dobre známych miest. Zvuk je taktiež skvelý, dabing poteší, efekty sú fajn, no je to hlavne hudba, ktorá tomu celému dáva gule. Niektoré staré známe skladby sa síce nevrátili, no pribudlo pár nových. Čo je ale hlavné, stále sú tu bomby od Dead Kennedys, Papa Roach, Rage Against The Machine, Bad Religion a ďalších. Vypočujete si tak parádny mix rocku, punku, ska a všetkého možného.

Takéto hry sa dnes už fakt nerobia a je to obrovská škoda. Zostáva nám tak len dúfať, že Tony Hawk's Pro Skater 1+2 nezostane len ako parádny remake, ale zároveň reprezentuje aj svetlú budúcnosť značky, ktorá bude v takomto štýle pokračovať. Ste fanúšikmi pôvodných hier? Smelo choďte do toho! Neviete, či vás niečo takéto bude baviť? No, ak máte radi chytľavú arkádovú hrateľnosť a zábavu, podľa mňa áno. Je tu obrovská hromada kvalitného obsahu na desiatky hodín a ak sa naozaj posnažíte, možno si časom odomknete aj nejaké vtipné bonusy, napríklad policajta Dicka, ktorého tentoraz stvárnil Jack Black.

HODNOTENIE

+ nadčasová hrateľnosť
+ obrovská hromada obsahu v každom ohľade
+ príjemná grafika, skvelá hudba
+ veľmi dobrá štruktúra kampane a výziev
+ jednoducho vás vtiahne, ponúka parádnu hĺbku
+ dva dosť detailné editory

- trochu nadbytočné levelovanie

9.0

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH

VÝVOJ:
NINTENDO

VYDAVATEĽ:
NINTENDO

ŽÁNER:
STRATÉGIA

PIKMIN 3 DELUXE

Všetci si pamätáme, ako Nintendo na jar všetkým vypálilo rybník, keď uprostred prvej vlny korony vydalo Animal Crossing: New Horizons. Bola to milá hra, ktorá stavila na úplne iné princípy a umožnila parádny útek z reality v čase, keď museli všetci nútene trčať doma, na čo neboli zvyknutí. Konečne sa Nintendo aspekty pretavili v plnej paráde a dostavil sa aj predajný úspech.

Pikmin 3 Deluxe má podobný potenciál. Hoci som túto hru testoval pred siedmimi rokmi, stačil jeden večer, aby som si opäť vychutnal jej výborne prepracovaný koncept a prepadol dobrodružstvám na inej planéte. Je tu opäť tá malebná Nintendo atmosféra, ktorá vás s milými postavičkami postaví pred nečakané výzvy a váš um (a tentokrát aj väčšia miera taktiky) vedú k jednotlivým úspechom. Prepracovaný systém vás postupne učí ako prežiť, čomu sa vyvarovať a kde sa môžete realizovať.

Na začiatku je expedícia, smeruje na novú planétu a na nej stroskotáva trojica hrdinov Alph, Brittany a Charlie. V prvej misii sa dostávate iba k jednému z nich, neskôr budete pracovať v dvojici a až potom objavíte tretieho. Hľadaniu iných členov posádky sa venuje aj nemalá časť deja a ten skrýva viaceré zaujímavé atribúty, ktoré čakáte od námetu, kde idú objavitelia hľadať nové kultúry. Dej si vyhradil krátke pasáže medzi hrateľnými časťami a rozprávaný je cez animácie alebo celkom šikovne aj cez zápisky bádateľov, ktorí komentujú určité kľúčové zistenia, objavy alebo nečakané výzvy (ako napríklad súboj s bossom). Len kvôli deju hrať nebudete, ale slúži ako funkčný tmel pre posielanie hrdinov na odlišné miesta a ich motivácie.

Tým, že ste cudzinci v novom svete, nemáte spočiatku veľa možností. Netušíte, ako planéta funguje, čo na nej nájdete a či nebudete vystavení nebezpečenstvu hneď v prvých minútach. Našťastie rýchlo objavíte titulných pomocníkov. Pikmini sú drobné stvorenia a pripomínajú mravčekov. Jeden toho veľa nezmôže, ale keď sú vo väčších skupinách, dokážu už neskutočné divy. Alebo aspoň vám výrazne pomôžu v teréne. Na tejto planéte je totiž všetko obrovské (alebo vy ste krpatí), či ide o aktívne predmety alebo aj poživeň v podobe ovocia. Váš avatar sa tak stáva skôr veliteľom jednotlivých skupín Pikminov a zadávateľom rozmanitých príkazov, ktoré treba plniť. Lebo aj zdanlivo jednoduchá úloha dostať sa na opačný koniec mapy je neskutočne náročná.





Na jednotlivých mapách vás čaká množstvo prekážok a interaktívnych prvkov. Niekedy sa musíte prekopať cez tunel – 5 až 10 Pikminov dokáže zvládnuť túto úlohu. Často budete čeliť prekážkam ako chýbajúci most – ale obďaleč možno je 20 hlinených kúskov, ktoré vám ho pomôžu zložiť dokopy. Lenže niekedy nie sú ani na jednom mieste, takže musíte prešmejdiť mapu, aby ste získali všetky. Pokiaľ sa nerozhodnete občas šmariť pár Pikminov cez úzku pasáž rieky. Lenže samotní Pikmini sú bezmocní a potrebujú veliteľa. Takže neskôr sa začínate sústrediť na to, že máte dvoch (i troch) veliteľov a posielate ich na samostatné misie. A hra vyžaduje často, aby ste cez spomínanú rieku poslali na mini misiu napríklad veliteľa so skupinou Pikminov a vtedy už dokážu operovať na samostatnom fronte, resp. s inou úlohou.

Medzi ďalšie formy prekážok alebo úloh patrí prekonávanie bariér: hlinených, sklenených alebo elektrických. A najmä tu i celkovo v teréne sa ukáže ako treba pracovať s odlišnými druhmi Pikminov – základní červení sú skvelí bojovníci a odolní ohňu. Čierni sú skalní a majú parádnu výdrž, dokážu rozmlátiť sklenené bariéry či kryštály. Žltí ľúbia elektrinu a keď ich zapojíte viac k sebe, dokonca sú vodiví a dokážu zažať nejeden prístroj. Modrí vedia plávať a ružoví sú vhodní pre záťahy vo vzduchu. Každý druh Pikmina má nielen dobré vlastnosti pre prácu, ale aj inú odolnosť voči nepriateľom. Červení sa nedokážu spáliť, ale čierni áno. Tí sú zase odolní voči tvrdým zásahom či skokom z luftu na hlavu. A modrí sa neutopia.

Hra však limituje počet Pikminov: treba si vystačiť so stovkou, ale to väčšinou stačí. Keď máte 10-20 po ruke, tak si môžete trúfnuť na nejakého bežného živočícha, čo by vám znepríjemnil život. Ale väčšie počty sú dosť dôležité pre paralelné úlohy: napríklad pár Pikminov bude odnášať torzo živočícha, iní budú lámať prekážku, ďalší sa budú ťahať s obrovským citrónom a vy sa budete snažiť mapovať, čo sa kde deje. Musíte byť efektívni, lebo hra ma nasadený jasný časový limit, koľko môžete stráviť na istej mape v jednej dávke.

Expedícia sa totiž delí na jednotlivé dni. A jeden deň, to je jedna šanca na zvládanie istého počtu úloh. Trvá cca 15 minút v reálnom čase a hra vám ho nádherne ukazuje v podobe vrchnej lišty. Deň začína východom slnka, keď priletí expedícia na planétu a končí pri západe, keď sa objavitelia vracajú na orbit. Koniec dňa je však nemilosrdný: potrebujete nahnať Pikminov buď k tzv. cibuli (Onion je akoby domov pre Pikminov.

Tam ich môžete posielať, aj keď ich máte viac ako 100) alebo okolo nej. Pokiaľ sa tam nenachádzajú, môžete o nich prísť, čo je jednak bolestivé po emocionálnej stránke a jednak vám budú chýbať.

Našťastie, niektoré časti mapy sa pri každom dni resetujú. Napríklad kvety, čo obsahujú číslo 1 či 5, možno brať do cibule, kde sa spracujú a „vyrastú“ vám noví Pikmini. Týmto spôsobom si môžete sčasti obnoviť počty, ak ste počas minulého dňa zaznamenali straty. Čo sa môže stať: občas Pikmini vlečú veľkú jahodu, nestihnú prísť k hniezdu, jahoda ostane na mieste na druhý deň, ale Pikminov stratíte (zožerú ich tvory z planéty v noci).

V praxi tak prechádzate každú mapu viacero dní: podľa toho, koľko aktivít stihnete, koľko z nej objavíte a či sa posuniete ďalej v príbehu. Ale váš postup je sčasti limitovaný potrebnou potravou – bádatelia potrebujú piť džúsiky, tie sa žmýkajú zo zbieraného ovocia a ak ho nemáte dosť, môžete naraziť na slepý bod. Ste hladní, vaše zásoby sa minuli a neviete, kde zohnať ďalšie. Presne toto sa mi stalo pri prvom prechádzaní Pikmin 3 na Wii U, ale v Deluxe verzii som bol obozretný a nehnal sa za postupom príbehu, ale vracal sa aj na prvú mapu viac ráz, aby som z nej vyťažil čo najviac, zohnal čo najviac ovocia a mal aspoň istú zásobu na neskoršie dni. Lebo občas sa vám môže zdať, že v jeden deň ovocie nezoženiete a idete na dlh. Manažment zásob je v tomto smere esenciálny. Ale kombináciou hľadania ovocia, plnenia úloh a postupu si vystačíte.

V príbehovom móde sú momenty, kam vás hra chce dostať, ale inak ste pánmi svojho času. Posiela vás hra na tretiu mapu, ale vy máte chuť vrátiť sa na prvú a využiť nový objavený druh Pikminov? Môžete. Pikmin 3 vás priamo nabáda, aby ste sa vrátili na pôvodné miesta a skúšali jeho možnosti, i keď väčšinou vám odporúča kam ísť kvôli príbehu, či už hľadať strateného kapitána alebo nejaký záhadný signál. Objavovanie sveta, riešenie priestorových puzzle a skladanie mostov či odstraňovanie prekážok je najväčšia lahoda.

Pikmin 3 má fantastický dizajn a nebojí sa kombinovať rozličné možnosti. Od vás priamo vyžaduje, aby ste dokázali manažovať viaceré skupiny bádateľov s Pikminmi – dokonca v skupine môžete mať rozličné druhy s inými počtami. Nepriatelia či iné druhy tu sú, ale o boj s nimi nejde v prvom rade. Vedia vás zožrať či znepríjemniť chvíle, ale skôr sa ich chcete zbaviť. A odniesť ich torzá k cibuli a získať ďalších Pikminov.





Mapy plné výziev sú výborne štruktúrované, ale zároveň v neskorších fázach obsahujú toľko obsahu, že musíte nasadiť aj multitasking. Dvoch či troch veliteľov nemáte iba na okrasu a je vhodné naučiť sa vytvárať viaceré skupiny s vlastnými úlohami. Ak chcete neskôr zozbierať viac predmetov či pokladov, treba na mape zadávať miesta, kam budú tímy chodiť. Nemôžete stále ovládať každého, musíte sa spoľahnúť na čiastočnú automatiku. Alebo využiť novú funkciu Switch verzie a hrať Story Mode aj v kooperácii, čo dáva hre úplne novú dimenziu a pre dvojice hráčov (nielen v karanténe) je to celkom lákavá ponuka. Ďalším vylepšením je systém rád: ak netušíte čo robiť alebo kam ísť, stačí jedno tlačidlo a hra vám poradí. To je výrazný posun vpred pre nováčikov.

Okrem Story Mode vás čaká Mission Mode, kde naháňate najmä poklady a Deluxe verzia nasadila aj ďalšie misie, kde sa vracajú starí známi Olimar a Louie. Nemožno hovoriť o ich príbehu, ale sú vložené pred a po hlavnej kampani. Dvojica tiež hľadá rôzne poklady v miestach, ktoré už poznáte z kampani, ale ponúkajú lov na nové veci.
V konečnom dôsledku nie je taký pútavý, lebo veľká časť Pikmin 3 čara spočíva v objavovaní máp, mechanizmov či prekonávaní prekážok. Tu sa veľa smeruje na zber predmetov, čo je tiež dobrá devíza, ale ešte musíte bojovať aj s limitovaným počtom Pikminov, čo je snaha naučiť vás tesnejšej taktike, že ako sa viete zariadiť, ak nemáte vysoké, ale určené množstvo a druhy Pikminov. Sú to sčasti umelé limity, ale môžete sa vyskúšať v náročných situáciách a hra využíva koncept, ako najlepšie vie.

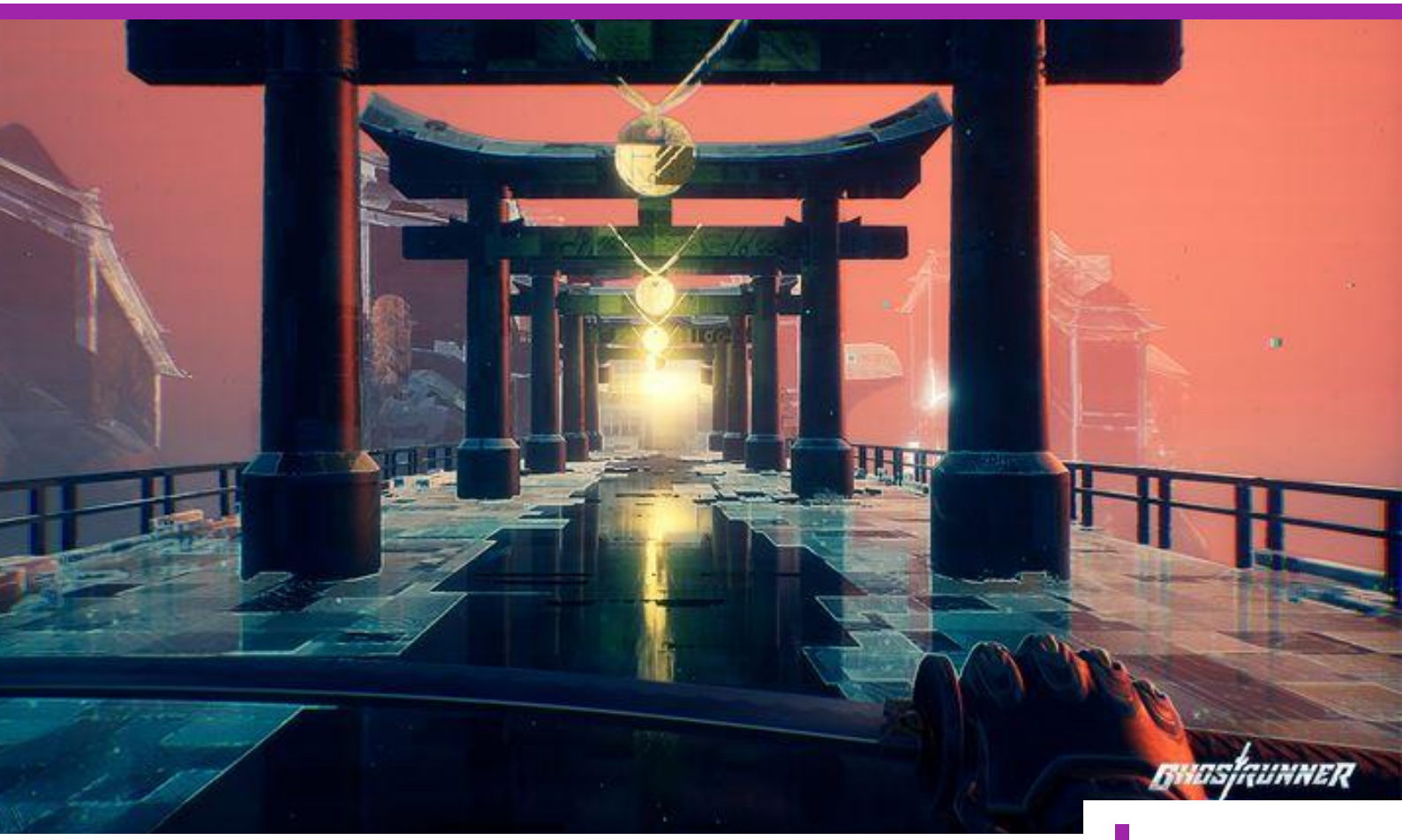
Každopádne je Pikmin 3 Deluxe veľké víťazstvo pre Switch i tohtoročnú sezónu. Nič podobné tu nemáme a bola by škoda, ak by nezískal väčšiu pozornosť. Na Wii U to šťastie nemal, ale tento reparát by mal vyjsť.

HODNOTENIE

+ výborný strategický systém
+ prepracovaná hrateľnosť objaviteľov a Pikminov
+ rozmanité druhy pomocníkov pre rôzne úlohy
+ bohaté mapy a ich objavovanie
+ Story Mode v kooperácii získal novú dimenziu
+ nový systém rád citeľne pomáha
- troška nového obsahu, respektíve vedľajšie misie mohli byť lepšie

9.0

ONDREJ DŽURDŽENÍK



GHOSTRUNNER

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
ONE MORE LEVEL
VYDAVATEĽ:
505 GAMES
ŽÁNER:
AKCIA

Čau, nechceš recenzovať Ghostrunnera? Takto začalo moje zoznámenie s inak nenápadným poľským titulom, ktorý vás vezme do kyberpunkového sveta. To všetko ešte skôr než jeho väčší, niekoľkokrát odkladaný brat. Zámerne ho nemenujem, pretože táto recenzia patrí vývojárom z One More Level, ktorým „helfli" 3D Realms a Slipgate Ironworks. Výsledkom ich snaženia je akčná platformovka Ghostrunner z pohľadu prvej osoby. Odvádzať vašu pozornosť k Cyber...teda inam, by v tomto prípade nebolo fér. Ghostrunner si ju totiž zaslúži celú. Prečo? Lebo má AAA kvality a...vlastne poďme poporiadku.

Ako som už v úvode zmienil, Ghostrunner som v hernom svete veľmi neregistroval. Po dokončení týchto riadkov viem, že to bola chyba. Budem na vás preto niekoľkokrát apelovať v mene poriadnej porcie zábavy, aby ste moju chybu neopakovali. Koniec koncov, kto by sa nechcel ocitnúť v koži super ninju v kyberpunkovom svete, ktorý seká nepriateľov jednou ranou? Ja viem, nehláste sa všetci, kópií tejto hry je na svete dosť. Našťastie.

Príbeh začína parádnym CGI videom, ktoré vás svižne uvádza do hry. Ľudstvo je po globálnej katastrofe a preživší našli svoje útočisko v obrovskej veži Dharma Tower. Háčik je v tom, že jej vládne nano technológiami vylepšená bojovníčka Mara, ktorá je načipovaná ako konšpirátori po plošnom testovaní. Pod palcom má vojakov, robotov, drony a rôzne ďalšie chuťovky, ktoré rýchlo vybavia každého, kto sa jej postaví do cesty. Ľudia sú prakticky odsúdení k diktatúre, ktorej na ich životoch nezáleží. Zároveň ich oberá aj o posledné, životne dôležité zásoby a zdroje.

Jedinou nádejou ste vy. Posledný žijúci člen jednotky Ghostrunner, ktorá sa kedysi starala o bezpečnosť obyvateľstva. V drsnom súboji s Marou (sestrou Doctora Octopusa?) však dostávate na frak. Vlastne prežijete len zázrakom.



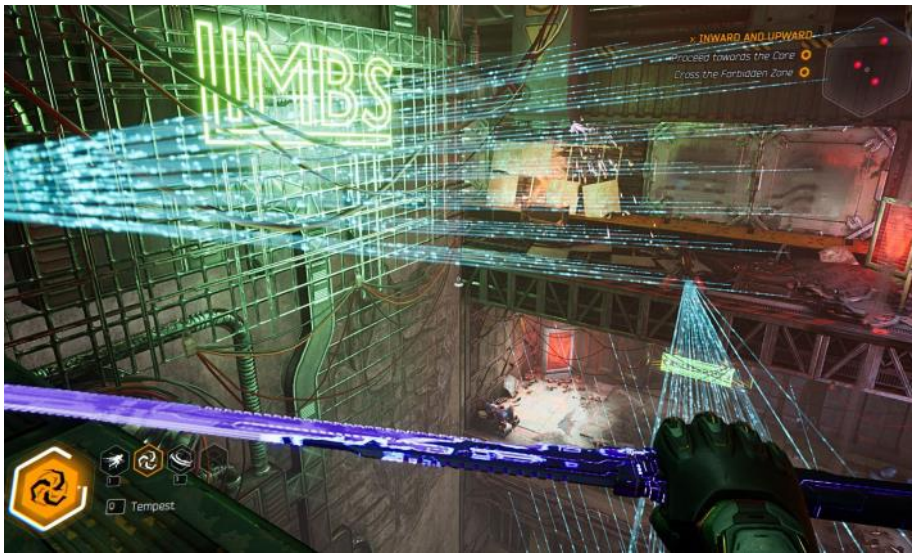
Po ťažkom páde z Dharma Tower sa prebúdzate bez ruky a so stratou pamäti. Osloví vás Morpheus, ehm teda Architect, s ktorého pomocou sa pridávate k odboju proti hrozivej vláde. Vašou úlohou je tak vyčistiť vežu, dostať sa až na vrchol a vyhrať odvetný súboj s Marou. A čo je najlepšie, bude to zábava!



Príbeh je rozprávaný formou hlasových sekvencií vo vašej hlave, kde sa k vám prihovára odboj. Ide najmä o postavy tajomného Architekta a Zoe. Ak chcete, vnímate tu štandardnú šablónu zla, ktoré musí byť pre dobro ľudstva zničené. Ak nechcete, príbeh skrátka vzhľadom na nenápadné hlasové rozprávanie nebudete riešiť, pretože ho v plnej paráde zatieňuje hrateľnosť. No a tá tu doslova žiari!

Autori sa postarali o to, aby bol pocit v koži Ghostrunnera naozaj parádny. Grom je parkúr, teda behanie po stenách, kĺzanie, práca s hákom a, samozrejme, švihanie katanou. Nebojím sa povedať, že samotný pohyb a celková hrateľnosť je veľmi intuitívna a dotiahnutá na maximum. Hranie Ghostrunnera vás doslova pohltí a vďaka tomu ste od prvej chvíle pripútaní k obrazovke. Lákať vás bude jeho rýchla akcia, v ktorej platí pravidlo jednej rany. V preklade - čakajte umieranie, ale štýlové.

Pravidlá kyberpunkového sveta sú neúprosné. Buď vás zasiahne nepriateľ, alebo vy jeho. Samotné zabíjanie je brutálne. Autori nešetria krvou ani odseknutými končatinami, čo len pridáva na parádnej atmosfére hry. Princíp jednej rany dokáže potrápiť a áno, priznávam, niekedy frustrovať. Rýchly respawn, skvele rozostavené checkpointy a jadro hrateľnosti sa však postarajú o to, že hru budete milovať. Dokonca aj keď pri nej budete umierať. Okolité prostredie je doslova vaším ihriskom, ktoré sa snažíte prejsť v rýchlom slede udalostí. Popritom zabíjate tých, ktorí vám stoja v ceste. Ide predovšetkým o vojakov so strelnými zbraňami či štítmi, drony, ninjov, s ktorými si dáte rýchle párovanie.







O slovo sa prihlásia aj roboti a ďalší protivníci. Autori proti vám nepriateľov stavajú chytro, postupne pridávajú a menia paletu antagonistov tak, aby nenudila.

K tomu dostanete prezieravo spracovaný level dizajn, ktorý vám umožňuje ísť na veci občas takticky, občas po hlave a občas veľmi reflexívne. V ceste vám budú stáť rôzne prekážky, lasery, menšie logické hádanky, ale dôjde aj na súboje s bosmi. Tie vás už dokážu potrápiť teda poriadne. Hra je však napriek tomu férová, správne vyzývavá, odmeňujúca, motivujúca a skvele využíva svoje možnosti. Je vidieť, že Poliakom kreativita nechýba. Čaká vás zhruba 7-8 hodín hrateľnosti, ktoré si budete užívať. Všetko vlastne záleží od vašej šikovnosti. Celkový čas môže byť o niečo kratší, no aj podstatne dlhší.

Spríjemňovať vám to budú parádne schopnosti, ktoré z Ghostrunnera robia skutočného predátora. Popri hack and slash prvkoch, teda dokonalej pohyblivosti, háku a smrtiacej katane, vás budú sprevádzať aj ďalšie parádičky. Čakať môžete spomalenie času, odrážanie striel, telekinézu, špeciálne možnosti zabíjania cieľov, prudkú zmena pohybu v slow-mo režime a podobne. Zároveň nechýbajú ani upgrady, ktoré sú riešené veľmi originálnou formou pripomínajúcou Tetris. Každé odomknuté vylepšenie je totiž jedným dielikom rôzneho tvaru, ktorý treba správne napasovať k ostatným do výsledného slotu. Upgrady viete spájať, no musia do seba zapadať presne ako kocky v Tetrise.

Ghostrunner sa nielen vynikajúco hrá, ale dokonca sa naň aj skvele pozerá. Hra síce začína skromne v uzavretých priestoroch, no postupne sa dostanete aj vonku. Futuristický svet svieti rôznymi farbami, nechýbajú neónové nápisy, LED steny a mnoho ďalšieho. Kyberpunkový štýl tu pripomína Blade Runnera a grafický kabátik na Unreal Engine 4 hre fakt sekne. Autori navyše veľmi pekne pracujú s level dizajnom, nielen po praktickej, ale aj po vizuálnej stránke. Pohľad na jednotlivé levely tak často prekvapí, vývojári sa s vizuálom pekne hrajú.



Pridávajú či obmieňajú prvky a celé to miešajú v rámci možností podľa môjho gusta. Hrateľnosť je síce rýchla, ale sem-tam som sa zastavil, nech sa prostredím trochu pokochám.

Body navyše pridávajú občasné spomalené a krvavé zábery rozseknutia nepriateľov. K dokonalosti mi trochu chýbala len možnosť zdevastovať aj okolité prostredie, aspoň sčasti. Celkovú atmosféru parádne dopĺňa zvuková kulisa, na ktorej čele stojí šťavnatý zvuk seknutia mečom a skvelý soundtrack. Ten vás, mimochodom, sprevádza počas celej hry.

Inak PC verzia má nachystané široké možnosti nastavení, takže hru by ste mohli rozbehať aj na starších strojoch. Majitelia tých novších sa môžu tešiť, že vývojári nezabudli ani na jeden z hlavných aspektov hier novej generácie - Ray tracing. Ale pozor, v nastaveniach sa vám sprístupní len v prípade, že hru spúšťate v režime DirectX 12.

Mnohí v závere roka upierate svoje očakávania k novému dielu Assassins´s Creed, Call of Duty, Watch Dogs či k iným veľkým AAA titulom. Tento rok je to obrie aj vďaka vydaniu nových konzol, okolo ktorých sa krútia ďalšie zaujímavé hry. Je to prirodzené a sám som na tom bol podobne. Napriek tejto štedrej ponuke však po dohraní Ghostrunnera viem, že by vám toto veľké prekvapenie nemalo ujsť.

Naši poľskí susedia dokazujú, že sú z roka na rok v hernom priemysle relevantnejší. Hrateľnosť Ghostrunnera ma pripútala k obrazovke. Je dokonale vyladená a to, ako sa počas hrania cítite, je ťažké opísať bez superlatívov. Hack and slash akcia je rýchla a štýlová. Nebojím sa povedať, že dosahuje kvality trojáčkových titulov, ktoré dokonca v niektorých aspektoch strčí do vrecka. Ide o hru, na ktorú netreba pozerať. Treba ju hrať a garantujem vám, že si ju užijete so všetkým, čo k tomu patrí. No skrátka - keď vyrastiem, budem Ghostrunner!

HODNOTENIE

+ úžasný audiovizuál
+ veľmi dobrá porcia obsahu na veľa hodín, ak hru chcete skompletizovať
+ niektoré naozaj pamätné levely
+ ďalšie hrateľné postavy
+ príbehu nechýba humor a ani zaujímavé prepojenie na pôvodnú hru
- kamera, nevýrazná hĺbka prostredia
- takmer žiadne nové nápady
- niektoré divné dizajnové rozhodnutia a neraz zbytočne frustrujúce pasáže
- ojedinele aj trochu nuda

9.0

MICHAL KOREC



DEMONS SOULS

REMAKE DÉMONÍCH DUŠÍ

PLATFORMA:
PS5
VÝVOJ:
FROM SOFTWARE
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG

28 minút. To je čas do prvej smrti v Demon's Souls. V tomto žánri je to parádny výsledok, lebo mnohé iné hry sa snažia odkrágľovať vás aj za 10 či 15, aby ukázali, že sú tuhšie ako titul, ktorý všetko to šialenstvo a dokonca nový žáner začal. A teraz máme unikátnu šancu vrátiť sa po 10 rokoch k originálu a posúdiť ako sa mu podarilo zostarnúť, resp. či ho machri z Bluepoint neprekopali tak, že si ani nebudeme pamätať mnohé jeho reálie.

Áno, Demon's Souls, veľká PS3 exkluzivita rokov 2009 či 2010 sa nedostala na iné platformy celý čas a Sony si ju ušetrilo až na štart PlayStation 5. Je to pravidlo ako zo starej príručky, núkať exkluzivity (hoci oprášené) novým majiteľom konzoly. Každopádne, ak ste ju hrali, budú sa vám postupne oživovať spomienky. Zavítate na rovnaké miesta. Budete putovať po povedomých lokalitách a bojovať proti známym nepriateľom. A predsa je hra od prvých minút odlišná a nie je to iba vyšším rozlíšením či iným grafickým kabátom.

Demon's Souls je na PS5 poňatý ako remake, nie iba remaster. Tak sa autori vrátili k mechanizmom, miestam a vylepšili niektoré atribúty. Ale nemusíte sa báť, že by hra prišla o svoju obťažnosť, fungovanie alebo tuhých bossov. Štartujete hru a uvedie vás veľkolepé intro o kráľovstve so smutným osudom, lebo kráľ Allant prebudil starodávne zlo, krajinu zachvátila magická hmla a vytvorila démonov požierajúcich duše ľudí. Pliaga ničí ľudí a keď prídu o duše, menia sa na monštrá. Ako odvrátiť smutný osud chradnúcej krajiny? Vytvoríte si hrdinu a púšťate sa na výpravu do regiónov Boletarie, kde čakajú mocní démoni, ktorí kontrolujú jednotlivé časti.

Ak ste hrali originál alebo nástupcu v podobe Dark Souls, určíte poznáte základné princípy. Prvé tutoriály vám dajú tipy ako sa bojuje. Nebudú to žiadne kombá a rýchle kombinácie ako v Devil May Cry.



Tu treba zvážiť, kedy zasadiť úder (a ktorou zbraňou), kedy uskočiť alebo zdvihnúť štít. Lebo obťažnosť je tradične vysoká, zdravia je málo a skolí vás aj obyčajný nepriateľ. Navyše je vhodné zvážiť aj prostredia, kde bojujete – je iné bojovať v úzkych chodbách či na schodisku oproti súbojom na otvorenom priestranstve. Stále platí, že sa treba naučiť ťahy protivníkov, aby ste vedeli, čo na nich platí a kedy budete bezzubí.

A tak putujete v každej novej lokalite vpred a učíte sa. Neustále sa učíte. Kde sú nepriatelia, ako na vás útočia a čo na nich platí. Kde sú predmety, zdravie či iné bonusy. Každá zbraň sa správa inak: to je devíza súbojového systému: má iný level sily, poškodenia a ovplyvňuje vašu rýchlosť. Esenciálna je stamina – každá akcia z nej ukrajuje, nemôžete sa oháňať sekerou či mečom donekonečna, ale isté momenty musíte využiť na jej nabíjanie a potom útočiť ďalej. Sledujete dva ukazovatele: zdravie a staminu, čo je nevyhnutná súčasť interface.

A to najdôležitejšie – duše. Padajú z porazených nepriateľov, slúžia aj ako skúsenosti na vyššie schopnosti. Zároveň sú menou pre nákup lepších zbraní, výbavy a predmetov. Čím vyšší level chcete dosiahnuť, tým viac ich budete potrebovať. Je to nekonečný kolotoč, ale zabudnite na tradičné zvyšovanie levelov alebo spôsoby, že si trošku zatrénujete, naberiete päť až desať levelov a budete zrazu ľahko zvládať aj slabších nepriateľov a až tí silnejší budú predstavovať poriadne výzvu. Klasická rovnica funguje naďalej – ak vás nepriatelia zabijú (a to sa stáva prakticky neustále), prídete o duše a ostanú na mieste vášho skonania. Ak sa vám podarí na pľac prísť, môžete si duše zobrať. Ak zomriete na ceste k svojmu miestu zabitia po druhý raz, duše stratíte nadobro.

A aby nebola hra príliš ľahká, po vašej smrti sa obnovujú všetci nepriatelia.

Takže objavovanie levelu funguje tak, že začnete hrať, porazíte cca 8 až 10 nepriateľov (ak to dobre ide), preskúmate kus okolia a asi zomriete pri ďalšej prekážke či presile. To sa už naučíte kus levelu a opakujete ho s vedomím, koľko nepriateľov kde je a že sa dostanete snáď o kúsok ďalej. A takto chcete prejsť veľké bašty, bažiny či iné končiny až dorazíte ku bossovi. A tam už ide skutočne do tuhého, lebo ukazovatele zdravia bossov sú dlhočizné a taktiky náročné. Hra má päť hlavných regiónov, pričom každý má pár levelov a tie končia bossom. Orientácia je pomerne jednoduchá a najmä sa vždy vrátite do centrálnej časti Nexus, kde máte aj kováča či obchodníka. Na prvý svet sa odhodláte podľa plánov, do ďalších štyroch sa vyberáte podľa vlastného uváženia a potom príde finále. Škoda, že príbehová línia tým trošku trpí, sloboda je vymenená za mierne roztrieštený dej a udalosti.



Ale Souls hry sa väčšinou hrávajú kvôli nádhernému svetu ako dychberúcim sekvenciám či animáciám. Avšak takto sa mení aj prístup k hre: možno vás bude neraz lákať skúmať iné lokality v nádeji, že budú ľahšie. A k načatým pasážam sa azda vrátite, ak budete trošku silnejší.

Dokážete si po 10 rokoch spomenúť na starú taktiku, triky a levely? Prekvapivo áno. Aspoň moja pamäť má zarytý Demon's Souls tak hlboko, že prvé chodby, mosty či bossovia sa mi vyrojili takmer okamžite. Na druhej strane cítiť, ako sa svet esteticky zmenil. Niektorí narážajú na to, že väčšina temnoty odišla v prospech krásnej grafiky – nielen vyššie rozlíšenia a väčšie detaily, ale farebná paleta je celkovo svetlejšia. Tmavé katakomby sú zrazu viac presvetlené a ak ste znalci, môžete sa kochať novými spracovaniami povedomých lokalít.

Najväčšiu zmenu cítiť práve pri centrálnom Nexuse, ktorý zrazu nepôsobí ako záhrobie, ale je živou lokalitou, kde prevláda žltá farba, teplo, obdivujete architektúru veľkých sôch i svetiel. Jednotlivé postavy majú oveľa lepšie spracovanie, detaily a sú to živé charaktery s pohnutými osudmi, ktoré vám ochotne porozprávajú. Sú to rovnako stratené duše ako tie, čo zbierate, ale teraz viete o nich oveľa viac a dopovedia kolorit sveta. Časť hlasov tu ostala, iné sú obmenené alebo im pribudli repliky. Opäť bonus pre znalcov, aby mohli snoriť, čo ostalo nedotknuté a kde sa nenápadne pridali nové finesy.

Vylepšené sú aj samotné lokality či bossovia. Mnohým utkveli v pamäti a doteraz si vedia vybaviť, ktorý bol náramne ťažký a ktorý sa dal ako-tak zdolať, ak ste k nemu prišli možno trošku neskôr. Nová grafika dá šancu vyniknúť lepšej atmosfére v temných katakombách, mokrých bažinách a pri fakliach na rozčerenie prítomnej tmy. A prídavky v podobe extra úderov či animácií pri zbraniach jemne rozširujú.

Samozrejme, stále ostáva dôležitý aj multiplayer, resp. prítomnosť iných hráčov vo vašom svete. Je vložená do vašej singleplayer porcie: môžete tu objavovať ich tipy či odkazy. Alebo ich vidíte v podobe duchov, ešte si prehráte aj krátke sekvencie a môžete sa z nich poučiť. Navštíviť môžete aj ich svety a využiť trošku kopperáciu.

Na PlayStation 5 dostanete podľa očakávaní lepšiu grafiku a môžete si vybrať či dať prednosť Cinematic módu so 4K rozlíšením a nižším framerate. Alebo skúsiť Performance Mode a 1440p s možným upscalingom na 4K a stabilnejším framerate. Osobne som zvolil druhú možnosť, aby sa v tuhých súbojoch držal framerate a svojvoľne nepadal. PS5 verzia ponúkne viaceré filtre, ak sa chcete pohrať s rozmanitými verziami alebo sa vrátiť k pôvodnej pošmúrnej PS3 farebnosti.



A je tu SSD disk, ktorý aj náročné lokality načítava dosť rýchlo (hra zaberá niečo cez 50 GB), čo určite oceníte pri opakovanej smrti.

Čo sa týka DualSense, je relatívne dobre využitý. Okrem toho, že sa vám trasie či vlní obraz a duní 3D audio, DualSense sa snaží nastaviť rôzne formy vibrácií pri nebezpečenstve, rôznych zbraniach a bossoch. Adaptívne spúšte je cítiť iba minimálne na rozdiel od Call of Duty, lebo ich využíva najmä luk. Ale reproduktor na vašom DualSense znie pomerne často a haptickú spätnú väzbu najviac cítiť pri zbraniach, keď vibruje naplno a znejú paralelne všetky zvuky. To bol cieľ autorov, aby ste cítili rinčanie mečov a každú smrť vo vlastných rukách. Fakt je, že lepšie sú spracované aj kúzla. Spočiatku môže haptická spätná odozva prekážať pri sústredení, ale keď prídete k súbojom s lukom či narazíte na mágiu, vtedy sa prejavia nové možnosti DualSense.

Ako zhodnotiť po viac ako 10 rokoch hru, ktorá započala nový žáner a má kopu nasledovníkov? Veľmi dobre, ak ste ochotní prežiť ju znova a užiť si ju v lepšej grafike či s pokročilými možnosťami hardvéru. Približne rovnako, ak nie ste úplne stotožnení s častým umieraním a chcete si ju dopriať v obnovenom ošiali. Toto je titul, ktorý je pre mňa symbol žánru, začiatok i koniec. Žáner má veľa kvalitných hier, no už som sa ich prejedol a osobne sa od neho na pár rokov zrejme vzdialim. Ale je fajn vidieť prvého zástupcu v lepšej forme a azda si nájde aj nových fanúšikov.

HODNOTENIE

+ stále funkčný systém s výzvami a obťažnosťou
+ rozmanitý svet s odlišnými regiónmi
+ tuhí bossovia s rozličnou taktikou
+ veľa drobných vylepšení rozširuje originál
+ nádherná grafika žmýka z PS5 veľa výkonu
+ využitie 3D audio i DualSense ovládača

- online elementy sú pomerne sparťanské
- hra nevysvetľuje všetko, občas vás nechá tápať

9.0

MICHAL KOREC



YAKUZA LIKE A DRAGON

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE,
XBOX SERIES XS, PS4
VÝVOJ:
SEGA
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

Kazuma Kiryu je jedna z najlepších herných postáv posledných rokov. SEGA dokázala okolo nej vytvoriť famóznu sériu plnú spletitých komplotov, konfliktov i osobných drám. Pokušenie nevyvíjať ju ďalej je obrovské, momentálne ide o jej rodinné zlato. V minulosti skúšala historické odbočky, ako Kenzan a Ishin (na Západ sa nikdy nedostali), zombie návštevy (Dead Souls bol takmer prepadák) alebo kriminálku v rovnakej štvrti s iným hrdinom (Judgement = fajn pokus o iný žáner). To najlepšie, čo zatiaľ mimo hlavnej série vyšlo, však boli aj tak dva parádne remaky Kiwami 1 a 2.

Lenže Kazuma Kiryu nie je James Bond a obmena v sérii si sčasti pýtala, aby sme nehrali ďalších 15 rokov za toho istého borca. SEGA dostala famózny nápad, ktorý domáci i zahraniční hráči môžu ľahko uchopiť. Séria žije ďalej, v jadre je to stále otvorená akčná adventúra s výborným príbehom, skvelými vedľajšími misiami, ale prišli tri výrazne obmeny: nový hrdina, nové mesto a nový súbojový systém.

Výhoda Like a Dragon je, že ho môžete konečne hrať bez akejkoľvek znalosti doterajších dielov série, čo sa nedalo povedať o iných hrách okrem Judgement. Nemali ste doteraz motiváciu ísť do Yakuzy alebo ste pravoverný Xbox hráč, ktorý precitol? Nevadí, tu všetko začína odznova a prináša výborné šance. Od prvej minúty môžete sledovať spletitý dej a nemáte pocit, že vám niečo uniká.



Začínate na javisku divadelnej drámy, kde sa odohráva napínavá hra. Po predstavení si otec so synom doprajú večeru v čínskej reštaurácii, ktorá však končí neslávne: otec je zastrelený pri stole a syn sa o pár rokov dostáva k mafii v Kamurocho. Medzičasom sa však dostávate k inej postave – je Silvester 2000 a mladík menom Ichiban Kasuga, ktorý vyrastal v tejto pofidérnej štvrti, má na starosti drobné fušky ako vyberanie peňazí. Ale v roku 2001 sa všetko zmení a Ichiban si ide sadnúť na 18 rokov do väzenia namiesto veľkých šéfov. Na jednej strane ako prejav vďaky, že ho kedysi zachránili a zároveň dúfa, že potom sa mu oplatia, povýšia ho a dostane lepšie miesto v klane.

V roku 2019 ho čaká iná situácia. Nikto ho nevíta s otvorenou náručou a Tojo Clan akoby vypadol z veľkej hry v prospech konkurentov Omi aliancie, ktorá obsadila Kamurocho. Pre Ichibana v Tokiu nie je miesto a zhodou okolností skončí polomŕtvy v Yokohame, kde začína úplne od nuly vďaka pomoci bezdomovca a objavuje alianciu Ijin Three, v ktorej sú združené čínske, kórejské a japonské klany. Ichiban je sílná postava, odlišná od Kazuma Kiryu, ktorý si preskákal viaceré vzostupy i pády v Kamurocho. Ichibanove roky vo väzení, kde prežil pol života, ho formovali do inej osobnosti. Je sčasti nevybúrený junák odchovaný na RPG Dragon Quest, sčasti naivný, ale vnútri aj dobrák, ktorý sa stáva súčasťou bizarných udalostí. Je to po rokoch úplne iná postava a je radosť ju objavovať počas prvých hodín hrania i neskôr, keď sa začneme ponárať do komplotov či dejových odbočiek. A nie je to jediný debut.

Bývalý detektív Adachi, bezdomovec Nanba i barmanka Saeko sú tiež výborne napísané charaktery. Čo je dôležitejšie, scenár sa nesústredí iba na Ichibana, hoci by si mohol uzurpovať najviac priestoru, keď autori potrebujú vykresliť nového protagonistu. To súvisí s celkovým prístupom, kde podobne ako v Yakuza 4 sleduje dej osudy viacerých postáv súčasne (akurát sa medzi nimi neprepína). Dokonca sa po inšpirácii z Persony môžete pustiť do ich vlastných príbehov a utužovania vzťahov. Je fajn vidieť, že SEGA si dokáže prepožičať špičkové prvky z jednej série do druhej.

Deja je veľa, má hutnú náplň, i keď na pomery žánru možno už trošku prekombinovanú. Spočiatku sa vám budú ťažko pamätať mená a funkcie – a keď si poviete, že sa budete sústrediť na ich vizuál, tak sa zrazu posunieme o dve dekády vpred a vyzerajú inak. Ale po 10-12 hodinách sa hra utrasie a môžete si vychutnávať zápletku. Zahrnutie novej štvrte a troch existujúcich klanov rôzneho etnika je výborné: hra sa viac sústredí na kórejskú odnož a solídny priestor má aj čínsky klan. Náplň ostáva verná sérii a šetrí si dobré pasáže aj pre tradične silné vedľajšie úlohy. Navyše sa tu motajú aj spoločenské témy a kladú sa otázky, či v zlom biznise nekončia aj dobrí ľudia bez iných možností. Zločiny, chudoba, prostitúcia k podsvetiu patria – neraz sa nad nimi zamýšľa. Najmä vedľajšie úlohy vám dajú možnosť pomáhať a neslúžia iba ako klasické úlohy poslíčka a bitkára.

Hoci v prvých hodinách prekvapivo nakuknete aj do Kamurocho, gro hry sa odohráva v Yokohame. Je to výrazný krok pre sériu, Kamurocho máme mnohí zmapované a poznáme viaceré miesta spamäti. A teraz sa vydávame do Ichinja, inšpirovanom reálnou štvrťou pár desiatok kilometrov od obľúbenej destinácie.



Je to rozsiahlejšia oblasť, má vlastné zákutia, široké ulice, rieky, parky i známy most. Je tu pulzujúca čínska štvrť, aj šanca objavovať všetko nové, kde si budete hľadať obľúbené lokály, bary či bufety na dopĺňanie energie. Veľký návrat zažíva aj karaoke, pričom každá postáva má svoj obľúbený repertoár, Survive Bar umožní vydýchnuť si od diania tam vonku.

Keď sme pri externých aktivitách, môžete si užiť vo väčšom meste aj Dragon Kart, variáciu na preteky motokár a kto si trúfne, má aj porciu biznis manažmentu. V nej pomáhate budovať sériu obchodov so sladkosťami a postupne sa rozširujete po meste. Budete potrebovať nielen tovar, ale aj zamestnancov a riešiť investície. Do tejto hry sa dá parádne ponoriť a môže vás sprevádzať až do finálnych hodín. A tým, že Ichiban si neužil veľa zo vzdelania, môže chodiť aj do školy a dostávať rôzne formy kvízov.

Neustále opakovanie, že Like a Dragon sa nesústredí iba na jedného hrdinu, ale partiu viacerých, má opodstatnenie aj v najväčšej zmene hrateľnosti: súbojoch. Autori vymenili akciu v reálnom čase za ťahové súboje ako z iných JRPG hier. A na tie potrebujú viac postáv, aby dali lepší zmysel. Tie prvé si zahráte sólo, ale niečo vám v nich bude chýbať, lebo dať ťahy, príkazy a schopnosti iba jednej postave môže byť po čase monotónne. Najprv sa učíte základy: dobrá defenzíva sa môže zísť a nebude strácať veľa zdravia. Základné útoky sú fajn, ešte lepšie bude ich načasovanie. Špeciálne schopnosti papkajú body a treba ich dobíjať v správnom čase predmetmi či v bufete. Sólo hra v prvých hodinách vás dobre zoznámi s pravidlami a po naverbovaní partie sa začnú kombinácie.

Like a Dragon núka systém povolaní, ktoré sú maximálne štylizované v japonskom prostredí, nechýba bodyguard, idol či kuchár, ale práve za nimi sa skrýva odlišnosť a zameranie postáv: jeden bude lepší na hrubú silu, iný na podporu či špeciálne triky. Dokonca sú tu kúzla, efekty a systém slabín či silných stránok ako vo vysnívanej sérii Ichibana (Dragon Quest). Špeciálne útoky sú navyše obohatené o QTE sekvencie, kde treba ťukať tlačidla v správnom čase a limite. Odporúčam sa na ich načasovanie zamerať, lebo na výsledku je vašu reakciu poznať: jedného hulváta zrazíte jednou ranou, no ak sa vám zásah nepodarí, nemusia stačiť ani dve.

Inak idú postavy pekne po poradí, striedajú sa so súpermi a je na vás, ako budete postupovať. Celý systém budete objavovať aj 10 a viac hodín, resp. toľko vám bude trvať, kým odhalíte jeho potenciál a možnosti. Pomáhať si môžete i okolitými predmetmi, takže dobrý bicykel či iná škatuľa vám zrazu dajú ďalšie možnosti. Súboje sa odohrávajú na uliciach a vidíte ich na mape ako v minulých dieloch Yakuzy. A neraz sa treba naladiť na dlhšie sekvencie, ktoré pripomínajú bludiská alebo samotných bossov.

V tomto smere je JRPG boj prevedený nečakane intuitívne aj do modernej Yokohamy. Obťažnosť je nastavená dobre, občasný grind nezaškodí, ale ak budete plniť vedľajšie úlohy a priebežne zarábať, tak sa do konca hry budete držať na dobrej úrovni. Je možné, že vás potrápi pár bossov a vtedy si treba dať načas. Za 45 hodín si nájdete správne tempo i kombinácie. Je prekvapivé vidieť, že do ťahových súbojov sa hra prepína veľmi ľahko a elegantne – svedčia o tom aj prvé strety, kde ešte v Kamurocho zrazu využívate príkazy a nie úskoky či päste. Potenciál sa ešte dá rozvíjať v budúcnosti a séria by ho rozhodne nemala zahodiť. Netreba sa navyše báť ani pomalého tempa – hoci sú súboje ťahové, ubiehajú svižne, aj keď si doprajete poltucet za sebou. Ako správna hra inšpirovaná JRPG má aj Yakuza: Like a Dragon vývoj postavy v šiestich oblastiach. Vášeň, presvedčenie, charizma, intelekt či štýl vám umožnia posunúť Kasugu do rozličnej roviny.



Tento systém mali aj minulé Yakuza hry, ale tu v spojení s ťahovými súbojmi má ešte lepšie vyznenie. Platí to aj na nebojové časti, niektoré konverzácie a celkový posun v hre.

Samozrejme, hra je veľmi japonská a čím viac tejto kultúre rozumiete, tým viac si užijete. Platí to od prvých minút a divadelného predstavenia, na ktorom vám čosi nesedí, ale okamžite zistíte, čo by to mohlo byť a aký to má odkaz na japonskú minulosť i históriu kultúry. Nasadenie Yokohamy je tiež výrazný a dobrý krok, lebo máte čo objavovať a paradoxne vám menšie mesto dáva väčšiu voľnosť. Súboje sú natoľko ovplyvnené Dragon Quest sériou či fantáziou protagonistu, že si prikrášľuje svojich súperov do rozličných podôb a máte pocit, že čochvíľa na vás vyskočí ikonický modrý Smile Slime...

Z platforiem sme sa pozreli najprv na PS4 Pro verziu, kde hra beží spoľahlivo a ak ste verný fanúšik, je to prirodzená voľba platformy. Ale zároveň je tu aj veľké lákadlo v podobe Xbox Series X verzie, tu si môžete užiť Yakuzu buď vo verzii 4K a 30 fps móde, alebo zvoliť 1440p rozlíšenie a 60 fps. Najväčší posun získate práve pri hraní v 60 fps, pri rozlíšení sa také veľké divy nekonajú (predsa len, základná platforma bola práve PS4), ale svižnejší priebeh súbojov či prácu s engine cítiť. A, samozrejme, opäť je tu čoraz častejšie hraná pesnička o rýchlosti SSD disku – Xbox Series X zvláda načítavanie lokalít či scén za pár sekúnd.

Počas prvých i posledných hodín máte pocit, že SEGA posúva sériu do lepšej roviny. Všetky očakávané elementy (nové postavy, nové prostredie, ťahový boj) napĺňajú vaše očakávania a pritom tu ostala stará dobrá atmosféra, spletitý dej či pútavé vedľajšie úlohy. Navyše nepodceňujte spletitý japonský scenár: stále patrí k tomu najlepšiemu, čo videohry tento rok predviedli a to sa cení.

HODNOTENIE

+ výborný posun série do nevídaných miest
+ nové postavy a klany
+ premyslený, zamotaný dej, čo vás drží v strehu
+ symbióza hrdinu a ďalších postáv nielen v boji
+ väčšie a rozsiahlejšie prostredie
- niektoré dejové skratky a opakované momenty
- občas hra v hlavnej línii umelo naťahuje rozsah

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



FOOTBALL MANAGER 2021

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, SWITCH
VÝVOJ:
SPORTS INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
MANAŽMENT

Pavol Staňo robí so Žilinou dobrú prácu, ale myslím si, že by som to dokázal lepšie. A nielen myslím, dokonca to aj viem. Tím, ktorý jeho majiteľ na jar rozpustil a skúsených borcov nahradili dorastenci, som dotiahol na čelo tabuľky. Výsledky síce neboli konzistentné, ale to od prakticky ešte tínedžerov hrajúcich seniorský futbal nikto ani neočakáva. Dôležité je, že sa prezentovali pekným útočným futbalom, pekné víťazstvá si odniesli aj z európskej ligy, kde vyprášili dvakrát pražskú Spartu, no a nakoniec to dotiahli až na ligový vrchol.

Dúfam, že si tento text prečíta aj pán Antošík a zváži, či ma nepridá do svojho trénerského tímu. Ak aj nie, nebudem mu to zazlievať. Stále mi tu zostane Football Manager 2021, kde dokážem utopiť ďalšie desiatky hodín pri honbe za ďalšími titulmi a kariérnymi cieľmi. Tento rok bola pred Sports Interactive ďalšia obrovská výzva a to hneď dvojnásobná – máme tu koronavírus. Museli tak nielen zvládnuť vývoj hry z domu, ale tiež zakomponovať samotnú situáciu do hry ako takej. Už v minulosti dokázali zakomponovať Brexit a naň naviazané obmedzenia (pracovné povolenia a podobne). Tento rok ma zaujímalo, ako si poradia so zobrazením najhoršej pandémie za posledných sto rokov. Hra ponúka už klasické možnosti, vytvoríte si svojho manažéra, vyberiete si svoju cestu a hru môžete hrať ako v singleplayeri, tak aj v multiplayeri. Môžete trénovať Real Madrid, ale pokojne aj svoje rodné mesto niekde na Slovensku, či tímy z futbalovo exotických krajín, ako napríklad Kanada. Líg je tu naozaj obrovská hromada z celého sveta, na Slovensku si môžete vybrať ešte aj z druhej ligy, nechýbajú zástupcovia nižších súťaží v pohároch a podobne.

Môžete sa dostať aj do reprezentácie, môžete dostať aj padáka a nemusia za tým byť vaše výsledky, ale pokojne aj hádka s majiteľom napríklad kvôli rozpočtu na prestupy. V prvej sezóne veľmi nemôžete argumentovať tým, že ak vám nedá dostatok financií, dáte výpoveď. Rovno totiž poletíte.

Máte teda svojho manažéra, riadite svoj klub a užívate si veľké možnosti, ktoré vám hra dáva. A je len na vás, ako sa rozhodnete si ju užiť. Mne už tradične s každým ročníkom trvá tak 2 hodiny, kým sa vôbec dostanem k prvému zápasu. Dovtedy sa totiž môžete doslova zahrabať vo všetkým možných nastaveniach, sub-obrazovkách a možnostiach toho, čo chcete a nechcete robiť. Prejdete si stretnutie s vedením, s tímom, s médiami, potom si nastavíte tréningy, scouting, svoj trénerský štáb a ich právomoci, prípadne automatické odpovede na ponuky na svojich hráčov a naozaj mnoho, mnoho ďalšieho.

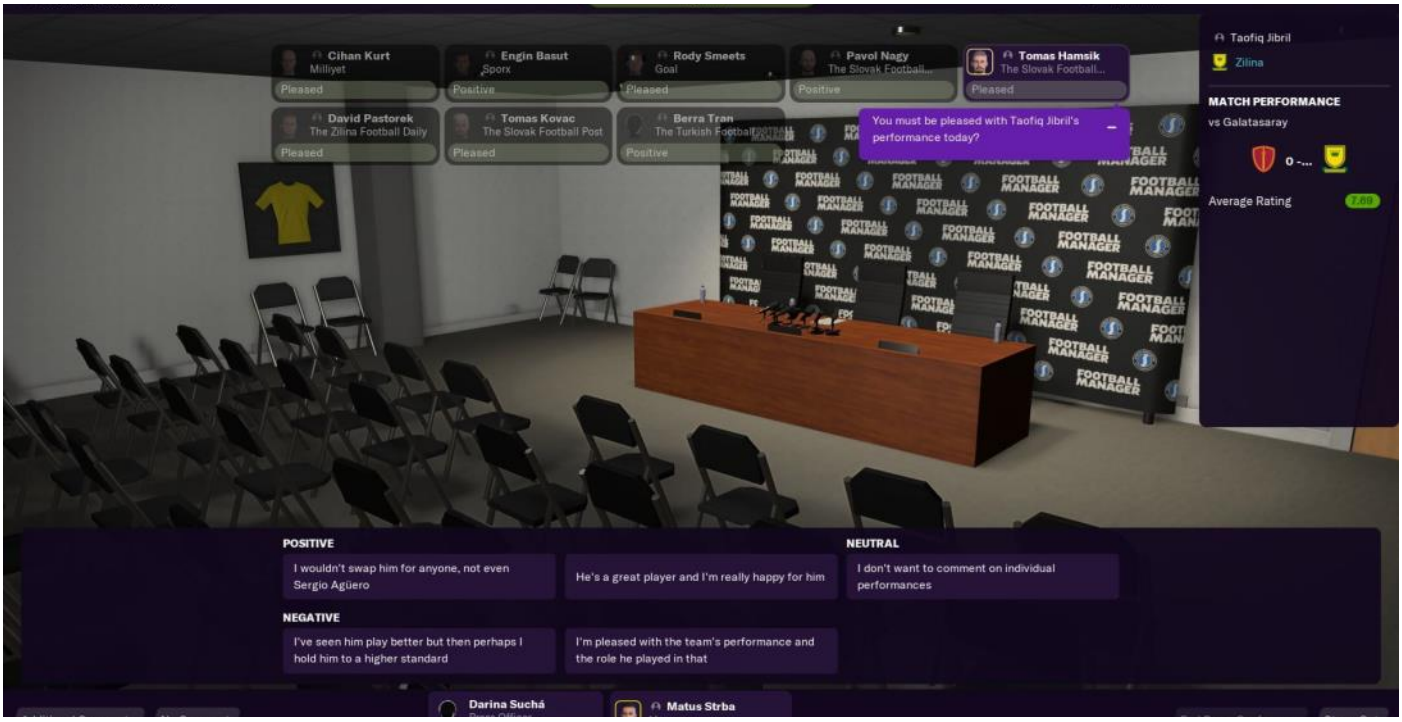
To sú veci, ktoré pravidelní hráči Football Manager série dobre poznajú a v tomto jadre sa tento rok veľa nezmenilo. Ak ste nováčikmi, môže to pôsobiť tak, že vás hra zahltí obrovským množstvom vecí, v ktorých sa ľahko stratíte a vlastne si ju ani neužijete tak, ako by ste možno chceli. A nebudem vám klamať, v hre je toho naozaj veľa a môžete sa v tom cítiť stratení. Avšak zároveň je tu tutoriál ku každej jednej možnosti, každej jednej obrazovke, každému jednému tlačidlu. Hra vám tak všetko detailne vysvetlí, aby vás ani toto množstvo možnosti zbytočne nezahltilo a jednoducho si osvojíte všetko, čo ponúka.

Keď sa dostanete cez tie úvodné dve hodiny a prídete k svojmu prvému zápasu, začnete objavovať viac noviniek, ktoré táto hra ponúka. No a taktiež jej väčšiu hĺbku, ktorou vás vtiahne a už nepustí. Ak máte radi, keď vám hry naozaj nechávajú pocítiť dopad vašich rozhodnutí, toto bude niečo pre vás. Rozhodujete prakticky o všetkom a všetko tu aj má nejaký zmysel, či sú to zostavy, rozhovory, taktiky, tréningy, alebo aj to, či sa rozhodnete svojho najlepšieho hráča po zranení napichať injekciami, aby potiahol ešte jeden kľúčový zápas. Je radosť hrať Football Manager a pre futbalových fanúšikov je to povinnosť.

Idete od zápasu k zápasu, čelíte stále novým výzvam a novým skúsenostiam. Tu si na vás hráč otvorí ústa pred novinármi, tam vás zase ohovorí tréner súpera, inokedy vás ale vyzdvihne nejaký významný odchovanec po dobre zvládnutom zápase. Možno si myslíte, že takáto hra sa stane rutinou a časom prestane baviť, ale je to práve tento neustála prísun noviniek, nových výziev a aj problémov, ktoré vás stále budú v hraní motivovať a v konečnom zúčtovaní aj baviť. Dokonca budete čeliť aj úplne novým situáciám a niektoré známe z predchádzajúcich ročníkov zas dostanú nové prvky, ktoré ich oživujú.

Napríklad nový ročník prináša naozaj poriadne rozšírené možnosti interakcií a to prakticky so všetkými a v rôznych situáciách.





Nové sú rozhovory s hráčmi, s vedením a aj so zvyškom tímu, kde preberáte široké spektrum tém. Nie je to však len o tom, čo poviete, ale dopad má už aj to, ako to poviete. A to platí najmä pre rozhovory s tímom v šatni, kde môžete svoj tím upokojiť, alebo ak si to situácia vyžaduje, tak dať aj gestami najavo to, aký je vás postoj. Prípadne nehovorte nič, rozzúrene hoďte fľašu do rohu šatne a oni už budú vedieť, čo to znamená. Vďaka tomu máte väčšiu kontrolu nad morálkou a aj vzťahmi, no opäť je to niečo, čo sa môže odraziť proti vám. Napríklad vaša reakcia urazí niektorého z hráčov a ten to posunie médiám. Vy potom musíte premýšľať nad tým, ako sa k tomu postaviť. Môžete ho potrestať, no ak patrí medzi najpopulárnejších hráčov v tíme, postavia sa zaňho hráči.

Pribudli rôzne rýchle rozhovory, prepracované a rozšírené boli aj tlačové konferencie, v ktorých nechýba ani spätná väzba, takže to nie je len o vzťahoch s hráčmi, ale aj médiami. Rozšírené boli rozhovory medzi 4 očami a rovnako pribudli aj rôzne rady na poslednú chvíľu, kedy ešte tesne pred zápasov vám členovia vášho tímu môžu dať napríklad rady, na koho sa zamerať v bránení, ako upraviť herný štýl a podobne. To všetko môžete akceptovať, alebo si spraviť aj po svojom.

Zároveň je tu veľa vecí postavených tak, že sa im jednoducho nemusíte venovať, ak nechcete. Otravujú vás tlačovky? Stačí si nastaviť, aby tam automaticky za vás chodil asistent. Môžete delegovať všetko a vždy sa nájde niekto, kto sa o to postará, či už sú to teda rozhovory, transfery, scouting, hosťovania, tréningy, jednoducho naozaj čokoľvek. To hre poskytuje veľkú variabilitu v prispôsobení herného zážitku. Ak ste detailista a potrebujete čo najhlbšie načrieť do hry, môžete riadiť všetko. Ak vás zaujímajú len zápasy, starajte sa len o ne.

Aj samotné zápasy sa dočkali veľkých zmien a to hneď na niekoľkých úrovniach. Samozrejmosťou je rozšírenie možností hry v zápasoch. Máte k dispozícii viac možností interakcie a iných zásahov do zápasu, pričom je to navyše celé v prepracovanom rozhraní, ktoré pôsobí intuitívnejšie a aj napriek tomu, že je tu toho viac, nestratíte sa v tom. Zlepšila sa však aj vizuálna kvalita zápasového enginu a tiež variabilita futbalu a herných situácií. Takto dobre v tomto ohľade nepôsobila ešte žiadna iná Football Manager hra, či akýkoľvek iný športový manažmentový titul.

Pre tých z vás, ktorí majú radi štatistiky a tabuľky, tu autori pridali aj oveľa širšie štatistické možnosti, ktoré vychádzajú z reálnych štatistík a práve aj reálne štatistické agentúry sa podieľali na ich zakomponovaní do hry. Do toho všetkého sa taktiež môžete hlboko ponoriť, či už počas zápasov, aby ste vhodne reagovali na vývoj na ihrisku, alebo aj mimo zápasy. Korunu tomu dáva záver každej sezóny, kedy sa dočkáte nielen vylepšeného udeľovania prípadných trofejí, ale aj práve rozšírených štatistík, v ktorých môžete reflektovať práve skončenú sezónu, pozrieť sa na jej najlepšie aj najhoršie momenty, môžete sa znova pozrieť na kľúčové zápasy a podobne. Je tu toho naozaj veľa, čo hre dodáva ešte realistickejší dojem a vám ešte väčší dojem kontroly nad tým, ako sa hra vyvíja. Hra robí najlepšiu prácu práve v tom, že vám dáva do rúk tak rozsiahlu podporu a skutočne máte dojem, že to všetko riadite a ovplyvňujete. Takto to má vyzerať a toto je vec, ktorá až tak dobre nefungovala v niektorých horšie hodnotených ročníkoch, keď to častejšie pôsobilo ako nejaký generátor. Teraz je to naopak a výsledok je skvelý. Navyše tie všetky možnosti a novinky dopĺňajú aj nastavenia, ktoré sú taktiež rozsiahle a prispôsobiť si môžete nielen audiovizuálnu kvalitu, ale aj menu, skin hry a podobne. No a nechýba ani Touch verzia hry, ak chcete niečo ešte zjednodušené, napríklad na hranie na konzolách.



Bohužiaľ aj tento rok chýba čeština, ktorá už pri tak rozsiahlych zmenách textov v hre nie je rentabilná pri predajoch v našom regióne. Musíte sa tak vyzbrojiť znalosťou cudzieho jazyka. Istým spôsobom mi na tejto sérii vždy imponovalo to, že vyzerala, akoby ste hrali niečo v Exceli či inom tabuľkovom editore. To sa postupne mení a čoraz viac to pôsobí menej ako zbierka rôznych strohých tabuliek, pričom hra naberá na vizuálnej kvalite, lepší sa dizajnovo a aj na menu je stále lepší pohľad. Zápasy sú v rámci žánru naozaj parádne a užijete si aj tie. Škoda jedného starého neduhu haprujúcich animácií, kedy napríklad vidíte, ako je hra už za čiarou, no hra to tak neberie. Rovnako je to aj s pár ďalšími animáciami, čo v zápasovom engine priamo neprekáža, no už by sa to hodilo opraviť.

A možno aj zvuky spraviť pestrejšie, keďže tam sa roky recykluje to isté.

No a na záver to, čoho som sa dotkol už v úvode. Ako sa autori popasovali s koronou? Asi tak ako my všetci. Niečo funguje, niečo nie. Pandémia má určite dopad na transfery a ekonomickú stránku hry, čo je rozhodne fajn. Ale stále tu vidíte plné štadióny. Nemusíte riešiť testy a ani nakazených hráčov, pričom reálne nám futbal celý tento rok ukazuje, že vírus dokáže odstaviť aj celý tím, prípadne rovno kontumovať zápas. Toto sú veci, ktoré by ešte viac pomohli dojmu realizmu. Nie je priamo chybou, že tu nie sú, no ich prítomnosť by hru zlepšila. Takto je to „len“ štandardná deviatka za úplne skvelú a hlbokú hrateľnosť, sympatické spracovanie a veľké množstvo noviniek, vďaka ktorým sa hra vyvíja smerom k dokonalosti.

HODNOTENIE

+ stále zábavná a hlboká hrateľnosť
+ veľmi dobre vylepšený zápasový engine
+ množstvo väčších aj menších zmien a rozšírení
+ dojem toho, že vaše rozhodnutia naozaj ovplyvňujú hru
+ xG a kopa ďalších užitočných štatistík

-

9.0



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
CAPCOM
VYDAVATEĽ:
CAPCOM
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. FEBRUÁR 2020

DEVIL MAY CRY 3: SE

DIABOL ZAPLAČE NA SWITCH KONZOLE

Tretí diel série Devil May Cry oslavuje 15 rokov a pri tejto príležitosti vám pripomenie, ako to s jej hlavným hrdinom vyzeralo, keď bol násťročný. A pre skalných fanúšikov to bude krutá pripomienka toho, že už násťroční dávno nie sú. Devil May Cry 3 prichádza vo vyšperkovanej Special Edition na Nintendo Switch. Capcom nám už na túto platformu stihol naservírovať prvý aj druhý diel, no pri DMC3 okrem obyčajného portu priniesol aj nejaký ten obsah navyše. Bezkonkurenčne najnáročnejší a diskutabilne najlepší diel série Devil May Cry na Switchi otestuje, ako ste na tom s reflexmi a trpezlivosťou. Nová platforma však prináša isté výhody.

Keď sa v Capcome po problematickom vývoji druhého dielu dostali do slepej uličky, rozhodli sa dať Dantemu druhú šancu vymaniť sa z príbehového pekla. Tím vedený Hideakim Itsunom dostal šancu vytvoriť vlastný prequel a nielen opravovať chyby po druhej časti. Vrátili Dantemu jeho bezstarostnú povahu a ďalej čerpali inšpiráciu z Božskej komédie. Predstavili Vergila ako Danteho brata a rivala, ktorý sa snaží otvoriť bránu do pekla. Znepriatelení bratia sa musia konfrontovať s ich cieľmi, motiváciou aj bolesťami z minulosti a ich ihriskom bude veža Temen-ni-gru, ktorá pripomína práve kruhy pekla, ako ich opísal Dante Alighieri.

Hráči, ktorí už DMC 3 hrali, vedia, čo ich približne čaká. Hra vyniká svojou náročnosťou, no o to lepším pocitom zo zvládnutia všetkých komb a ich reťazení do neskutočnej akcie, za ktorú by sa nehanbili ani režiséri akčných filmov. Novinkou na Switchi je však možnosť povoliť z prísnych pravidiel hry a zvoliť si Freestyle režim. Vďaka nemu sa štýl boja a zbrane dajú meniť kedykoľvek počas hry. DMC 3 svojho času predstavila akési špecializácie boja, s ktorými sa viazal aj nový set schopností pre Danteho.

Až v štvrtom dieli série však bolo možné ich meniť kedykoľvek a našťastie tvorcom napadlo, že pri vydaní na Switchi by si hráči túto funkciu zaslúžili aj v DMC 3. Štýl sa tradične leveluje podľa frekvencie použitia a schopnosti sa vylepšujú výmenou za orby padnuté z nepriateľov.

Čo sa však nezmenilo je obťažnosť hry, ktorá bola v minulosti kritizovaná a zaplakali pri nej aj naši dvaja recenzenti v predchádzajúcich recenziách DMC3. To, že náročnosť nie je negatívum, sa overilo aj časom a dôkazom je popularita iných hier z podobného žánru. V čase, kedy milióny ľudí dobrovoľne trénujú svoju psychickú aj fyzickú výdrž pri Dark Souls či Bloodborne, je možno až komické, že pred 15 rokmi museli v Capcome skutočne ustúpiť a do Special Edition pridať Easy obťažnosť. Tá je prítomná aj v tejto verzii a tradične sa odomkne, keď budete priveľmi umierať. Ako už fanúšikovia vedia, Easy mód je síce znakom prehry, no netreba sa zaň hanbiť.

Switch verzia tak posunula DMC 3 bližšie k súčasným titulom, no mnohé prekážky stále ostali. Rozsiahle levely so zriedkavými možnosťami uloženia sú pozostatkom éry PS2 s pamäťovými kartami. Našťastie, tento problém rieši funkcionalita Switchu a ponúka vám možnosť kedykoľvek prerušiť a pokračovať vo svojom trápení inokedy. Môžete tak predýchať a psychicky sa pripraviť zdolať náročnú pasáž s životom na minime, žiadnou Vital star na vyliečenie a ďaleko od checkpointu.







äOkrem desiatok nepriateľov pomenovaných podľa hriechov je v hre množstvo skutočne náročných súbojov s bossmi, ktorí vás však po svojej smrti odmenia novými zbraňami. Skúste preto vydržať a nehodiť svoj Switch o zem.

So Switchom sa otvára aj možnosť hrať DMC 3 na cestách a v hromadnej doprave, vďaka čomu môžete cestujúcich buď ohúriť neuveriteľnými zručnosťami, alebo ich vydesiť záchvatmi zlosti z prehratého súboja s bossom. Devil May Cry bolo odjakživa hlavne o štýle a tretí diel prináša toľko spôsobov boja s Devil Arms a strelnými zbraňami, že v kategórii šialenej zábavy sa na trojku doťahuje až piaty diel. Nunčaky Cerberus a rukavice Beowulfa Capcom oprášil v roku 2019, no DMC 3 nám pripomína aj klenoty ako dvojicu mečov Agni a Rudra a gitaru Nevan. Devil May Cry 3 je akčná komédia v pochmúrnom gotickom prostredí a základom jej úspechu je správny balans náročnej akcie, humoru a temnej atmosféry, ktorý pre mnohých ostal v tejto sérií neprekonaný.

Zápletky v Danteho ságe často nedávajú veľmi zmysel, no DMC 3 je svetlou výnimkou série. Okrem zmysluplného príbehu sa tvorcom podarilo obsadiť perfektnú partiu hercov, ktorí majú na svedomí motion capture aj dabing postáv. Práve oni dodali svojim výkonom postavám väčšiu hĺbku a osobnosť a vďaka nim má hra prestrihové scény, ktoré kvalitou dosahujú celovečerný film. Je len škoda, že všetky akčné scény so vtipnými vsuvkami aj na Switchi pripomínajú svoj vek. Až sa pritom natíska otázka, či by si hra nezaslúžila kompletný remake tak, ako to teraz Capcom robí so sériou Resident Evil.

Hra svoj vek ukazuje aj v prípade vtedy populárnych platforming pasáži a logických hádaniek. So Switchom v rukách platforming nie je úplne najhoršia vlastnosť hry, keby však zároveň netrpela syndrómom statickej kamery tiež príznačným pre hry zo začiatku 21. storočia. V tejto edícii je možné v istých pasážach točiť kameru pomocou analógového tlačidla, no v tých najkritickejších je to stále váš nepriateľ číslo 1, ktorý vás núti padať do priepastí. V Temen-ni-gru je možné sa ľahko stratiť, no aj napriek tomu je dizajn levelov a ich estetická stránka natoľko prepracovaná, že sa stala inšpiráciou aj pre iné tituly, ako napríklad God of War.



Special Edition vám po prejdení za Danteho umožní hru rozohrať aj za Vergila a pridáva aj režim Bloody Palace. Máme Vergila a máme Bloody Palace a v Capcome našťastie prešla geniálna myšlienka ich dať dohromady. Na Switchi je Bloody Palace odomknutý už po úvodnej misii a máte v ňom jedinečnú šancu si zahrať v lokálnom kooperatívnom režime. Buď si každý hráč zoberie vlastný ovládač, alebo sa podelíte o dva Joy-Cony a môžete spoločne zabíjať jednu vlnu démonov za druhou. Je to perfektný prídavok do hry, ktorý nám mierne naznačuje, ako by to mohlo vyzerať v sérií v budúcnosti. Ambície ku co-op režimu boli už pred vydaním DMC 5 a aj keď nám producent Matt Walker v rozhovore odpovedal vyhýbavo, je jasné, že v novom dieli mohlo byť aj viac ako len sledovanie ostatných hráčov z diaľky.

S rozhodnutím Capcomu priniesť jednotlivé diely Devil May Cry na Switch osobitne mnohí nesúhlasili. Niektorí za tým videli snahu zarobiť, iní ocenili možnosť v sérií oddeliť zrno od pliev. Pri Devil May Cry 3 však Capcom zjavne potreboval viac času, aby implementoval zopár nápadov, ktoré hru povýšili na nový level. Aj vďaka vydaniu na novej platforme sa ukazuje, že zo všetkých dielov zostarla DMC 3 s najväčšou grácou. Pre starších fanúšikov to bude nostalgická jazda na platforme, ktorú si zamilovali pre jej praktickosť. Pre mladších či doteraz neznalých hráčov bude verzia na Nintendo Switch nepreskúmaným teritóriom, ktoré možno prekvapí svojou náročnosťou. V oboch prípadoch bude Devil May Cry 3 cenným prídavkom do vašej hernej knižnice.

HODNOTENIE

+ freestyle režim osviežuje staré mechaniky
+ Bloody Palace v kooperačnom režime je splnený sen
+ možnosť dávkovať si frustráciu kedykoľvek a kdekoľvek bez vypnutia
+ nadčasový hack+and+slash základ s perfektnou hrateľnosťou
+ stále neprekonaná atmosféra, príbeh a akčne scény v DMC sérii

- vizuálne hra už ukazuje svoj vek
- kamera bude navždy nepriateľom

9.0

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. FEBRUÁR 2020

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZON

ANIMAL CROSSING PRIŠIEL AJ NA SWITCH

Séria Animal Crossing je tu takmer 20 rokov, no aktuálny diel New Horizons nečakane láme rebríčky predajnosti v obrovskej miere až teraz. Pozriete sa do Japonska – tam má najväčší otvárací týždeň na Switchi a zdolala aj najnovších Pokémonov. V UK hlásia nemenej výborné predaje – až trojnásobok oproti DOOM Eternal. A Switch konzoly sa prekvapivo vypredali práve po štarte tejto hry po celom svete, tak je zrejmé, že úspech sa dostavil aj inde. Dokonca aj na Slovensku sú u mnohých vypredané.

Jasné, leví podiel má na tom aj aktuálna pandemická situácia okolo COVID-19. A mnohí práve kvôli nej pripisujú Animal Crossing (AC) obrovský úspech, pretože predstavuje ten najlepší spôsob úteku z nevábnej reality všedných dní, kde ekonomicky klesá spoločnosť zo dna na deň, nádeje i vakcíny sú v nedohľadne a ľudia nevedia, čo ich čaká v najbližších dňoch.

Ak ste ešte AC nikdy neskúsili, tiež počas hrania netušíte, čo nadíde v ďalších hodinách. Pre znalcov je to stará dobrá séria so známymi pravidlami. Na začiatku si tvoríte avatara, letí na neznáme miesto: tentokrát to nie je dedinka či mesto, ale rovno celý ostrov. Vašou úlohou je zveľadiť ho, venovať sa nielen sebe, ale celému ekosystému a starať sa o rozličné spoločenské aktivity. Kým sa dostanete do centra diania, ubehnú desiatky hodín. Nebudem vám klamať – AC nemá poriadny dej. A predsa je to parádna hra, ktorá si zaslúži obrovské čísla, hoci jej nejde o epické nárácie, dramatický posun postáv, šialené zvraty deja a iné fintičky, ktoré milujeme v iných hrách. A presne o tom to je – na perfektnú scenáristiku existujú iné tituly a AC si vykračuje po svojich, má osobitú atmosféru, takú pohodičku a nikam sa neponáhľa. Je výborne spätý s existujúcou realitou mimo konzoly, pretože vám signalizuje dni a hodiny.

Keď je v skutočnosti ráno, máte ho aj v hre. A ak hrávate iba večer a v noci, nuž väčšinu času si užijete svoj ostrov v tme.

Autori už teraz sľubujú navyše eventy prepojené s časovými udalosťami civilného života – v apríli nás čakajú veľkonočné chvíle a určite nadídu aj ďalšie počas celého roka. Čo v praxi značí, že chcú, aby ste sa hre venovali celý rok a budú vám servírovať ďalšie eventy. Nie je to potom paradox, že utekáme zo skutočného do virtuálneho sveta a tešíme sa na triviálne momenty ako hľadanie čokoládových vajíčok, svadby, oslavy či výročia? Práveže nie. V čase, keď sú v skutočnom svete odopierané, sa im chcú hráči venovať a kompenzovať ich absenciu vo virtuálnom svete.

Posúďte sami. Vašou prvou úlohou po príchode na nový ostrov je postaviť si stan. A prinesiete si doň pár prvých vecí: napríklad mám konzolu Switch, rádio a obyčajné ležadlo. Akoby moja sparťanská spálňa. Čím budem ďalej, tým budem môcť zo stanu postaviť nový domček, neskôr sa bude rozširovať a editovaniu obydliu je venovaná veľká štruktúra hry: volíte si interiér, kupujete predmety, hľadáte im miesto. Ako hra vraví „the home is where your stuff is“: tam kde máte svoje veci, ste doma.

Ale domček je iba jedna z mnohých aktivít. Tam vonku sa rozprestiera celý ostrovný svet. Býva tu šéf menom Tom Nook (tradičná postava série) a jeho drobcovia Timmy a Tommy (jeden vám dáva cenné rady, druhý prevádzkuje šmelinu, takže môžete u neho predávať veci a nakupovať iné). Tom Nook sa každé ráno postaví a oznámi vám, čo sa v tento deň deje alebo oplatí zažiť. Niekedy to nie je nič nové (ako aj v reálnom svete), inokedy dáva cenný tip. Tom Nook spočiatku dáva tipy, čo môžete robiť a dá vám šancu vyrobiť si prvé nástroje na jeho pracovnom stole – čo je veľmi podstatná vec.

Bez nástrojov môžete totiž chodiť po okolí, nájsť pár predmetov, oberať čerešne či pozerať po rybách, motýľoch a chrobákoch, no nič z nich nebudete mať. Ekosystém velí jasne (a znalci si ľahko spomenú) – na ryby treba udice, na motýle sieťku a sekerou získate šutre či drevo zo stromov. Suroviny treba na výrobu ďalších nástrojov. A tu badať prepojené systémy. Tom Nook vám pripomína, že treba splatiť aj váš príchod na ostrov (treba na to pár tisíc míľ, ktoré zbierate ako ocenenie za rozličné aktivity, sú ich tri plné obrazovky) alebo dáva tipy na najbližšie úlohy. Napríklad najskôr zbiera motýle a posiela ich istému chlapíkovi, no po istom čase dovalí Blathers na ostrov (ešte mu máte nájsť miesto na múzeum). A keď už príde, vašou dlhotrvajúcou úlohou je plniť múzeum rozmanitými exponátmi.

Na AC sa mi nesmierne pozdáva uvoľnené tempo a vždy máte čo robiť. Hra vám síce dáva tipy, veľkú časť aktivít si však volíte sami. Budete dnes polhodinu chytať ryby a motýle? Pokojne. Chcete skôr nájsť nové recepty na nástroje?





Aj to sa dá. Budete skôr hľadať spôsob ako zarobiť čo najviac peňazí a monetizovať všetko, na čo natrafíte? Je to možné.

Mapa je schválne vytvorená, aby ste najprv využili potenciál prvej časti ostrova a potom vám umožní vyrobiť si lávku a prejsť do ďalšej. A tam čakajú nové predmety, nové postavy, ďalšie aktivity. Kým sa dostanete k celej mape, prejde niekoľko dní hrania a to už naberá hra plnšie obrátky. Natrafíte na iné postavy a snažíte sa im vymyslieť aktivity alebo im pomáhať ako jeden z avatarov.

Sami sa venujete zbieraniu míľ a peniažkov. Tie sú totiž kľúčové – na začiatku som sa takmer dostal do patovej situácie, že sa mi zlomila sekera (podobne ako v poslednej Zelde, ani tu nemajú predmety poriadnu výdrž) a nemal som už žiadny kameň, aby som si vyrobil ďalšiu. Našťastie som mal ušetrené peniažky, takže som si kúpil novú. Ale inak by som musel iba vandrovať po ostrove a čakať, kedy sa mi objaví nový šuter, aby som mohol pokračovať v budovaní.

Všetko tu do seba zapadá. Zbierate materiály z okolia a môžete si vyrábať nástroje (a neskôr nábytok do domov), ale na všetko potrebujete recepty. Občas ich nájdete, inak kupujete. Budete vyrábať lieky, čo je celkom dôležité, ak vás každý druhý deň poštípu osy ako mňa (pravda, lomcujem do stromov, takže občas nejaké to hniezdo na moju hlavu padne). Obchodov môže byť na ostrove viac – a znalci určite čakajú, kým svoju pobočku otvoria The Able Sisters, kde vás čakajú módne vychytávky.

A čo sa týka surovín a predmetov, tiež sa ich budete aspoň týždeň učiť. Sú tu tri druhy dreva (Wood, Softwood, Hardwood) a každé je dobré na niečo iné. Budete hľadať zlaté nugety, aj železné rudy. Keď sa zmocníte rýľa, radi vykopete aj nejakú fosíliu a venujete ju múzeu. Možno to znie zvláštne, že sa máte toľko starať o múzeum, ale jeho budovanie, plnenie i dokončenie je esenciálnou požiadavkou pre ďalší postup. Nie ste predsa žiadni barbari a potrebujete mať pre obyvateľov i návštevníkov program. A spomínal som, že podobne ako v iných simuláciách môžete sadiť kvety, stromy, budovať cesty, aj ploty a celkovo sa starať o infraštruktúru ostrova?



Apropo, obyvatelia. Na začiatku máte dvoch susedov a trio mentorov, ale neskôr sa celkom rozrastie. Môže vás byť viac, každý sa venuje inej aktivite, má svoj domček a v ďalších fázach môže priletieť aj pár VIP osôb. Ale o tie sa musíte starať ešte viac a určite neprídu hneď. A keď vás už bude na ostrove toľko, máte priestor pre usporiadanie rôznych osláv, párty a ako už Nintendo avizovalo, bude do hry cez nové aktualizácie vkladať udalosti: v apríli sa majú sledovať čerešne, ide Bunny event i Deň zeme.

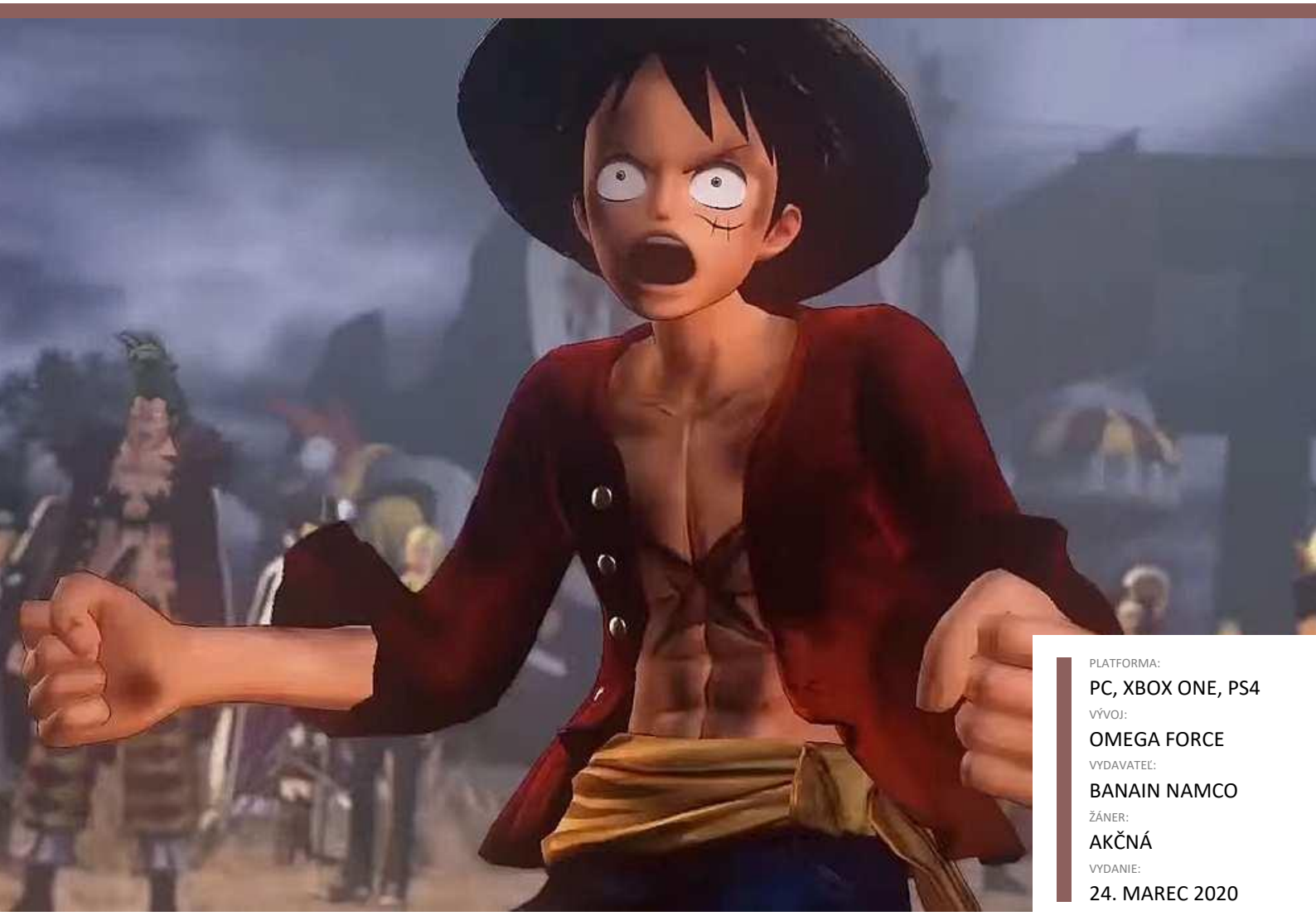
Animal Crossing: New Horizons je simulácia života, CV jedného avatara i ekosystém jedného ostrova. Je úžasné hrať jeho púť na Switchi, pretože na rozdiel od handheldov ako DS a 3DS máte väčší displej, kvalitné ovládanie a všetko poruke. Malebná grafika, dobrá hudba (i keď rýchlo sa vie zunovať) a aj fantastická atmosféra a najmä možnosť hrať koľko chcete (sú dni, kedy mi to vydá na 20-30 minút, no cez víkend to boli dlhé hodiny) je neuveriteľne cenná. A pocit z postupu či trávenia času je výborný. Ako moderná hra núka veľkú časť ovládania nie v menu, ale v hernom smartfóne. Intuitívna voľba!

Ibaže to všetko straaaaaaaaaašne dlho trvá. Nintendo vie, že sa do hry budete chcieť vrátiť, motivuje vás, aby ste sa nalogovali (ak to budete robiť deň po dni, získate aj extra míle) a verí, že aspoň rok s hrou strávite. Na začiatku možno 40, 70 či 100 hodín a neskôr aspoň chvíľku za týždeň. Je to úplne iná hra, na aké ste zvyknutí, ak si vychutnávate príbehové RPG eposy alebo investujete stovky hodín v CoD na rovnakých mapách. Je to samostatný žáner – ale tentokrát v majstrovskej edícii. Zubami môžu škrípať jedine tí, čo by na jednej konzole chceli hrať viacerí, v tom spočíva limit jedného ostrova na 1 konzolu.

HODNOTENIE

+ znamenito fungujúci ekosystém
+ postupné otváranie a objavovanie ostrova
+ množstvo surovín, predmetov, receptov
+ pokojná atmosféra
+ prepojenie s reálnym časom a limitované udalosti
+ ste pánom svojej hrateľnosti a ostrova
+ NookPhone výborne uľahčuje ovládanie
- niektoré aktivity dlho trvajú
- na jednej konzole môže hrať poriadne iba jeden hráč

9.0



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
OMEGA FORCE
VYDAVATEĽ:
BANAIN NAMCO
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
24. MAREC 2020

ONE PIECE: PIRATE WARRIOR 4

STAŇTE SA KRÁĽOM PIRÁTOV

Bohatstvo, sláva, moc. Muž, ktorý toto všetko získal, sa volal Gold Roger, kráľ pirátov. Počas svojej verejnej popravy vyzval prizerajúce davy: „Chcete môj poklad?! Tak ho nájdite! Celý som ho nechal tam, na tom jednom špeciálnom mieste! " Tento poklad sa volá One Piece, najväčší poklad na svete a je ukrytý niekde v najväčšom oceáne sveta, Grand Line. A tak posledné slová Gold Rogera, umierajúceho s obrovským úškľabkom na tvári, inšpirovali nespočetné množstvá dobrodruhov, aby sa vydali na more a hľadali legendárny poklad. Táto éra histórie sa preto nazýva Veľká pirátska éra. V nej sa ocitne aj mladý hrdina jednej z najpopulárnejších anime a manga sérií na svete, Monkey D. Luffy.

Príbeh One Piece je masívny, v základnej kostre síce jednoduchý, v jednotlivých detailoch ale nesmierne zložitý a premyslený. Snaha prerozprávať ho celý fanúšikom, ktorí nečítajú mangu či nesledujú anime, prišla už dávnejšie s dovtedy posledným dielom Musou série prenesenej do tohoto sveta, One Piece: Pirate Warriors 3. A podľa hodnotenia tu aj inde vo svete, ako aj podľa mojich vlastných skúseností (a to sa považujem za odborníka na One Piece) sa to trojke podarilo nadmieru dobre. Lenže čas letí, príbeh sa posúva, druhá polovica Grand Line s názvom New World, kde sa hrdinovia aktuálne v rámci príbehu nachádzajú, je obrovská, a tak urobiť niečo podobné aj so štvrtým dielom by bolo už kontraproduktívne. A tak sa k tomu autori postavili trocha ináč, minimálne po príbehovej stránke.



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

Príbeh je tak oveľa skratkovitejší ako predtým, ale zas autori vybrali naozaj kľúčové miesta v príbehovej línii a čo chýbalo, sa snažili doplniť v obrovskom množstve prestrihových scén. Čo môže prekážať je fakt, že sa prestrihová scéna spustí uprostred zápalu boja a vytrhne hráča z opojenia pri hraní. Fanúšikovia tak budú známe miesta a postavy veľmi dobre rozpoznávať a budú si vedieť dať príbeh dohromady napriek obrovským skokom (teoreticky teda môžu niektoré scénky preskakovať a venovať sa len hraniu), pre ostatných je hra, bohužiaľ, menej vhodná ako diel predchádzajúci. Minimálne ale môže navnadiť skúsiť tomuto obrovskému eposu dať šancu. V čase písania recenzie totiž manga aj anime pomaly, ale isto atakujú tisícovku dielov, resp. kapitol mangy.

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

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



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

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

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

Hra má ale aj svoje veľké neduhy, napríklad už spomínanú skratkovitosť príbehu či prerušovanie hrania občas veľkým počtom prestrihových scén. Veľkým problémom bola aj kamera, ktorá si chvíľami lietala, ako chcela a aj po zameraní bossa ste sa veľakrát pozerali viac do textúr skál na bojisku ako na nepriateľa. Okrem toho svet One Piece je preplnený obrovskými protivníkmi, ako je Kaido, či Big Mom a bojovať s nimi s takouto kamerou bolo naozaj chvíľami otravné. Potom sú tu skôr drobné problémy, veci, ktoré môžu chýbať či prekážať skôr fanúšikom, ako napríklad to, že chýba licencovaná hudba z anime a niektoré postavy sa v hre fyzicky neobjavia, aj keď v prestrihových scénach rozprávajú. Za všetky spomeniem napríklad lodiara Iceburga z Water 7, ktorého model v hre nebol a keď rozprával, postavy pozerali do prázdna a jeho prítomnosť zastupoval len statický avatar s textom. Chvalabohu sa ale hra vyhla napríklad technickým problémom, takže aj na základnom modeli Xboxu hra beží aj pri veľkých množstvách nepriateľov stabilne, prostredia sú veľmi pekne spracované a verné predlohe, útoky postáv majú váhu a efekt, takže sa naozaj cítite ako neprekonateľný hurikán rozosievajúci skazu medzi protivníkmi bez rušivých poklesov snímkovania.



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

Písať recenziu hry zo sveta One Piece je pre mňa ako nehynúceho fanúšika veľkou výzvou aj cťou. Musím na hru prihliadať opatrne a snáď ešte kritickejším okom ako bežný, predlohou nedotknutý recenzent či hráč. Ja som si hru, samozrejme, z pohľadu fanúšika užil náramne a nejaká kamera či občasné zmeny a medzery v príbehu ma nemôžu rozhodiť. V koži Luffyho som predsa konečne vlastnými Gomu Gomu no päsťami rozbil odpornému Doflamingovi jeho špinavú hubu a dokázal som si na svoju stranu nakloniť dokonca samotného Whitebearda. Pozrel som sa vlastnými očami do Wano, čo bolo lákadlo, na ktoré počas predstavovania hry stavili veľa aj samotní autori a stálo to za to.

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

HODNOTENIE

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

8.5



FALL GUYS

ULTIMATE KNOCKDOWN

PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
MEDIATONIC
VYDAVATEĽ:
DEVOLVER
ŽÁNER:
ARKÁDA

Napriek tomu, že sa Battle Royale žáner teší v dnešnej dobe vo všeobecnom merítku veľkej obľube, mnohým hráčom pri vyslovení toho názvu naskočí vyrážka. To platí hlavne pri staršej generácii hráčov, ale práve tá by mohla zbystriť pozornosť, pretože Fall Guys je trochu iným predstaviteľom žánru ako to, čo poznáme za posledné roky v hrách ako Fortnite či PUBG. Práve staršia generácia si totiž môže pamätať uletené televízne relácie, ktoré sme mohli sledovať hlavne na nemeckých kanáloch, ako bol Wipeout, Ninja Warrior či asi najstarší a najikonickejší Takeshi Castle.

Fall Guys sa snaží presne túto špecifickú televíznu zábavu preniesť na obrazovky našich monitorov, televízorov či mobilov. V týchto televíznych reláciách totiž nešlo o to zabiť nepriateľov a prebojovať sa na vrchol s ťažkým guľometom na chrbte. Išlo prakticky o rodinnú, neškodnú zábavu, kde sa pri neúspešnom prekonávaní prekážok padalo do vody a bahna, dostávalo sa po rypáku obrovskou, točiacou sa boxerskou rukavicou, či sa narážalo čelom do dverí, ktoré vyzerajú, že sa dajú otvoriť, ale nejdú otvoriť.

Základ hry je síce rovnaký ako v dnešných Battle Royale hrách, ale zároveň úplne odlišný. Stále je vašou úlohou ostať posledným z veľkého množstva protivníkov, ale nie pomocou zbraní, ale pomocou šikovnosti, rýchlosti a predvídavosti. Budete totiž rovnako ako vo Wipeout či Takeshi Castle prekonávať prekážky v arénach spoločne s ďalšími hráčmi. Na začiatku hry je vás rovných 60 a podľa typu hry, ktorá sa náhodne losuje na začiatku kola, vždy niekoľko hráčov vypadne.

Budete tak napríklad bežať k cieľu cez veterné mlyny a nakláňajúce sa plošiny, popritom sa vyhýbať obrovskému ovociu, ktoré na vás strieľajú ešte väčšie kanóny. Ak vás niečo z toho trafí, odletíte často niekoľko metrov naspäť a kolotoč sa môže začať znova. Nehovoriac o tom, že v niektorých hrách rovno zletíte z hracej plochy a končíte.

V tom veľkom farebnom chaose, ktorý na hracej ploche prebieha, to nie je nič zriedkavé, ale je to veľká zábava. V iných hrách už napríklad musíte hrať tímovo. Napríklad zbierať vajíčka a nosiť ich k svojmu štartovaciemu bodu, zároveň zabrániť hráčom iného tímu, aby vám ich kradli a nabrať body potrebné na kvalifikáciu do ďalšieho kola. Protihráča môžete napríklad skúsiť chytiť do nemotorných ručičiek, či sa mu krásnym skokom futbalového brankára obetavo hodiť do cesty. Pri troche šťastia sa potkne a budete sa obaja na zemi chvíľku zvíjať ako červíky, sledujúc ako vám vaše vajce kradne trebárs člen tretieho tímu. To sa oplatí.



Rôznych hier je slušné množstvo a potenciál na rozširovanie o nové arény a typy výziev prakticky nekonečný. Nikoho by nebavilo dlho hrať dokola dve-tri mapy s opakujúcimi sa prekážkami, čo tu rozhodne nehrozí. Všetky mapy sú ale veľmi jednoduché na pochopenie a okamžite vám prejdú do krvi a viete, čo treba kde robiť. Hra je tak vhodná aj pre menších hráčov, ktorí možno práve vďaka Fall Guys môžu objaviť čaro hrania multiplayerových hier, čo nikdy nie je na škodu.

Celá hra je takisto vytvorená v jednoduchom grafickom štýle, nemáte v rukách žiadneho vojaka či sexbombu. Hráte prakticky o fazuľky, teda s fazuľkami, aspoň mne tie roztomilé postavičky evokovali fazuľky podobné takým farebným, čo sme mohli vidieť v Harry Potterovi. Aby ale po hracej ploche nebehalo 60 identických strukovín, v hre si môžete upraviť svoj vzhľad na svoj obraz. K dispozícii sú rôzne farebné kombinácie, vzorovanie, ale aj kostýmy, šaty a všetky tie kozmetické vychytávky známe z moderných hier.

Tie nakupujete za Kudos a Crowns, dve in -game meny, ktoré získavate za výhry a účasť v hrách alebo za postup úrovňami v aktuálnej sezóne, ak nazbierate dosť skúsenostných bodov. Kudos si viete kupovať aj za reálne peniaze, ale ich prísun je aj za nie úplne dobre zvládnutú hru celkom slušný. Investovať budú asi len najväčší nedočkavci, ktorí túžia mať svoj vytúžený kostým okamžite. Tu mám malú výčitku k hre - celé menu, či už obchodu alebo trebárs nastavenia a lobby, pôsobia strašne mobilne, ako keby sa hra dostala na veľké obrazovky tak trochu nedopatrením a rozhodnutie priniesť ju tam prišlo na poslednú chvíľu.

Ešte jedna chybička by sa našla, ale ide vlastne o takú drobnosť. Ovládanie mi občas pripadalo neresponzívne, alebo možno lepšie pasuje pomenovanie nemotorné. Ale to je pravdepodobne trochu úmyselné, hra nie je kompetitívna, takže či zakopnete o druhého hráča o zlomok sekundy neskôr, ako ste si mysleli, že nezakopnete, nie je žiadna tragédia, veď sa hrá o fazuľky. Teda s fazuľkami o Kudos. Samozrejme, ak vám veľmi záleží na výhre, tak pri nevydarenom skoku cez priepasť s vašou nemotornou fazuľou vám môže napadnúť, že zlámete klávesnicu. Možno, ale v takom prípade Fall Guys nie je práve pre vás. Nejde tu o výhru, ale o tú zábavu okolo nej, o to padanie, lietanie po zásahu niečím šialeným, naháňačky za vajcami, preskakovanie obručí a podobné nezmyselné aktivity.

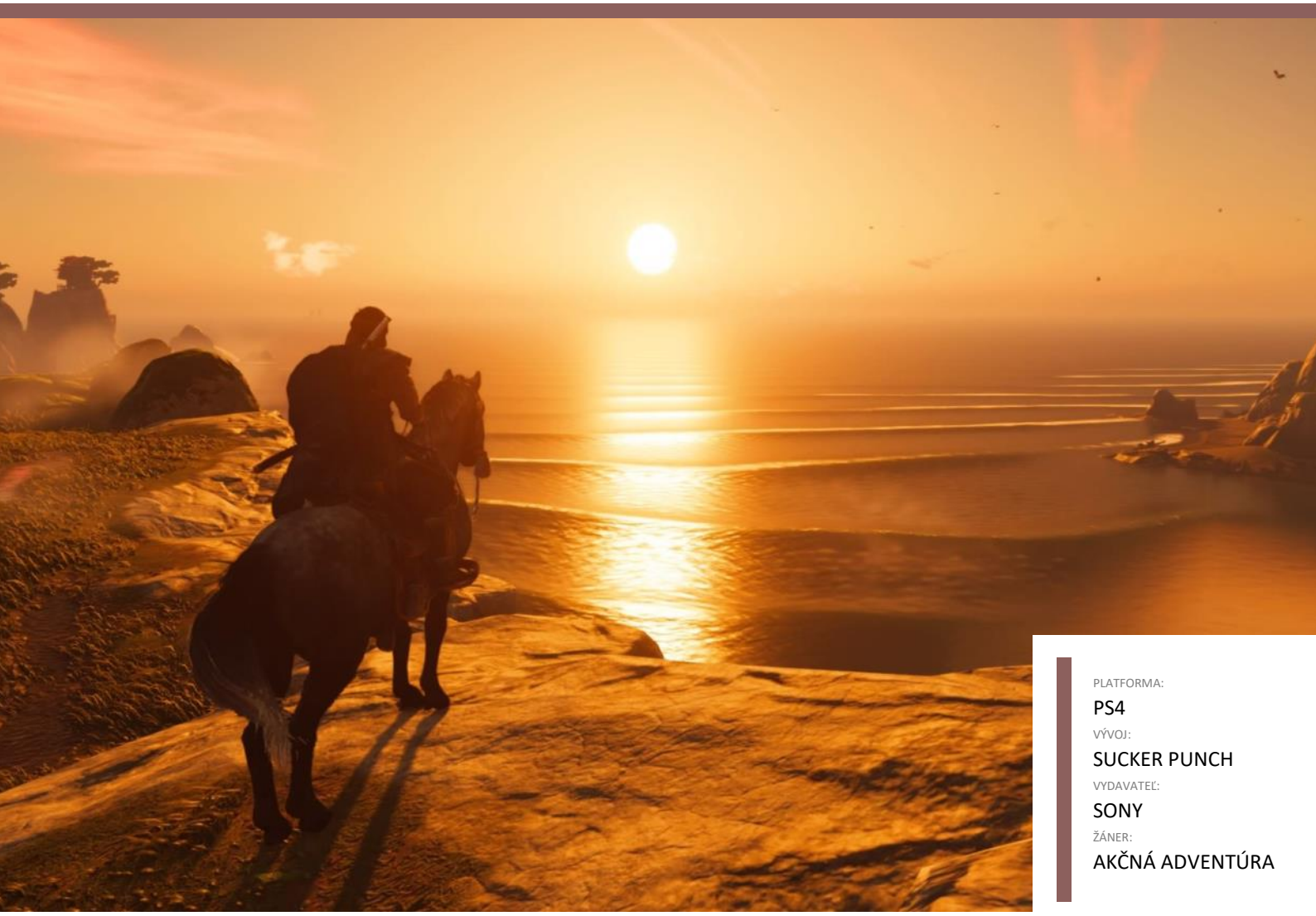
Fall Guys je absolútne nenásilná, rozkošná a infantilná hra, ktorá pripomenie starším hráčom kultové relácie Wipeout, Takeshi Castle či Ninja Warrior, ktoré boli úplne rovnaké, nenásilné, infantilné a zábavné, ibaže to bolo v televízii a nie na monitoroch. Hre prakticky nemám čo vytknúť, všetko čo môže hráčom prekážať, je čisto vecou vkusu a preferencií. A za mňa je naozaj najväčším plusom to, že je hra veľmi jednoduchá, a preto vhodná aj pre menších hráčov, pričom sa rodičia nemusia obávať, že ich dieťa hrá niečo násilné a nevhodné. A vlastne v každom z nás je kúsok dieťaťa, tak smelo do toho.

HODNOTENIE

+ vtipne poňatý a nenásilný predstaviteľ Battle Royale žánru
+ veľa rôznorodých úrovní a potenciál na pridávanie nových
+ systém mikrotransakcií je nevtieravý a pre bežných hráčov úplne nepotrebný
+ hra je maximálne vhodná pre mladých, je nenásilná a jednoduchá
+ fazuľky sú rozkošné a môžete si z nich urobiť zábavne vyzerajúce postavičky

8.5

ONDREJ DŽURŽDENÍK



PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
SUCKER PUNCH
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

GHOST OF TSUSHIMA

I Sucker Punch sú späť! Nie však s ďalším pokračovaním ich známej série Infamous, ale s úplne novou značkou, ktorá nás berie do lákavého feudálneho Japonska. Už teraz musím povedať, že si vybrali výborný projekt. Ghost of Tsushima vás strhne hneď na začiatku, kedy vás hodí do epického konfliktu medzi samurajmi a Mongolmi.

Musím povedať, že titul na mňa pred vydaním pôsobil veľmi vlažne. Iste, svet samurajov je lákavý a preto ma oznámenie hry potešilo. Keď však prišiel prvý gameplay, neviem ako vy, ale ja som si ním teda nebol vôbec istý. Ďalšia ukážka hrateľnosti pred vydaním moje pocity neistoty ešte znásobila. V Sony sa v poslednej dobe rozhodli ísť cestou, kedy len zľahka ukazujú možnosti hry, prípadne side questy, čím sa vyhýbajú spoilovaniu príbehu. Prezentácia a zverejnené gameplay zábery Ghost of Tsushima by ma však ku kúpe určite nezlákali.

Hovorím si, že počkám na recenzie, pozriem si zopár gameplayov a rozhodnem sa. Keď tu zrazu prišla ponuka, že recenziu, na ktorú som chcel počkať, budem robiť práve ja. Tak som sa situáciu rozhodol risknúť (alebo zneužiť?) a už teraz vám poviem, že som nemohol urobiť lepšie. Ak ste mali z Ghost of Tsushima pred vydaním rovnako nemastné pocity, za žiadnych okolností im nepodľahnite. Na oplátku vám poviem, prečo ide o hru, ktorú by ste si rozhodne nemali nechať ujsť. Už číslo s hodnotením na začiatku recenzie totiž napovedá, že nemá cenu vás napínať.



Dostávame sa do roku 1274. Pár desiatok samurajov čelí veľkej invázii Mongolov, ktorí tiahnu smerom na východ. Popritom pustošia všetko, čo im príde pod meče. Neľútostné vojská si už podmanili a zničili množstvo území a v ceste ich zbraní teraz stojí japonský ostrov Tsushima. Čo čert nechcel, práve vy ste jedným z obyvateľov ostrova, ktorý hneď v úvode tiahne do veľkej (a fakt) epickej bitky za váš domov.

Prvá vlna ťaženia Mongolov vás presvedčí, že s nepriateľom by ste sa rozhodne nemali zahrávať. Vaše šance nie sú vysoké a ostrov sa ocitá v plameňoch. Ste Jin Sakai, mladý samuraj, synovec veľkého lorda Šimuru, ktorý stojí na čele vašej armády. Nájazd Mongolov vedených obávaným Khotun-Khanom sa vám len zázrakom podarí prežiť. Tu začína vaša cesta za porážkou Mongolov s cieľom ochrániť domov a priniesť vašej krajine vytúžený mier.

Príbeh sa nesie v znamení vojnovej drámy, japonských tradícií, cti a spoznávania samurajskej kultúry. Nechýbajú mu flashbacky či zaujímavé postavy. Váš hrdina prejde dlhú cestu, počas ktorej sa prirodzene vyvíja a čelí nielen Mongolom, ale aj dôsledkom svojho správania. To všetko je obalené v parádnom áčkovom šate, kde čakajte vynikajúce cut-scény, parádne herecké výkony, dabing a hudbu. Tieto aspekty sú kapitola sama o sebe a hre dávajú naozaj vyniknúť. Príbeh má drive, je dospelý, napínavý a vzhľadom na udalosti si zachováva aj svoju vážnosť.

Po úvode mu však mierne zakolíše tempo a tiež sa neviem ubrániť pocitu, že z postáv sa v hlavnej dejovej linke dalo vytrieskať viac. Väčší priestor si rozhodne zaslúžil aj záporák Khotun-Khan a celkovo príbeh mohol ponúknuť väčšiu hĺbku. Kompletné dokončenie hry, vrátane všetkých aktivít a side questov, môže zabrať zhruba 40 hodín. Plusom je, že Ghost of Tsushima vás do ničoho nenúti a ak sa chcete orientovať len na hlavnú dejovú linku, nik (okrem Mongolov) vám v tom nebráni.

Spracovanie side questov si však rozhodne zaslúži vašu pozornosť. Nie sú len do počtu a uvidíte v nich zaujímavé príbehy obyvateľov ostrova. Nechýbajú tu ani náhodné udalosti či dokonca legendy, rozprávané v peknom artovom štýle. Tie len podčiarkujú fakt, že obdobie samurajov je tematicky veľmi zaujímavé a bohaté. Niektoré questy sú jednorazové, iné spájajú jeden príbeh, rozdelený do niekoľkých častí.

Vďaka tomu sú side questy komplexné a ich príbehy si udržiavajú nadštandardnú hĺbku. Osobne sa mi páčili questy s Yuriko či senseiom Yshikawom. Spoilovať sa každopádne nemá, a tak sami uvidíte, o čom budú. Čo sa týka hernej náplne, budete napríklad pátrať po nezvestných osobách, hľadať cenné bylinky, bojovať s Mongolmi v menších i veľkých stretoch, čistiť nepriateľské tábory, liezť na hory a podobne. Nebude chýbať ani objavovanie miest, drobné aktivity či uctievanie svätýň.

Pri vyčistení táborov alebo niektorých útokoch, či už v hlavnej alebo vedľajšej dejovej línii, príde na rad aj plánovanie akcie. Funguje to tak, že sa s Jinom rozhliadate na konkrétne body, ku ktorým hlavný hrdina povie viac. Plán útoku však nemáte možnosť nijako ovplyvniť a tu by určite potešila voľba aspoň z dvoch možností. Namiesto toho máte pri plánovaní akcie len úlohu pozorovateľa. Počas nej vám Jin alebo váš parťák skonštatuje, že ideálne je tábor napadnúť z bodu B, lebo bod A je príliš strážený, bod C je ďaleko a podobne. Na výber však nemáte, čo je škoda. Ak by vám ale voľby chýbali, zriedka vám ich hra ponúkne v dialógoch. Tu si môžete vybrať z dvoch možností, ktoré ale samotný dej nijako neovplyvňujú, len mierne zmenia smer rozhovoru a sú skôr na efekt.

Nič z hernej náplne sa nedeje len tak for fun a všetko má svoj príbeh či dôvody. Čakať môžete čisto akčné, ale i stealth questy a zopár takých, v ktorých katanu neprevetráte vôbec. Tých je však veľmi málo a vzhľadom na množstvo bojov by sa patrilo vymyslieť aj niečo, čo vyváži zážitok a stiahne adrenalín, aby sa potom znova kvalitne naštartoval. Preto mal napríklad Doom Eternal skákacie pasáže, aj keď viem, že nie každému boli po chuti.



Z viacerých skúseností vieme, že variabilita úloh v open worldoch často ťahá za kratší koniec. Tu vás asi bude zaujímať porovnanie so žánrovými kolegami. Iste vás poteší, že Ghost of Tsushima v tomto smere nie je stereotyp ako posledné diely Assassin's Creed. Questy zvláda lepšie a sú v rámci možností rôzne, pričom mapa nie je nasilu megalomanská. Pri questoch však nečakajte level napríklad Zaklínača 3, GTA V či RDR2, ktoré sú v tomto žánri jednotkou. Jin s katanou v tejto otázke presekáva pomyselný zlatý stred. Nudiť sa tak rozhodne nebudete, ale spomínané hry nám ukázali, že s questami sa dá vyhrať aj o niečo viac a samurajská tematika si to priam pýta.

Pri infiltrácii táborov som časom cítil mierny stereotyp, k čomu prispel aj ich podobný dizajn. Problémom boli najmä interiéry, ktoré často akoby vypadli z kopírky. Táborom sa nevyhnete dokonca ani v hlavnej kampani a svoje side miesto majú aj na mape. Len zopakujem, že plnenie úloh je na vás a ak tábory riešiť mimo hlavnej kampane nechcete, môžete robiť niečo iné.

K bodom vášho záujmu vás bude navigovať vietor, ktorý treba nasledovať v smere fúkania. Ide o zaujímavú a kreatívnu náhradu mini mapy. Tá v hre chýba, aj keď jej veľká verzia tu samozrejme je. Niektorí hráči si tak budú musieť zvyknúť, no navigácia vetrom nerobí žiadne problémy. Treba však ísť prioritne v smere cesty, aby sa nestalo, že strmhlav po vetre dorazíte k útesu či hore, ktorú bude treba obísť, alebo sa vrátiť. Vašim hlavným dopravným prostriedkom bude kôň, ktorého si môžete vybrať a dať mu meno. Privolať sa dá štandardne pískaním a jazda s ním je zvládnutá veľmi dobre. Ak vás jazda na koni omrzí, k dispozícii máte rýchle cestovanie.

Najviac som sa tešil na časť, kedy vám budem opisovať hrateľnosť. Ghost of Tsushima si za ňu totiž zaslúži jednotku s hviezdičkou a byť samurajom je skrátka paráda. Sucker Punch prekonali nielen samých seba, ale dovolím si povedať, že predviedli jeden z najzábavnejších a najnávykovejších súbojových systémov, aké sme v hrách videli. Nedostanete iba bohapustú sekačku, ale komplexný súbojový systém, ktorý si dokonca meníte podľa toho, kto sú vaši protivníci. Tých môžete zasypať buď ľahkými alebo ťažkými údermi. Ťažké slúžia predovšetkým na prerazenie obrany nepriateľa. Tu sa dostávame k bojovým postojom. Platí tu, že na prerazenie krytia musíte využiť konkrétny z nich podľa toho, kto proti vám stojí. Postoj vody je napríklad ideálny na prekonanie



štítov, kým postoj vetra oceníte pri vojakoch s kopijami. Štyri bojové postoje si budete prepínať a počas stretov meniť svoju taktiku. Je to naozaj svižné a nenarúša to dynamiku samotnej akcie. Tá je rýchla, efektná a má dokonalé animácie. Na bojisku často vybuchujú bomby, strieka krv, vojaci odlietavajú, stonajú či dokonca horia. Nechýbajú boss fighty alebo súbojové výzvy, ktoré sú takou čerešničkou na torte. Ponúkajú parádne slow-motion zábery, kedy súboj končí jedným, správne načasovaným seknutím katany, ako v starých samurajských filmoch.

Brániť sa môžete buď blokovaním, či úskokom, čo samozrejme treba správne načasovať. Rovnako treba dávať pozor aj na údery protivníkov, pretože kým niektoré sa dajú zablokovať, iným sa musíte uhýbať. Naozaj výborné a návykové boje katanou vám bude spríjemňovať aj luk, fúkačka na šípky, dymovnice, kunai a rôzne bomby. Súboje sú niečo, čo v Ghost of Tsushima budete skrátka milovať a autori pri nich odviedli naozaj vynikajúcu prácu. Dostanete teda presne to, čo od samurajskej hry čakáte. Nechýba ani vyvážená obťažnosť, ktorú si počas hrania viete kedykoľvek meniť. Platí tu, že tak, ako autori sľubovali, myslia aj na začiatočníkov, ale aj na pokročilých. Pri najťažšej obťažnosti mám navyše pocit, že neurazí ani fanúšikov Souls hier.

Počas stretov si budete musieť dávať pozor na vaše zdravie, ktoré je späté s ukazovateľom odhodlania. Je rozdelený do niekoľkých kruhov. Ak sú plné, viete si pomocou nich dobiť health bar vyšťavený v súbojoch. Odhodlanie sa vám dopĺňa napríklad pri dobre načasovanom blokovaní úderu. S bojmi priamo súvisia vylepšenia, na ktoré je Ghost of Tsushima skutočne bohaté. Po súbojovom systéme ide o druhú najsilnejšiu stránku hry. Samozrejmosťou sú kozmetické úpravy, kde si viete meniť výzbroj, masku, čelenku, ale aj vzhľad vašich zbraní. Vizuálnu customizáciu dopĺňajú aj upgrady, ktoré vás posúvajú vpred a z Jina robia obávaného bojovníka. Je tu toho naozaj veľa a niekoľkými spôsobmi si viete vylepšovať napríklad odrážanie a uhýbanie. Ich správne načasovanie vám vie napríklad obnoviť konkrétne množstvo zdravia, alebo dovolí nové možnosti pri útokoch či zásahoch nepriateľa. Vylepšovať môžete aj spomínané bojové postoje, zbrane či rôzne bojové schopnosti. K odomykaniu týchto vecí sa dostanete prostredníctvom technických bodov, ktoré sú vašou odmenou za splnenie misií. Celý progres tu prebieha naozaj zdravo, je dobre načasovaný a v hre si postupne odomykáte všetko zaujímavé.



Zo schopností je tu napríklad séria tichých zabití, spomalenie času pri strieľaní z luku, rôzne bomby a podobne. Popritom zbierate zásoby, za ktoré si v obchodoch viete vylepšovať výzbroj. Upgrady sú pekne podelené a k niektorým máte prístup priamo z menu, no kvôli iným budete musieť navštíviť obchodníkov. Množstvo vylepšení vás motivuje a láka prechádzať nielen hlavnú dejovú linku, ale aj side questy. Ako som spomínal, ani pri nich zábava nechýba a presne tak by to malo byť.

V hre zároveň nechýbajú niektoré bonusové nastavenia, kde si napríklad na PS4 Pro viete vybrať režim s lepším framerate. Ak vás omrzia farby, poteší vás filter Kurosawa, ktorý hru odfarbí do čiernobielych odtieňov, čím sa autori snažili ponúknuť pútavejší, filmový zážitok. Nájdete tu aj niekoľko možností zjednodušenia hry, kde si viete uľahčiť ovládanie. Môžete si napríklad zapnúť asistenta pri mierení alebo ukazovateľ projektilov.

Predtým než svoje rozprávanie o Ghost of Tsushima ukončím, musím spomenúť aj vizuálnu stránku hry. Jej spracovanie miestami berie dych a právom sa môže zaradiť k tomu najlepšiemu, čo PS4 ponúka. Je úžasné sledovať, ako na sklonku generácie autori ťažia z každého kúska výkonu, ktorý sa v konzole ukrýva. Vďaka tomu od hry čakajte úchvatný umelecký až kúzelne rozprávkový a jedinečný vizuál. Prostredia sú krásne a ponúkajú rôznorodosť. Kým niektoré hrajú farbami, iné sú temné a svoje čaro má rovnako deň i noc.



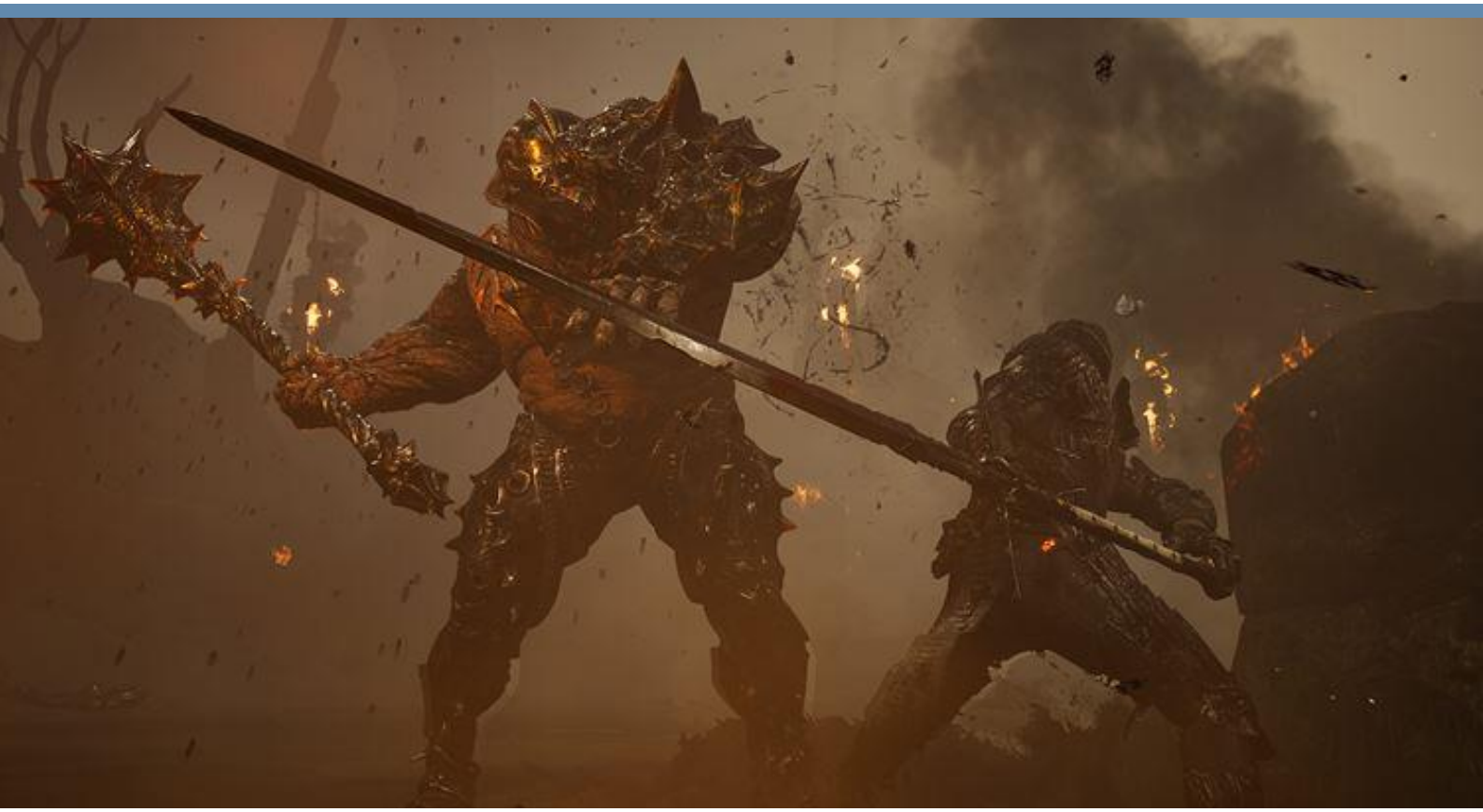
Dostanete tu krásne západy či východy slnka, ktoré dokonale vyniknú na televízore s podporou HDR. Scenérie okolo vás budú niekedy také úchvatné, že sa budete musieť len tak zastaviť a pokochať okolím, ktorým často poletujú rôzne listy, pofukuje vietor a vlastnú atmosféru má aj dážď či búrka. Rovnako na vysokej úrovni je aj vizuál postáv a animácie, zvlášť tie v cut-scénach. Parádne efekty čakajte aj pri bojoch, kde sa postavy potia a majú tváre oprskané krvou nepriateľa. Vizuálne bohatú atmosféru umocňuje aj už zmienený parádny dabing a zvuková stránka hry. Pre navodenie dokonalej japonskej atmosféry môžete zvoliť aj japonský dabing, ktorý hra taktiež obsahuje. Čerešničkou na torte je stabilný framerate a hra beží ako po masle. Hold, interné štúdiá.

Keď to zhrniem, finálny zážitok z Ghost of Tsushima je parádny. Ak na vás prezentácia hry pôsobila vlažne, určite sa tým nenechajte zmiasť. Sucker Punch vám naservírujú kvalitnú akčnú adventúru v lákavom prostredí feudálneho Japonska. Svet samurajov je podmanivý a dramatický vojnový príbeh si užijete aj vďaka českým titulkom. Aj keď jeho hĺbka mohla byť väčšia a zamrzí aj istý čas slabšie tempo po parádnom úvode. Na vrchole toho všetkého stojí návyková hrateľnosť, ktorá ponúkne vynikajúce súboje a široké možnosti vylepšení. Je tu nielen vidieť, ale aj cítiť obrovské množstvo práce, ktoré sa odrazilo na viacerých frontoch. Preto verím, že sme o značke Ghost of Tsushima nepočuli naposledy. Nezostáva mi teda nič iné, len vám zaželať príjemné hranie.

HODNOTENIE

+ úchvatný umelecký vizuál, cut+scény a dabing
+ zábavná hrateľnosť
+ výborne spracovaný a veľmi návykový súbojový systém
+ parádne animácie
+ široké možnosti vylepšení
+ voľnosť pri plnení úloh
- príbeh mohol ponúknuť väčšiu hĺbku
- nevyužitý potenciál niektorých postáv
- pri plánovaní útokov chýba možnosť voľby
- istý čas slabšie tempo po parádnom úvode

8.5



MORTAL SHELL

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
COLD SYMMETRY
VYDAVATEĽ:
PLAYSTACK
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG

Pomaly postupujem barinou, sledujem okolie aj vysokú trávu pod nohami. Temné zákutia ukrývajú šialených okultistov, vysoká tráva zas naukladané medvedie pasce a plytká voda v močiari jedovaté žaby. Ani jedno netreba brať na ľahkú váhu, Fallgrim je nebezpečné miesto a moje zásoby na prežitie sú už na bode mrazu. Stále som neprišiel na to, ako sa vysporiadať s jedovatým plynom tých vybuchujúcich žiab, liečivé huby nikde na okolí nerastú a jediný zdroj mojej obživy je kus narýchlo upečeného potkana na vetvičke. Nie je to žiadna pochúťka, ale časom si na ňu zvyknete a možno ju budete v nehostinnej barine aj vítať.

Začul som švihnutie ostria a v poslednej sekunde som stihol svoju telesnú škrupinu premeniť na kameň. Ten veľký obor s halapartňou sa otriasol, zbraň zacvendžala o moje stvrdnuté telo a ja som v momente vyrazil do protiútoku. Lenže táto príležitosť trvala len krátky okamih, hromotĺk znova roztočil smrtiacu zbraň a tentokrát som nestihol ani uskočiť. Už len s úžasom sledujem, ako moje holé telo vyletelo zo škrupiny Harossa a vidím z diaľky oboch zamrznutých v čase. Musím sa k Harrosovi dostať a ovládnuť jeho telo znova, lebo v takomto stave ďalší útok neprežijem.

Keď som dostal Mortal Shell na recenziu, bolo mi povedané: „Ty sa rád trýzniš, toto sa ti bude páčiť." Je to pravda, hral som napríklad všetky Dark Souls hry, vyskúšal The Surge aj Lords of the Fallen. A určite nie som sám, kto sa rád nechá hrou týrať a trápiť, za cenu toho opojného pocitu z ťažko vydobytého víťazstva. Lenže Mortal Shell je predsa len trochu iný, veľa vecí je oproti pôvodnému „soulslike" konceptu zmenených a je to len dobre.

O to viac, že ide o hru od malého začínajúceho štúdia a autorom slúži ku cti, že sa síce veľkou inšpiráciou Dark Souls netaja, nehrajú však na istotu a priniesli veľa vlastných nápadov.

Začiatok hry vám bude istotne povedomý. Nič nehovoriace intro plné temnoty a podivných fráz, dôverne to poznáte. Vaša postava Foundling sa objaví nahá uprostred hmly a nasleduje tutoriál. Zatiaľ všetko po starom, cítite sa ako doma, teda až do momentu, kedy sa objaví prvý z veľmi zaujímavých prvkov v hre, a to je technika Harden. Funguje ako dočasný štít proti poškodeniu, ktorý ale nemôžete používať stále a vždy po použití sa musí nabiť. Po osvojení skrýva veľa možností a naozaj parádne oživuje súbojový systém. Ten je okrem Harden prakticky rovnaký ako v iných hrách v subžánri, teda rýchly útok, silný pomalší útok a k tomu nejaké tie kombinácie, pričom všetky vám spotrebúvajú výdrž.

Harden však umožňuje tieto kombá efektívne reťaziť, vyviesť protivníka z rovnováhy, ak vás počas toho trafí, na poslednú sekundu mu prerušiť útok a uskočiť do bezpečia, či zasadiť rozhodujúci úder. Zvyknutý z predchádzajúcich hier som spočiatku Harden ignoroval ako pekný, ale pre veterána žánru trocha zbytočný prvok, časom sa mi ale dostal do krvi a parádne som si užil možnosti, ktoré v boji odomkol. Pričom sa okrem toho na takýto tanec smrti aj dobre pozeralo, pretože hra má naozaj dobre spracované animácie útokov - vás aj vašich protivníkov. Aj to čím budete protivníkov mlátiť, prešlo v Mortal Shell naozaj zaujímavou obmenou. Po ceste svetom Fallgrim nezbierate kusy vybavenia, ani rôzne zbrane. Namiesto toho si môžete osvojiť štyroch mŕtvych bojovníkov, tzv. Shells. Títo suplujú aj povolania v hre, aj vašu výbavu. Všetkých štyroch viete nájsť v úvodnej lokácii okolo Fallgrim Tower, ktorá funguje podobne ako Firelink Shrine a každý z nich predstavuje iný spôsob hrania. Od všestranného Harrosa, ktorého objavíte hneď na začiatku hry, až po odolného Eredima, ktorý sa ale rýchlo unaví. Okrem toho je v hre rýchly a krehký Tiel a ťažký bitkár Solomon.

Zbraní je v hre rovnako málo ako tried, takisto štyri. Každá postava môže používať každú z nich, ale práve to, že každá z postáv ma iné hodnoty výdrže, života a ešte jednej novej štatistiky, odhodlania, ich predurčuje, aby boli tieto zbrane používane práve so špecifickou postavou, ku ktorej boli navrhnuté. Odhodlanie nabíjate postupným neprerušovaným bojom a okrem iného slúži na používanie devastujúcich špeciálnych útokov na zbraniach, ktoré si postupne pomocou špecifických predmetov poskrývaných v hre do výzbroje vložíte. Nielen tie, ale aj zbrane samotné si však musíte poctivo „odmakať".

Dostávame sa k bossom. V hre ich nie je veľa, narátate ich na prstoch dvoch rúk a popravde povedané, okrem jedného boli skôr sklamaním. A to k nízkemu počtu bossov rátam aj to, že každú zbraň v hre odomykáte práve v súboji s bossom, ktorý ju používa. Je to stále jeden a ten istý boss Hadern a ako jeho meno napovedá, používa rovnakú techniku kamennej obrany ako vy.



Takže sa na ňom dá efektívne používanie Harden pekne odsledovať. Samozrejme, okrem Haderna je v hre bossov viac, stále je však ich počet nižší, ako sme z podobných hier zvyknutí. Zbrane si viete ešte vylepšovať poliatím kyselinou, kedy sa navýši ich základné poškodenie, čo ale tiež nemôžete robiť donekonečna a táto kyselina je vzácna. Okrem toho lokality, kde sa dá nájsť, sú pevne dané. Ohľadom výbavy je toto všetko, čo v hre nájdete a milovníci desiatok kombinácii brnení a zbraní si v tejto hre na svoje rozhodne neprídu.

To isté platí aj pre milovníkov čísiel a tabuliek, počítania presného poškodenia a toho, koľko úderov vaša postava znesie, ak si investujete jeden bodík do vitality naviac alebo nie. Nič také tu v hre nehľadajte. Každá z vašich škrupín, ktorými v hre disponujete, má súbor niekoľkých perkov, ktoré odomykáte investíciou dvoch substancií, ktoré v hre fungujú ako mena. Prvou je Tar, ktorý získavate z mŕtvych nepriateľov a po vašej smrti o všetky prídete. Dobrou správou je, že prvá smrť nemusí byť definitívna. Ako už bolo naznačené na začiatku, vaše telo len vyletí zo škrupiny a ak sa k nej stihnete vrátiť a obsadiť ju, môžete s plným zdravím pokračovať v boji. Druhá smrť je už ale definitívna a vráti vás s prázdnymi rukami naspäť k Sester of Genesa.

Druhou substanciou sú tzv. Glimpse, ktoré zriedkavo takisto vypadnú zo zabitých nepriateľov, alebo ich nájdete roztrúsené po svete. Sú to útržky pamäte, ktoré sa vracajú do vašej mŕtvej schránky a pri odomykaní perkov sa tak dozvedáte niečo aj o osobe, v ktorej vaša postava práve sídli. Tieto pri smrti nestrácate, ale sú viazané na jeden Shell, takže si musíte pri každej postave hromadiť vlastné Glimpse. Za tieto dve meny si potom odomknete rýchlejšiu obnovu výdrže, dlhšie trvanie Harden, šancu na vyliečenie časti zranení pri náleze Glimpse, či dokonca malú šancu na obnovenie možnosti pri smrti len vyletieť zo Shellu a neumrieť úplne, ak zabijete v slede za sebou dostatok nepriateľov.

Aj čo sa liečenia a všeobecne predmetov týka, hra sa dočkala oproti svojim súkmeňovcom zmien a znova je to niečo veľmi zaujímavé, aj keď v tom môže byť trocha aj problém, hlavne pri prvom hraní. Predmety v hre sa totiž používaním učíte identifikovať, ak ich použijete dostatočne mnohokrát, často prídete aj na nový, špeciálny efekt daného predmetu. Prvým príkladom sú napríklad liečivé huby, ktoré vám obnovujú pár sekúnd zdravie a opakovaným užitím odomknete rýchlejšiu obnovu zdravia. Zelené huby vás zas otrávia, ale ak to risknete viackrát, naopak vám dajú po požití imunitu proti otrave.



Problémom je, že niektoré predmety sú vzácne a na to, aby ste zistili ich efekt, ich musíte, často v zbytočnej chvíli použiť.

Keď ide o huby na liečenie, mám k nim jednu výčitku, a to je ich hľadanie. Liečia málo a rastú len na špecifických miestach, kde odtrhnete maximálne dva kusy, niekedy len jeden. V niektorých lokalitách mimo Fallgrimu sú dokonca také vzácne, že po skazenom boji musíte bežať polovicu cesty späť a tam čakať, kedy sa huby obnovia, aby ste ich mohli natrhať znova. Celé sa to potom zvrháva na behanie od miesta k miestu, kde sa hráte na mykológa a narúša to tempo hry. Okrem húb je vašou poslednou možnosťou na liečenie úspešné, presné načasované odrazenie útoku protivníka pomocou špeciálneho predmetu. Ten obdržíte od obrovskej kreatúry na začiatku hry vo Fallgrim Tower a pre ktorú vlastne robíte v hre poslíčka, pretože vašou úlohou ju bude oslobodiť.

The Old Prisoner, ako sa vyššie zmienená postava volá, bude od vás chcieť, aby ste postupne putovali do troch chrámov a tam našli špeciálne substancie, ktoré ho oslobodia. Ocitnete sa tak v ohnivých sálach, na úpätí ľadových hôr aj v obrovskom obsidiánovom chráme plnom masívnych rytierov. Každá lokalita je pritom plná nepriateľov, ktorí z vás budú chcieť vytrieskať dušu. V prípade Mortal Shell to vlastne platí doslova. Zdalo sa mi, že občas je hustota nepriateľov na takýto žáner dosť vysoká, ale aspoň to motivovalo naozaj takticky používať Harden aj schopnosti na zbraniach. V kombinácii so slabšou dostupnosťou liečenia postavy sa skutočne v každom chráme zapotíte, a to dokonca dvakrát. Hra totiž nemá prepojené lokality, a tak po získaní kľúča na oslobodenie vášho priateľa z veže sa musíte vrátiť znova po svojich, tentokrát sa prebojovať cez iných nepriateľov a vo všeobjímajúcej hmle. Prvýkrát je to dosť šok a po chuti víťazstva príde trpké precitnutie, ale to k takýmto hrám patrí.

Chuť vám napraví vizuálna stránka hry, ktorá síce nie je úplne dokonalá, ale na to, že ide o projekt od pätnástich ľudí, sa vlastne jedná o veľký nadpriemer. Hlavne postavy, či už vaše škrupiny, alebo aj nepriatelia a NPC, sú spracované naozaj s citom pre detail a hra sa okrem toho aj veľmi dobre a plynulo hýbala. Bugy sú ojedinelé a prakticky jediný raz som narazil na problém, kedy moja postava len kĺzala po podlahe a nechcela uskakovať ani tvrdnúť. Občas chýbali popisky k predmetom, mimochodom, inak veľmi podobné aké poznáme zo Souls hier.

Je Mortal Shell dôstojným predstaviteľom Souls-like subžánru? Áno aj nie. Základ, ktorý od takýchto hier očakávame, v hre je - drastická obťažnosť, učenie sa na vlastných chybách a pomalý postup vpred. Lenže zároveň je hra natoľko prekopaná a pozmenená, že určite nebude pre každého „Souls" hladného hráča. Je však jednoznačne kvalitná a robená s veľkou láskou k žánru, len si treba na niektoré veci zvyknúť. Minimálne kvôli naozaj zaujímavo okorenenému súbojovému systému technikou Harden a možnosti hrať za štyri dosť rozdielne postavy s takisto rozdielnymi zbraňami sa to však oplatí vyskúšať. A ako už je pri podobných hrách zvykom, koniec je len začiatok, a tak sa vidíme v New Game+.

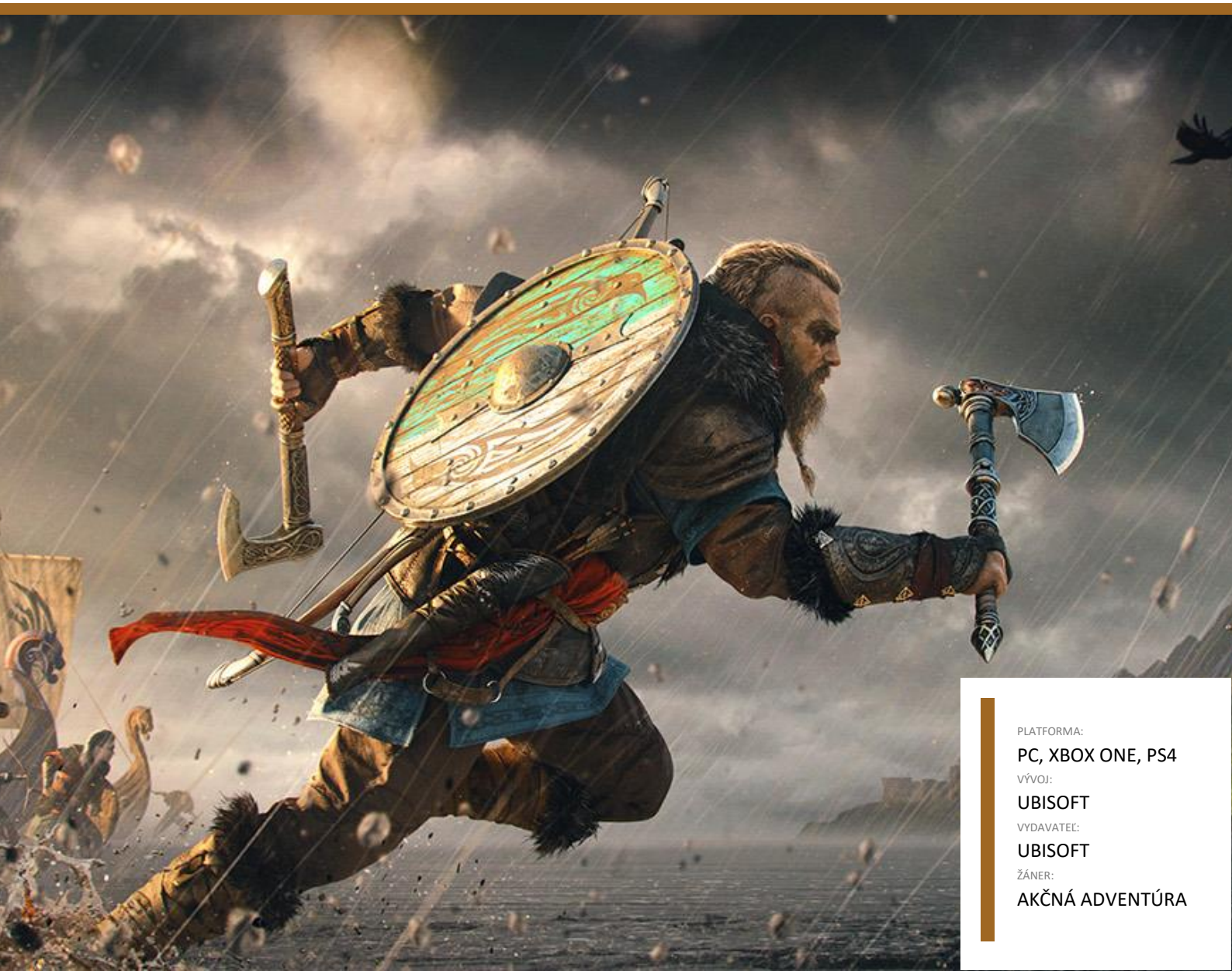


HODNOTENIE

+ svieže poňatie Souls subžánru so zaujímavými nápadmi
+ štyri hrateľné postavy, každá jedinečná a špecifická
+ zábavný súbojový systém vďaka Harden technike
+ spoznávanie účinkov predmetov ich používaním
+ grafické spracovanie, hlavne pri

8.5

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
UBISOFT
VYDAVATEĽ:
UBISOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

ASSASSIN V DOBE VIKINGOV

Ubisoft pokračuje vo svojej jedinečnej Assassin's Creed sérii, ktorá nás tentoraz vtiahne na koniec prvého tisícročia a konkrétne do Anglicka. Bude to ďalšie pokračovanie aktuálnej trilógie, ktorá začala v Origins v Egypte, pokračovala Odyssey v Grécku a teraz nás vtiahne do Anglicka v dobe Vikingov.

Valhalla tak pokračuje v príbehu vzniku a vývoja dvoch strán, ktoré spolu bojujú o osud sveta. Vidíme, ako sa postupne vyvíjali od ich počiatkov až k modernej podobe. Teraz urobia ďalší krok k zmene z Hidden Ones a Order of the Ancients na asssinov a templárov. Nakoniec je to tesne pred krížovými výpravami, pri ktorých templári nabrali novú podobu.

Ak ste ešte Assassin's Creed hry nehrali, musíte vedieť, že v každej hre sa dostávame do inej doby, iného národa, spoznávame ho a snažíme sa popritom s assasinmi zachrániť svet pred deštrukciou a ovládnutím zo strany templárov. Nerobíme to však priamo, ale cez Animus, zariadenie, ktoré dokáže z DNA padlých hrdinov prečítať ich minulosť, z ktorej si

následne zlomové okamihy zahráme. Najskôr sme to robili priamo v organizácii Abstergo patriacej pod templárov, ale posledné časti sme sa dostali do postavy Layly, ktorá cestuje po svete a snaží sa zachrániť svet hľadaním pozostatkov dôležitých assassinov. Teraz našla Vikinga Eivora.

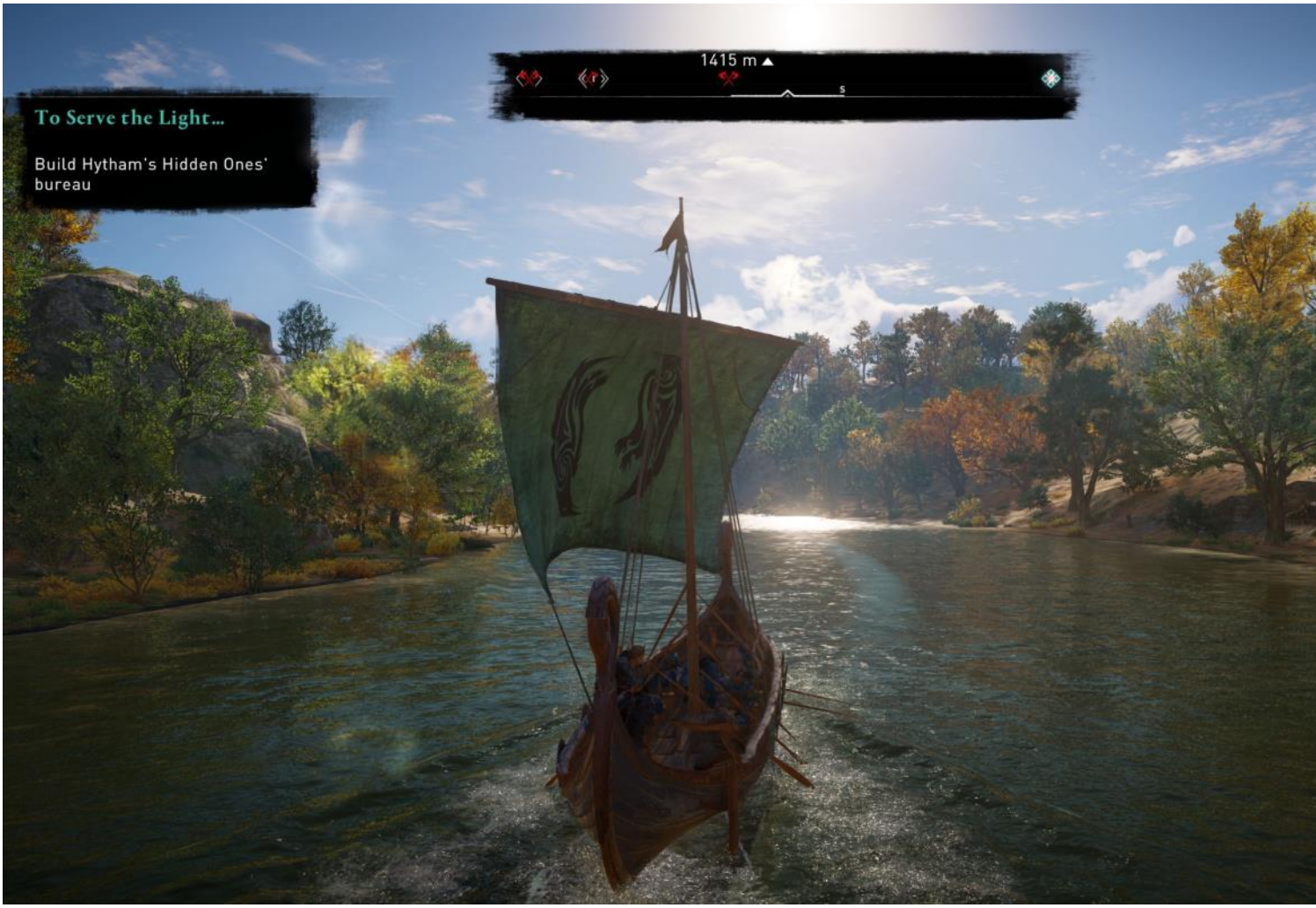
Budete tak hrať s Eivorom, kde si môžete zvoliť podobu ženy, alebo muža, alebo aj oboch. Pričom ak vyberiete oboch, systém si zvolí tú postavu, ktorá sa bude v danom čase viac hodiť. Bude na vás, s kým sa ponoríte do roku 873, teda približne do stredu obdobia, v ktorom prebiehali vikingské výpravy do Anglicka. Či už so zameraním na usídlenie, obchod alebo rabovanie.

Presnejšie hra začína v Nórsku, ktoré má menšiu mapu a umožní vám spoznať základy hry. Tu strávite niekoľko prvých hodín hry, aby ste sa následne presunuli do Anglicka. Vždy sa sem však budete môcť vrátiť a preskúmať celú mapu alebo splniť všetky úlohy. Hlavná mapa je, samozrejme, mapa Anglicka, ktorá zahŕňa približne strednú a východnú časť krajiny. Je to anglosaské Anglicko, ktoré je rozdrobené, stále sa spamätávajúce z pádu Rímskej ríše a je tu množstvo rozdrobených kmeňov a kráľovstiev. Pokrok tu zastal a na ruinách stavieb Ríma vznikajú hlavne drevené pevnosti.

Vy sa sem dostávate zo svojho domova a usídlite sa v opustenej vikingskej dedine. To bude váš nový domov a základňa pre celú hru. Popri spĺňaní misii sa sem budete vracať, budete ju rozširovať, vylepšovať a aj obraňovať. Náležite tomu sa vaše činnosti v hre rozšíria, už nebudete len chodiť na misie, ale budete priebežne aj so svojou loďou brázdiť rieky a rabovať pevnosti, aby ste získavali materiály na stavbu dediny. Máte tu totiž rôzne budovy od prístavu, cez kanceláriu assassinov, obchodníka, rímske múzeum, veštiareň, všetko musíte postaviť a následne vylepšovať. Jednotlivé budovy vám budú pridávať možnosti do hrateľnosti, silu, alebo aj úpravy. Je to taký príjemný doplnok hrateľnosti. Niekedy nutný pre posun vpred, ale čo by ste to boli za Vikinga, keby ste si raz za čas nespravili len tak veľkú rabovačku?

Samotná hrateľnosť je znovu založená na objavovaní krajiny, tentoraz buď na lodi, pešo alebo na koni a, samozrejme, spĺňaní určených úloh, ktoré sú rôzne zamerané. Od kontaktovania osôb, cez ich likvidovanie, hľadanie, ale je to aj o spolupráci, keď pomáhate v dobýjaní pevností, aby ste získali následné spojenectvá. Sledujete, ako sa krajina mení a vy jej v tom pomáhate.

Likvidujete kráľov, aby ste dosadili nových, riešite ich vraždy v detektívnych misiách, kde musíte skúmať prostredie a nachádzať náznaky toho, čo sa v danej oblasti stalo. Znovu tu nechýba assassinske videnie alebo havran, s ktorým si viete spraviť obraz o okolí a vyhľadať nepriateľov alebo vaše ciele.



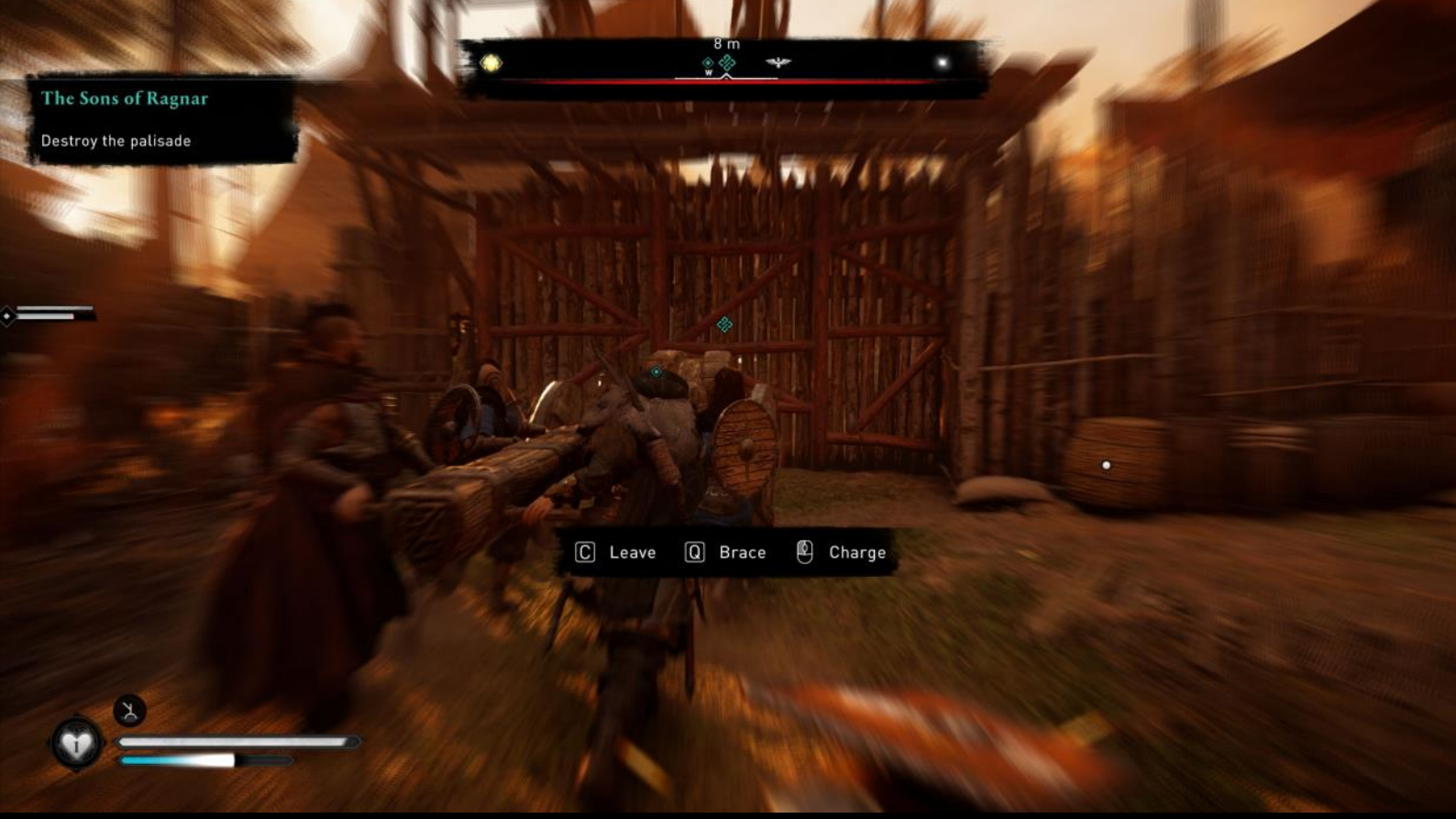
Štruktúra hry je tu tentoraz mierne upravená, hra prakticky nepozná vedľajšie misie, všetko sú dôležité príbehové misie, ktoré sa rozdelia na misie pre svoju dedinu a misie pre miestnych obyvateľov. Zatiaľ čo pre miestnych sú priame a jasné, pre dedinu sú viac všeobecné, keďže musíte získať materiály alebo lokalizovať určité veci, splniť sériu vrážd a podobne.

Na pozadí tohto všetkého sa odohráva príbeh medzi Hidden Ones a Order of the Ancients, kde podobne ako v predošlých hrách musíte odhaliť celú štruktúru rádu, hľadať vodcov pomocou dokumentov alebo iných náznakov a následne ich vyvraždiť. Ak budete hrať hru s príbehom pre assassinov budete zrejme sklamaní, je teraz veľmi posunutý do úzadia a vyvíja sa veľmi pomaly a popritom prebieha aj menšia časť hry v prítomnosti s Laylou, v ktorej v príbehu nastanú zvraty. Prepojenia minulosti a prítomnosti nebudú chýbať a začne sa spomínať aj jedna z postáv starších hier, čo by mohlo naznačovať nečakané zmeny v ďalšej hre.

Samotné boje budú tentoraz upravené na vikingský, brutálnejší štýl, náležite tomu budete môcť bojovať s dvomi zbraňami alebo jednou zbraňou a štítom, s ktorými budete kombinovať obranu a útok s vyhýbaním sa. Doplnia to aj špeciálne útoky na blízko alebo na diaľku, popritom ako si budete môcť odomkýnať možnosti. Tieto si odomknete nájdením špeciálnych kníh, z ktorých sa ich naučíte. Okrem nich tu funguje nový strom odomkýnania schopností, v ktorých za získané body po splnených misiách odomkýnate hviezdy na oblohe. Za tie získavate vyššiu silu pri rôznych zabitiach, obranách, lepšie možnosti stealth a podobné vylepšenia. Toto všetko zvyšuje vašu silu, ktorá je základným parametrom hry. Podľa nej viete, na ktoré boje si dokážete trúfnuť a na niektoré nie. Keďže silu zvyšujete pravidelne po misiách, ide to prirodzene a nemusíte spĺňať žiadne „fetch questy", nakoniec také tu ani nie sú. Jediné čo v hre musíte popri misiách robiť, sú nájazdy, v ktorých sa so svojimi bojovníkmi vydáte loďou po riekach a podľa sily si vyberiete niektorú z pevností, na ktorú zaútočíte a získate jej poklady. To vždy znamená, že spolu s vašou malou armádou budete bojovať proti nepriateľom a popritom budete vykrádať kostoly a budovy. Do nich sa musíte vždy dostať a buď nájdete nejaký vstup zo strechy, alebo pobijete všetkých na nádvorí, aby ste mohli s niektorým z vašich ľudí vyraziť dvere.

Pritom sú nájazdy ešte len takým jednoduchším odvarom dobývania, to pravé nájdete hlavne v misiách, kde budete spolupracovať s väčšími armádami a budete baranidlom ničiť brány alebo ich brány otvárať z druhej strany. Budú to však oveľa lepšie a prirodzenejšie boje ako neprehľadné vojny armád v Odyssey. Samotné boje sú dynamické, cítite svoju silu, ale aj silu nepriateľov. Totiž zatiaľ čo bežných vojakov s mečmi prekonáte relatívne jednoducho, nepriateľov s kopijami alebo so štítmi prekonáte len veľmi ťažko. Na to však máte luk, ktorým viete zasiahnuť citlivé miesta takýchto nepriateľov a následne ich doraziť. Jedine nesmiete zabúdať zbierať šípy, ktorých však býva v okolí bojov dostatok. Rovnako je potrebné zásobiť sa jedlom a popri bojoch občas zozbierať z kríkov nejaké tie bobule, aby ste doplnili energiu. Boss nepriatelia sú, samozrejme, kapitola sama osebe, tých je viac typov, niektorí majú viac dielikov energie priamo nad hlavou, iným sa energia presúva na vrch obrazovky a už viete, že je zle.





Celé je to dobre vyvážené, aj keď niekedy na nervy, keďže niektoré boje a aj všetky nájazdy majú quicksave len pred samotným bojom a niekedy ich tak po vašom úmrtí opakujete aj viackrát. Pozíciu si však môžete ukladať hocikedy mimo veľkých bojov a uložiť si tak hru pred dôležitými rozhodnutiami. Rozhodnutia v rozhovoroch tu totiž znovu nechýbajú a upravujú ako priebeh hry, tak aj konce. Môžete niekoho zabiť, ušetriť, zobrať zásoby, niekoho obviniť - to vám postupne pridáva, alebo stráca priateľov. Väčšinou to ale nie sú závažné zmeny, ktoré by výrazne menili samotnú hru.

Nechýba tu ani mytológia, zameraná ako na severských bohov, tak anglické legendy, za ktorými nebudete hľadať nadprirodzené veci, ale reálne, takže napríklad obri budú len prerastení ľudia. Aj keď na druhej strane vo víziách vás pre zmenu prenasledujú vaši bohovia a špeciálne Odin. Bude to zaujímavé a narazíte na osobité prepojenia a aj postavy. Či už historické alebo z legiend. Znovu to bude ako hodina histórie, ktorá vám priblíži krajinu v danej dobe. Respektíve nie hodina, ale desiatky hodín hlavného príbehu a aj stovka hodín v celej hre.

Je to masívne, ale zaujímavé, stále iné a posúvajúce sa dopredu. Už sa to tak neopakuje ako v Odyssey, nemusíte toľko bojovať o korisť a celý zážitok je viac spojitý, podobne ako celá mapa, nie je to rozbité na desiatky ostrovov. Môžete spĺňať misie, rabovať, objavovať celú mapu (oplatí sa hneď na začiatku hry prejsť ju celú a nájsť synchronizačné body a prístavy pre fast travel), ale aj hľadať poklady, odhaľovať tajomné príbehy, vylepšovať dedinu a ak by vám to nestačilo, pravidelný mesačný obsah bude prichádzať a rovnako aj dve veľké príbehové expanzie. Tie nás zavedú do útoku na Paríž a aj do Írska medzi druidov.

Vizuálne je titul znovu parádny, Anvil engine sa tu ukazuje veľmi pekne a dokáže jedinečne zachytiť rozmanitosť Anglicka od slnečných dní, cez daždivé a sychravé počasie, bažiny až po sneh na severe (alebo doma v Nórsku). K tomu je Anglicko doslova jedinečne vykreslené, ako som spomínal, je to v časoch potom, ako sa rozpadla Rímska ríša.



Všade vidíte zrúcaniny hradov, v ktorých sa snažia žiť miestni králi, opustené kamenné pevností, dožívajúce koloseá, rímske stĺpy. Pritom hlavnými sídlami sú hlavne teraz drevené domy a pevnosti. Celé je to skutočne rozmanité, keďže Anglicko v danej dobe vôbec nie je jednotné a žijú tu rôzne národy, ktoré sa sem prisťahovali, majú svoje vlastné stavby a systém opevnení. Keďže je to aj uprostred vikingských vpádov, tak nechýbajú vikingské yurty a, samozrejme, ani veľké mestá, ako Lundun, budúci Londýn, ktoré sú väčšinou zničené a snažiace sa postaviť na nohy. Celé to veľmi pripomína fantasy krajinu a takmer fantasy RPG (bolo by zaujímavé, keby skúsil Ubisoft spraviť aj niečo v tomto smere).

Je to nádherné a prekvapivo mi to tentoraz išlo veľmi dobre, je to oveľa menej náročné na procesor, kde aj štvorjadro nemá problém spracovávať svet. Po Odyssey na procesor náročnom Watch Dogs: Legion je to skutočne prekvapivé, vyzerá to tak, že vývojári zapracovali na optimalizácii aspoň v tejto oblasti. Aj keď sú tam občasné malé záseky a aj rôzne malé drobné chyby, väčšinou však nekazia hrateľnosť. Ako keby tom chýbalo posledné kolo fixov pre menej podstatné chyby. Korona a vývoj na 5 platforiem spraví svoje. Niežeby to inokedy bolo iné, ale teraz to mierne viac vidieť, aj keď nie až tak ako pri Unity, ktoré tiež vychádzalo pri začiatku generácie.

Svet je pritom živý, od ľudí v dedinách, hliadok medzi mestami, zvieratami v lesoch, vtákmi nad mestami, ale premávka je aj na vode. K tomu nechýba interakcia, kde, samozrejme, vyliezť môžete prakticky všade, viete vypaľovať dediny, požiare sa tu šíria v rámci budov a dedina počas vášhonájazdu vyzerá veľmi zaujímavo. Všade oheň, dym, telá, krv, miestami odseknuté končatiny... Na atmosféru sa skutočne sťažovať nedá.





Celé to dopĺňa kvalitná hudobná stránka, rozsiahly dabing a aj keď tu nie sú rádiá počas cesty, na lodi viete nechať svojich chlapov spievať alebo rozprávať príbehy. Žiaľ, všetko teraz len s anglickými alebo ak viete poľskými titulkami, keďže čeština bola síce vo vývoji, ale bola zrušená. Vo verzii hry ešte pred prvým patchom som mal aj nastavenie češtiny, ale jediné čo bolo preložené, bolo polka úvodného menu. Ubisoft to zrušil pre nízke zisky z SK a CZ lokality. Možno na dlhú dobu posledným oficiálne preloženým titulom do CZ bude Immortals: Fenyx Rising.

Celkovo je Assassin's Creed: Valhalla veľmi pôsobivé pokračovanie, ktoré si užijú ako fanúšikovia série, tak aj fanúšikovia histórie a aj Vikingov. Ponúka jedinečný pohľad na Anglicko v temnej dobe, kedy je zničené, pomaly sa zbierajúce a plné konfliktov a bojov.

Do toho ešte prichádzate vy ako vikingskí rabovači. Základný príbeh je tu síce menej výrazný a hlavne rozťahaný, ale sprevádzajú to príbehy miestnych kráľov a pomáhajú tomu kvalitne spracované boje, nájazdy a aj vylepšený systém RPG prvkov. Príbeh v súčasnosti je len ako malý doplnok, aj keď začína mať zaujímavé smerovanie a uvidíme, čo všetko sa aktuálnymi udalosťami zmení v ďalšej hre.

Ak sa vám páčili posledné časti Origins a Odyssey, toto je presne pre vás a ak ste žiadneho assassina doteraz nehrali a máte radi otvorené svety, určite to skúste. Absencia českých titulkov zamrzí, ale aj keď neviete po anglicky, hru si užijete.

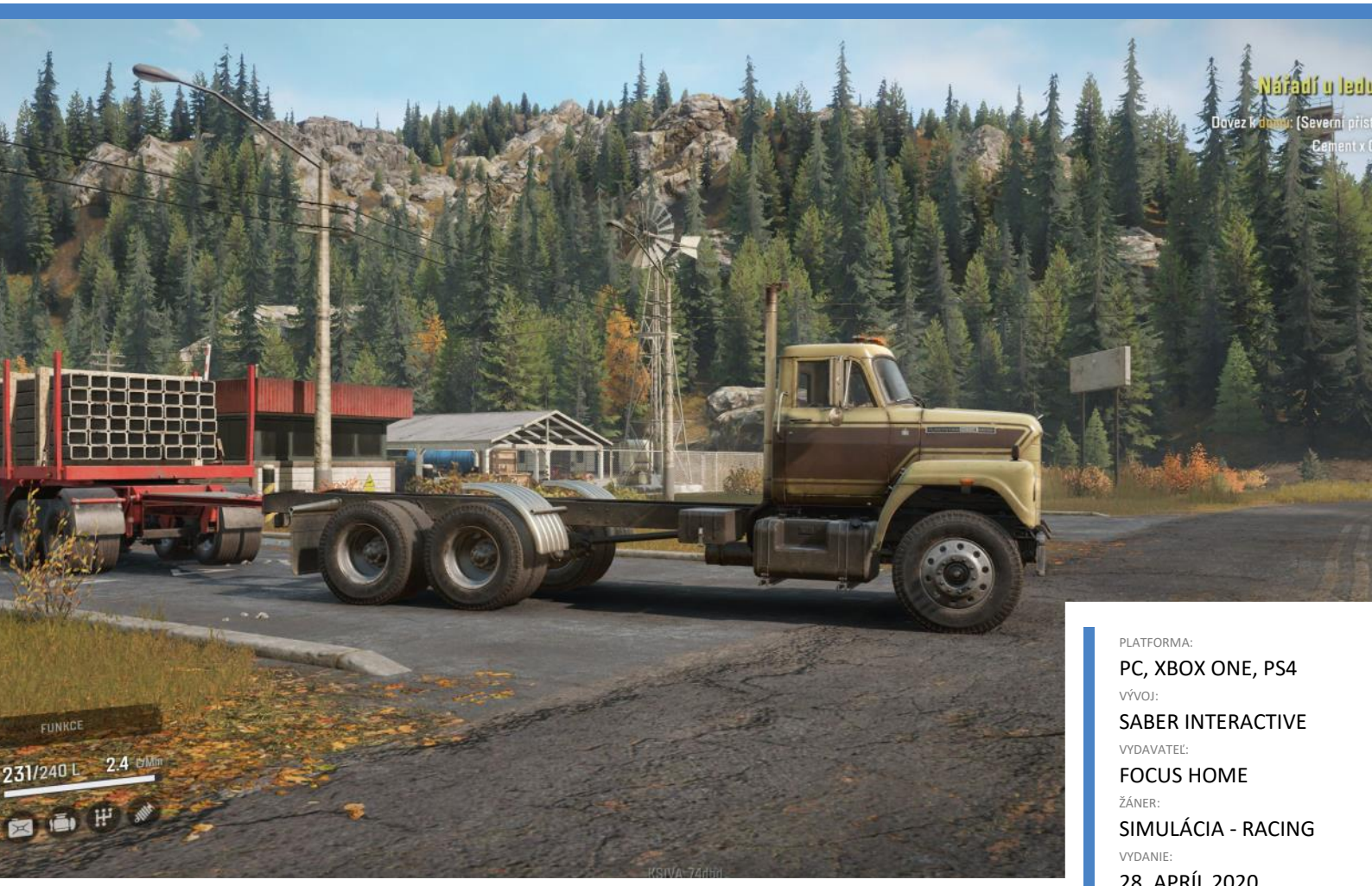
HODNOTENIE

+ pôsobivý rozsiahly svet Anglicka
+ množstvo obsahu
+ veľmi dobrá vikingská atmosféra
+ kvalitne spracované boje a dobre riešené upgrady

- rôzne malé chyby
- hlavný príbeh Assassinov je len v úzadí
- tentoraz už chýbajú CZ titulky

8.5

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
SABER INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
FOCUS HOME
ŽÁNER:
SIMULÁCIA - RACING
VYDANIE:
28. APRÍL 2020

SNOWRUNNER

POKRAČOVANIE SPINTIRES, TERAZ AJ V SNEHU

Focus pokračuje vo svojej jedinečnej simulačnej sérii zameranej na prepravu tovaru v nehostinných podmienkach. Sériu svojho času začal vývojár Pavel Zagrebelnyj so svojím titulom Spintires. Následne už pod Saber Interactive pokračoval ako Mudrunner a nová hra dostáva ďalší názov, a to Snowrunner.

Spintires pri svojom vydaní ponúkol jedinečnú fyziku vozidiel, špeciálne pneumatík, ktoré sa správali podľa terénu a váhy auta a prejdenie blatom alebo vodou nebolo vôbec jednoduché. K tomu sa pridal navijak, rôzne typy nákladov a aj rôzne druhy vozidiel s rozličnými pohonmi. Bolo to na svoju dobu veľmi pôsobivé a aj dnes stále je, keďže tento systém nemá konkurenciu. Mudrunner prebral základ Spintires, rozšíril ho o nové prostredia a možnosti aj keď výraznejšie hru nemenil, a to ani používateľskú prívetivosť. Snowrunner to celé posúva vpred.

Snowrunner výrazne vylepšuje hru v každom smere, prepracoval grafiku, rozširuje možnosti a hlavne prostredia. Autori sa tu výrazne pohrali a rovno do základnej hry dali tri krajiny vždy s niekoľkými mapami, ktoré postupne prejdete. Bude to štyrikrát väčšia plocha ako v Mudrunner American Wilds. Približne 30 km štvorcových na jedenástich mapách.

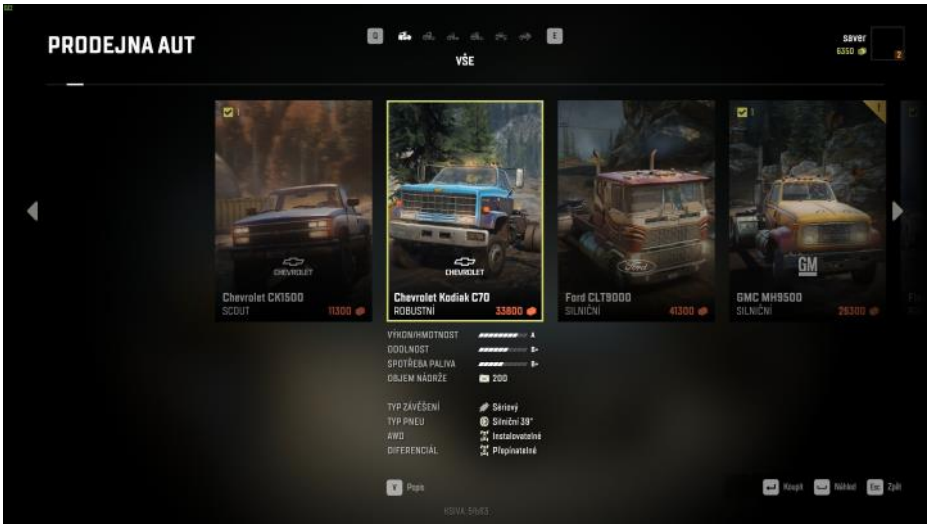
Napriek názvu nebude Snowrunner čisto v snežnom prostredí, dostanete prostredie Michiganu, Aljašky a Tajmíru. Každé bude iné a Michigan ponúkne viac štandardné horské prostredie s množstvom ciest, ale aj čiastočne neschodnými zablatenými cestami, Aljaška oproti tomu bude zasnežená, predstaví sneh a ľad a nakoniec Tajmír je úplne nehostinné zablatené a zatopené prostredie na Sibíri.



Autori trochu sklamali, že tu nie je aj púšť, ktorá by pridala znovu iný typ terénu, ale možno bude nasledovať v Sandrunner časti). Tak či tak, každé prostredie ponúkne iné a stále náročnejšie výzvy.

Hlavné misie budú viac-menej rovnaké, zamerané na ropné spoločnosti, ale okrem toho máte hneď tri firmy, pre ktoré budete plniť misie ako hlavné zákazky. Pridajú sa rozmanité menšie úlohy pre ľudí a nakoniec to dopĺňajú úlohy na čas. Vždy v zásade musíte niečo niekde zobrať, preniesť na iné miesto, nájsť stratený náklad alebo auto, zapadnutý príves. Nakoniec presne o tom tá hra je - ste prepravca. Ale nebude to jednoduché, keďže prostredia sú extrémne nehostinné a miestne cesty nie, že nevideli asfalt, ale ani štrk.

Vy tak musíte postupne splniť jednoduché úlohy so základnými pomalými, rozpadnutými autami, aby ste si zarobili, mohli získať lepšie jednotlivé súčiastky, prípadne kúpiť nové auto. Tých je takmer 50, a to od malých pick-upov alebo jeepov, cez staré nákladné, až po veľké ťažné autá, alebo obojživelné, priam vojenské vozidlá. Dôležité je, vždy si na danú prácu vybrať správne auto.





Niekde je potrebné ľahké auto, inokedy na ťažký náklad veľké. Často budete misiu skúšať viacerými vozidlami, keďže po ceste zistíte, aký presne je terén.

Samozrejme, peniaze sú problém, a teda dôležité je postupne plniť misie, zarábať ako sa dá.

Niektoré úlohy sú rýchle a stačí si vybrať vhodné auto, dávať pozor na rýchlosť, výber terénu, cez ktorý pôjdete a len prejsť do cieľa. Iné sú zložitejšie, majú niekoľko úrovní a napríklad musíte splniť inú misiu, aby ste danú úlohu reálne mali šancu splniť. Napríklad zapadnutú cisternu ťažko odtiahnete cez zablatenú cestu, ale ak doveziete tovar na opravu mostu, hneď to bude jednoduchšie.

Ak totiž skúsite niečo ťahať krížom cez blato a nemáte na to správne auto, správne pneumatiky, ľahko sa stane, že zapadnete a už sa nepohnete. Niekedy nepomôže ani navijak, čo je primárna záchrana v krízových situáciách. Vtedy síce môžete auto teleportovať späť do garáže, ale je tu aj účinnejšia možnosť, a to zobrať ďalšie auto a potiahnuť zapadnuté. Niekedy si takto viete pomôcť a neraz je to aj jediná cesta, ak chcete daný náklad dostať na miesto.

Ale nemusíte byť nevyhnutne na všetko sami. Viete si vytvoriť kooperačnú hru a spojiť sa hneď s tromi ďalšími hráčmi. Buď si vytvoríte vlastnú hru a necháte ju otvorenú pre ďalších hráčov, alebo si pozvete priateľov. Vždy sa pridáte do prebiehajúcej hry hráča, ktorý ju zakladá, a teda mu môžete pomôcť so splnením misií alebo vyslobodením vozidiel.

Nakoniec je tu ešte prvok kazenia auta. To je tu podobne ako v predošlých hrách detailné, aj keď zdá sa, že utlmené. Podobne sa tu kazia tlmiče, pneumatiky a hlavne motor, ale zdá sa, že výrazne pomalšie ako v Spintires a malý náraz do zábradlia vám hneď nezničí motor. Treba si však dávať pozor, keďže čím viac je pokazený, tým menší je výkon auta a podobne ak zlyhávajú tlmiče, už terén neprejdete tak jednoducho. Všetko si opravujete v garáži, kde si zároveň auto môžete aj vylepšovať. Viete kúpiť lepší motor, odpruženie, pneumatiky alebo vylepšiť navijak, prípadne vymeniť nákladnú plochu za žeriav, pridať rôzne nadstavby alebo iné doplnky. Tieto všetky vylepšenia sa vám postupne odomkýnajú. Čo je zvláštne riešené, keďže v takomto štýle simulácie by malo byť prístupné všetko čo si môžete dovoliť. Niektoré vylepšenia nájdete aj v prostredí hry.

Snowrunner teraz beží na novom engine a aj to pekne vidieť. Je to vlastný engine od Saber Interactive, do ktorého preporovali simuláciu terénu a fyziku z predchádzajúcich hier. Celé to tak už nebude šedivé, prostredia dostanú farby, pôsobivú dohľadnosť a veľmi dobre zachytenú prírodu. Skutočne je to veľký skok oproti Mudrunnerovi. Kolesá parádne zapadajú do blata, snehu, prešmykujú sa, víria vodu. Je to pôsobivé. Chýba tomu však jedna vec, a to život. Prostredie je stále mŕtve, bez áut, bez ľudí. Je to ako v karanténe. Jediné čo sa hýbe, sú stromy a je to škoda. Pomohlo by to atmosfére a hlavne prítomnosť ľudí by bola logická. Môžete si to oživiť len kooperáciou s priateľmi.

Na samotnú simulačnú stránku sa nedá sťažovať a dokáže napriek prázdnote prostredia pohltiť. Nakoniec je to zamerané presne na vás a váš boj s prírodou. Čo však vývojári z Ruska ešte veľmi nevedia, je spraviť hru užívateľsky prívetivú. Tu síce spravili veľký skok oproti Mudrunnerovi, ale napriek tomu, že pripravili pekný tutoriál, niektoré veci sú stále nedotiahnuté. Hlavne zo začiatku, kým sa zorientujete, neviete čo skôr.





Napríklad v jednej z prvých misii viete, že máte niekoho zachrániť a nájsť v divočine a priviesť domov. Prídem tam, nájdem prázdne auto a rozmýšľam čo ďalej a kde môžu tí ľudia byť. Po hodine mi dôjde, že v prázdnom aute sú akože tí ľudia, ktorých treba zachrániť a odtiahnuť domov (aké ťažké je dať pár postavičiek do auta?).

Alebo nikdy nenechávajte auto odparkované pred garážou, lebo ak z nej vyberiete ďalšie auto, zhmotní sa vám rovno do toho prvého. Hra vám pre istotu potom len napíše, že si na to máte dávať pozor. Komplikovane je spravené presúvanie auta medzi lokalitami, kde ho musíte manuálne vždy z garáže odobrať, aby ste ho mohli dať do garáže v inom prostredí.

Priamo v hre je už teraz zapracované prepojenie na mody, ktoré môžete odkliknúť a cez snowrunner.mod.io web a automaticky sa vám do hry nainštalujú.

Napríklad je už online cybertruck mod, ale aj motorka alebo bojové vozidlo. Určite postupne budú preportované rôzne vozidlá aj z Mudrunnera.

Saber Interactive sa so Snowrunnerom skutočne pohrali a ponúkli o generáciu lepší zážitok ako pri Mudrunnerovi. Nový engine s pôsobivou grafikou, rozsiahle mapy v troch rôznych lokalitách, množstvo áut s upgradmi a hlavne náročné úlohy, v ktorých proti vám stojí samotná príroda a hlavne fyzika. Je to doslova boj s prírodou.

Navyše nechýba kooperácia alebo zapracovanie modov. Čo však chýba, je to finálne dotiahnutie rôznych menších detailov, ktoré síce neovplyvňujú kvalitnú simulačnú stránku, ale môžu hlavne menej skúseným hráčom znepríjemniť zážitok z hry.

HODNOTENIE

+ veľký posun vpred pre sériu ako vizuálne, tak aj možnosťami
+ parádna fyzika vozidiel a prostredia
+ tri rôzne prostredia s viacerými mapami a množstvom upraviteľných vozidiel
+ pôsobivý vizuál

- stále niektoré neprehľadné veci, hlavne čo sa týka používateľskej prívetivosti
- žiadny život v prostredí

8.5

PETER DRAGULA



GEARS TACTCIS

TAKTICKÉ POŇATIE BRUTÁLNEJ GEARS OF WAR SÉRIE

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
SPLASH DAMAGE
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
STRATEGICKÁ
VYDANIE:
26. APRÍL 2020

Microsoft sa po Halo Wars tituloch rozhodol pripraviť strategický spin-off aj pre Gears of War sériu. Ponúkne však niečo iné a bude postavený na XCOM štýle hrateľnosti, ktorý tejto značke veľmi dobre sadne. V Gears Tactics tak autori prinášajú drsné a brutálne boje ľudí a rasy Locustov v ťahovom prevedení. Doplní to zaujímavý príbeh, kvalitné prestrihové scény a hlavne brutalita.

Samotný nápad s taktickým prevedením Gears of War dostal Microsoft už pri Xbox 360 generácii, kedy mala byť vytvorená realtime stratégia zameraná na taktické boje a jednotky ovládané kinectom. Teraz v novej generácii na to Microsoft išiel s iným prístupom, ako prioritu si dal PC a štýl sa zmenil na ťahový. Celé si to zobralo na plecia štúdio Splash Damage, ktoré síce nie je v tomto štýle práve skúsené a z taktických hier spravilo spravili len malú mobilnú hru, ale zrejme to stačilo a celé to zvládlo veľmi dobre.

Príbeh hráčov zavedie do čias ešte pred prvou Gears of War hrou, do obdobia tesne po Emergence day, teda po vypnuknutí vojny s Locustmi na planéte Sera. V čase, kedy už bola štvrtina obyvateľstva vyhladená a ľudia bojujú o prežitie s novým, ešte nepoznaným nepriateľom. Ten prišiel spod zeme, plne pripravený, vyzbrojený a chopil sa svojej šance ovládnuť povrch. Ľudí však stovky rokov bojov pripravili na to, čo sa práve deje.



V Gears Tactics preberieme jednotku vedenú Gabe Diazom, otcom Kait Diaz z Gears 5. Celé nám to tak doplní príbeh rodiny Diazovcov, popri Fénixovcoch druhej výraznej rodiny zo série. Do jednotky sa pridá aj Sid Redburn a Augustus Cole a spolu budú naháňať Ukkona, locustského vedca, ktorý je zodpovedný za vytvorenie nebezpečných monštier. Popritom všetkom sa dozvieme aj viac o utajenej histórii Locustov, ktorá bola nedávno otvorená a zmenila chápanie celého univerza. Príbeh hry pekne prepojí osudy postáv a doplní chýbajúce články do Gears univerza. Ak túto hru fanúšikovia série nebudú hrať, oplatí sa pozrieť prestrihové scény.



Celé to budeme sledovať v štýle hrateľnosti XCOMu, ale okoreneného intenzívnou akciou. Autori zo Splash Damage štúdia síce použili ťahový systém, ale zrušili mriežku na bojisku a zároveň rozšírili počet akcii, ktoré môžu vojaci spraviť počas jedného ťahu. K tomu do doplnili akčnými a brutálnymi scénami známymi z Gears série, a teda pôsobivé zásahy, zabitia alebo finishe budú priblížené a náležite krvavé. Budú lietať hlavy, končatiny, telá budú pílené na polovicu. Vyznieva to celé akčne a dynamicky a ani ak ste primárne akčným hráčom, netreba sa tu strategickej hrateľnosti báť.



Na misie vždy posielate niekoľkých vojakov, s ktorými sa budete presne v štýle Gears hrateľnosti skrývať za prekážkami a likvidovať nepriateľov buď streľbou, granátmi, alebo aj zakončením motorovou pílou. Popritom budete musieť taktizovať a rozmýšľať ako rozdeliť 3-4 akčné body na pohyb, streľbu, aktívne sledovanie alebo aj nabíjanie. Všetko tak, aby ste čo najlepšie prežili útoky nepriateľov a v ďalšom kole sa o nich postarali.

Celú kampaň hry prejdete podľa obťažnosti asi tak za 30 hodín, pričom pokračovať môžete aj po skončení príbehu. Samotné misie trvajú približne polhodinu, niektoré sú kratšie, iné - napríklad súboje s bossmi, sa môžu pretiahnuť aj na hodinu. Záleží ako od nastavenej obtiažnosti, tak od vašej taktiky. Viete ísť pomaly, zbierať všetky truhlice a likvidovať každého nepriateľa a prípadne sa zameriavať aj na finishe, ktoré zvyšujú XP postavám, ako aj pridávajú rôzne bonusy celému tímu. Čistá prestrelka bez taktiky však nie je niečo, by bolo jednoduché, keďže AI nepriateľov je slušná a aj keď niekedy zaváhajú, ich počty a sila to vynahradia.

Zároveň záleží aj od cieľov vašej misie. Niekde musíte vyslobodiť väzňov, inde len zozbierať potrebné truhlice alebo zničiť určité zariadenie. Sú aj časové misie a za určitý počet ťahov musíte niečo splniť. V príbehových misiách sú ciele viac rozmanitejšie, vo vedľajších sa opakuje niekoľko typov misii aj keď postupne v nových prostrediach a s rôznymi úpravami hrateľnosti. Pôjdete buď zničiť všetkých nepriateľov na bojisku, budete musieť prejsť bránami alebo mostami a aktivovať ich, alebo budete obraňovať dva kontrolné body určitý počet kôl. A je tu aj adrenalínový scavenger run, kde za vami budú padať bomby a vy musíte utekať, zabíjať popritom nepriateľov a zbierať truhlice. Nakoniec nechýba séria masívnych bossov, ktorí veľmi dobre spestrujú hrateľnosť.

Pritom typy nepriateľov sú rôzne a musíte sa ku každému stavať podľa jeho silných a slabých stránok. Máte tu vybuchujúcich chrobákov, útočníkov, ale aj snajperov, pomalých granátometčíkov alebo aj veliteľov, ktorí dodávajú ostatným bonusy - či už zdravie, alebo odolnosť. Neustále ako prechádzate príbehom, pribúdajú ďalší a vytvárajú nutnosti nových taktík a postupu. Podobne ako nepriatelia aj vaši vojaci majú rôzne triedy, ktoré je vhodné pri misiách kombinovať. Je tu útočník,podpora, heavy, snajper, skaut, kde každý má svoju primárnu zbraň, ale aj svoje vlastnosti a svoj strom schopností, ktoré budete postupne odomkýnať. Skill strom je síce bohatý, ale keď nie každý upgrade je dôležitý. Mixujú sa tu zlepšovania presnosti, pohybu, bonusy pri zabití nepriateľa, a podľa triedy napríklad liečenie, vystrašenie okolitých nepriateľov, silnejšia obrana. Ako ich budete odomkýnať, postave budú pribúdať aj možnosti akcie priamo v hre.

Aby sa ešte rozšírili možnosti, ako aj hĺbka, postavy môžete vybavovať aj pancierom a zbrane doplnkami. Všetko je tu riešené cez truhlice, ktoré nachádzate v misiách a ktoré náhodne pridávajú rôzne cennejšie alebo menej cenné doplnky. Niektoré doplnky zlepšia pohyb, iné ho zhoršia za cenu odolnosti, niektoré pridajú alebo zlepšia niektorú schopnosť. Podobne je to so zbraňami, kde sa môže zvýšiť presnosť, ale znížiť sila, alebo aj zvýšiť alebo znížiť počet nábojov. Samotný manažment tímu sa týmto môže zmeniť na mikromanažment, ale bude záležať na vás, ako sa tomu budete chcieť venovať.

Pritom sa váš tím postupne, ako budete oslobodzovať väzňov, bude rozširovať a nakoniec skončíte s desiatkami vojakov, ktorých si budete môcť do misii vyberať. Vždy však môžete zobrať najviac štyroch, a tak väčšina bude sedieť doma. Veľký tím sa však zíde pri vedľajších misiách. Tých totiž musíte vždy prejsť niekoľko, aby ste sa dostali na ďalšiu príbehovú misiu a vtedy už raz aktivovaní vojaci ostávajú mimo ponuky. Zálohy sú tak potrebné.

Táto oblasť základne je síce nastaveniami bohatá, ale možno ani nie plne využitá. Zdá sa, akoby tu autori plánovali s veľkými tímom niečo viac, ale nedostali sa k tomu. Napríklad vojakov môžete okrem sily upravovať aj vizuálne, čo by bolo ideálne pre multiplayer alebo kooperáciu, no tie, žiaľ, v hre nie sú. Naopak v základni chýbalo niečo vizuálne príťažlivé. Je tu len čisto zoznamu vojakov, ani nie tak základňa ako nejaká mapa, aby sme videli, ako s bojom postupujeme a aj to, že niekam postupujeme. Je to príliš strohé.





Čo nie je strohé, je samotná vizuálna stránka. Tá je na takýto typ ťahovej stratégie priam parádna. Vidieť, že postavy a základy sú prebrané z Gears 5 a ich detaily sú pôsobivé, podobne ako detaily prostredí sú vysoké, aj keď tam pri priblížení už vidieť, že textúry sú primárne určené na vzdialený pohľad. Podobne sa sťažovať nedá ani na animácie. Samotné prvky, ako streľba, krv a rozpolené telá, sú podobné veľkému Gears a práve to dodáva celej hre priam akčný nádych. Je pritom zapracovaná aj fyzika, a to ako v prostredí, kde nepriatelia vedia niektoré barikády rozstrieľať, tak aj v postavách, ktoré odhadzujú explózie. Necítite sa tak ako v pomalej stratégii.

Nezaostáva ani optimalizácia a stabilita. Splash damage spravili dobrú prácu a nezabudli ani na hlboké nastavenia ako sa to na správnu PC verziu patrí. Nakoniec hra je po dlhom čase prvá od Microsoftu, ktorá vychádza primárne na PC (neskôr príde port na Xbox). Náležite tomu je aj ovládanie primárne navrhnuté na myš a klávesnicu a nie je zjednodušené pre gamepad. Všetko tak môžete klikať, otvárať a presúvať čisto myšou. Pričom kameru môžete ovládať šípkami. Možno niektoré povely sú až prekombinované, je nutné ich potvrdzovať, ale aspoň len tak nevystrelíte hocikam.

Zvuková stránka nerobí hanbu Gear sérii a orchestrálky dopĺňajú veľmi kvalitné a veľmi špecifické zvuky pre túto sériu, kde počujete každý náboj, každý typ nabitia, granáty. Podobne je spracovanie a ozvučenie prestrihových scén na na vysokej úrovni - prakticky rovnakej ako v štandardnej Gears hre.

Celkovo dokázalo štúdio Splash Damage v Gears Tactics veľmi dobre spojiť brutálnu akciu Gears s taktickým štýlom XCOMu. Autori ponúkajú niečo, čo otvára značke nové obzory a rovnako o nové nápady rozširujú aj tento taktický strategický žáner. Pritom neorezávajú z Gears atmosféru a ani brutálnosť a dokonca zachovávajú aj hrateľnosť založenú na skrývaní sa za prekážkami. Veľmi dobre to tu sadlo. Čo ešte mohli doriešiť, je ako variabilita misií, tak aj časť základne, kde je len výpis tímu s jeho manažmentom. Chcelo by to viac. V každom prípade je to príjemný prídavok do Gears série.

HODNOTENIE

+ parádny mix ťahových taktických bojov a brutálnej akcie
+ rozsiahle možnosti taktiky na bojisku
+ boje s bossmi
+ hlboký manažment tímu
+ pôsobivé vizuálne a aj zvukové spracovanie

- základňa mohla byť viac prepracovaná
- vedľajšie typy misií sa opakujú

8.5

JÁN KORDOŠ



PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
TEAM NINJA
VYDAVATEĽ:
KOEI TECMO
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
13. MAREC 2020

NIOH 2

ORGIE S KATANOU POKRAČUJÚ

Každý z nás má vlastnú predstavu o zábave a krivka hrateľnosti stúpa strmo pri odlišných pocitoch. Souls-like hry stavili na obťažnosť. Avšak nie takú, ktorá by neférovým spôsobom znižovala účinok hráčovho umu či schopností. Jasne dané pravidlá, pri ktorých jedna chyba znamená často smrť virtuálneho hrdinu, u cholerických jedincov aj smrť gamepadu. A verte, že chuť tresnúť ovládačom o zem dostane raz každý. Okrem produkcie From Software sa podobný husárky kúsok podaril Team Ninja (séria Dead or Alive alebo Ninja Gaiden) s Nioh. Teraz tu máme pokračovanie. Prikývnuť na recenziu Nioh 2 bol hlúpy nápad. Predovšetkým dnes, keď človek väčšinu dňa rieši pracovné problémy a na typický „stay home“ home office s dorazením všetkých rozpozeraných seriálov na Netflixe nie je skutočne čas. Po dvanástich hodinách práce si chce človek oddýchnuť. Namiesto toho neustále umiera. Znovu a ešte raz a prečo si to nezopakovať? Napriek tomu a pomerne striedmemu dávkovaniu je pre mňa Nioh 2 zábavou, hoci postupujem až detinsky pomaly. Možno so štipkou masochizmu, avšak potrebujete lepšie odporúčanie, keď človek ledva sediac zažíva skvelé pocity pri hre, ktorá vás potrestá za každé poľavenie?

Druhý diel samurajskej akcie sa odohráva pred pôvodným dobrodružstvom. V druhej polovici 16. storočia by ste Japonsko ako nám prezentuje Nioh 2 márne hľadali v historickej literatúre. Obdobie po bitke o Osaku v Sengoku ére je plné démonov a pekelných síl, hlavného hrdinu nevynímajúc. Alebo hrdinku. Na rozdiel od jednotky nedostanete predpripravenú postavu, ale si vytvoríte vlastnú. Po vzore až maniakálne detailných editorov japonských hier je aj ten v Nioh 2 taký komplexný, že v ňom môžete stráviť doslova hodiny. Vytvoriť si ideálnu postavu z desiatok modelovateľných ponúk je rajom.

A je to v podstate jedno, pretože akčná hra z pohľadu tretej osoby vám len málokedy dovolí skúmať do detailov persónu obťažkanú brneniami. Príbeh to nezachráni: je tuctový, zmätočný, plný ľahko zabudnuteľných postáv a neponúka žiadne čaro pohltenia ako v prípade Sekiro.

Nioh bola „Soulsovka". Nioh 2 sa od predchodcu príliš nelíši. Nie je to len tým, že je hra obťažná, namiesto bonfire tu máte oltáre a po smrti musíte získané duše fungujúce ako skúsenosti znovu vziať pri svojom skone, inak o ne prídete. To všetko je pravda. A hra je to pekelne náročná, avšak nie tým, že nepriateľa musíte niekoľko minút umlátiť pravítkom. Je to súbojový systém, ktorý je svižnejší ako v Dark Souls a viac inklinuje k Sekiro či Bloodborne. Desiatky rôznych zbraní vám dovolia vybrať si čokoľvek, avšak danému predmetu musíte podriadiť stratégiu, pohyb po bojisku, načasovanie útokov, úskokov a obrannej pozície. To si žiada, bez zbytočného preháňania, hodiny a hodiny tréningu.

Zbraní je naozaj ohromné množstvo, no na rozdiel od akčných rúbaníc tu nejde len o číslo útoku, ale aj vlastnosti predmetu. Tie majú schopnosť, ktorú s daným typom zbrane už máte odomknutú a taktiež ide o to, ako hráč svoju zbraň pozná a ako dlho ju používa – potom je účinnejšia. Na výber dostanete množstvo mečov, katán, nechýbajú kopije, sekery, kladivá alebo špecialitky, ako kusarigama (zahnuté dýky na reťazi), tonfa, switchglaives (efektné kosy). Na diaľku je osvedčeným receptom na likvidáciu protivníkov luk, ale dostanete aj ručné kanóny či pušky. Predmetov je naozaj mnoho, každý z nich môže byť obyčajný, špeciálny alebo raritný. Majú ohromujúce množstvo sekundárnych efektov a už len z ich popisu viete, že jeden sa hodí na rýchle ataky na krátku vzdialenosť, kedy nesmiete zaváhať, s inými zas tancujete okolo protivníka, aby ste ho doslova rozmontovali na kúsky zopár údermi. Štatistík, ktoré každá zo zbraní inak modifikuje, je niekedy možno až príliš veľa.

Do toho treba vtesnať schopnosti – je ich hromada a ich typológiu je zbytočné popisovať, ich účinok spoznáte aj prostredníctvom inštruktážneho videa. Stromy schopností sú košaté, pre každý typ zbrane zvlášť a nájdete aj špeciálne možnosti, v čom sa zdokonalíte – všetko za aktívne používanie. Dôležitý je aj postoj so zbraňou, pre jednoduchosť rozdelený na nízky, stredný a vysoký. Nielenže držíte inak zbraň, ale hlavne je boj s ňou takticky diametrálne odlišný. Vysoký postoj vám síce pridá na poškodení zbraňou, avšak útočíte pomalšie, spotreba staminy (v Nioh 2 je to Ki) je vyššia, pričom nízky postoj je na tom opačne a spolieha sa na uhýbanie, counterattacky a rýchlu zmenu miesta. Ovládnuť majstrovstvo so zbraňou je jedna vec, správne načasovať útoky druhá a zároveň musíte vedieť čo na seba navešať (vysoké obranné číslo brnenia je fajn, ale obmedzuje vás pohybovo) a zároveň čítať pozičnú hru protivníka, reagovať na danú akciu a najlepšie predvídať, aby ste mohli adekvátne odpovedať. A ak sa vám podarí toto, každého nepriateľa si prečítate, pretože každý je iný, bude boj úžasne pohlcujúci.

Ďalšie RPG prvky sa nesú už v tradičnej rovine vylepšovania postavy za získané skúsenosti – ak ich teda definitívne nestratíte po tom, čo nezvládnete prísť k miestu svojej poslednej smrti.



Univerzálne platidlo vám dovolí investovať bod do jednej z ôsmich vlastností, pričom každá z nich navyšuje iné atribúty. Medzi klasiky patrí počet životov či Ki, ale zároveň aj rýchlosť obnovovania Ki, tzv. Ki Pulse, efektívnosť v boji s jednotlivými druhmi zbraní, rôzne odolnosti, nosnosť postavy a podobne. Netreba dodávať, že každú vlastnosť dvíha niečo iné a vy by ste chceli najlepšie všetko. Napriek tomu niekedy nebadať rozdiel medzi postavou na prvých leveloch a štyridsiatke. Dôležitá je výzbroj a hlavne technika so zbraňami a skutočná zručnosť hráča.

Dôležitou súčasťou súbojového systému, možno aj tou najdôležitejšou, je Ki. Zabudnite na čo najrýchlejšie stláčanie dvojice útokov a ich kombinácie. Boj je ako tanec, ladný balet a nie pogovanie v kotli. Načasovaním útokov docielite omnoho viac a musíte sledovať Ki. Alebo ak chcete výdrž. Každá akcia (útok, úkrok, obranný kryt) vám zožerie kúsok a keď sa vám minie, môžete zostať len hlúpo stáť a schytávať jeden úder za druhým až do vášho rýchleho skonu. Príde behom niekoľkých sekúnd a nestihnete ani mrknúť. Nie je podstatné uberať súperovi životy po veľkých kusoch – teda áno, ak na to máte zbraň, viete to a všetko ide podľa vašich predstáv, tak si protivník ani neprdne. Lenže často to je opačne.

Snažíte sa udržať súpera na dištanc, vykrývate jeho útoky, sledujete predovšetkým Ki. Pretože aj súper sa vyčerpá a potom je jeho dorazenie o to väčšou satisfakciou.

Hranie mŕtveho chrobáka sa však nevypláca, pretože obranný postoj vás vyčerpáva dostatočne na to, aby ste sa zmohli len na jeden - dva výpady, ktoré vás úplne dorazia. Preto je nutné používať Ki Pulse: chvíľu po vykonaní akcie musíte stlačiť príslušné tlačidlo a Ki sa vám obnovuje rýchlejšie alebo dokonca doplní podľa toho, či sa vám to podarilo v správnej chvíli. Kombinácia všetkého dokopy robí aj z obyčajného súboja nádherné divadielko. Vždy viete, kedy presne ste spravili chybu, ako ste mali reagovať, aby vám protivník neskrivil ani vlások na hlave – ale vždy sa môže niečo pokaziť. Obyčajných nepriateľov (alebo ich silnejšie verzie či minibossov) sa postupne učíte zdolávať presnou sadou úderov a pohybov. Ale to je len začiatok.

Ako býva aj v Dark Souls zvykom, nesmie chýbať multiplayer. Ak máte online zložku zapnutú, na zemi sa vám budú objavovať červené a modré hroby hráčov. Červení sú vaši protivníci, ktorých môžete vyzvať na súboj jedného proti jednému a modrí vám zas pomôžu v postupe konkrétnou úrovňou. Vzorce správania sa postáv a ich výbavy korešpondujú so spôsobom ich boja. Každá pomocná ruka je vítaná, avšak neočakávajte, že dôležité bitky vám „živí hráči“ vybojujú bez námahy. Väčšinu musíte zvládnuť sami. Naopak pri kompetitívnych súbojoch sú tieto stretnutia skvelým tréningom, ktorý vás naučí rôznym štýlom boja podľa zbrane súpera.

Ďalej by sa dalo dlho debatovať o ninjutsu a blacksmith – postupne odomykajúce sa bonusy v podobe výroby hviezdic, krátkodobých bonusov k zbraniam (napríklad si potriete čepeľ jedom), nakupovania a predávania výbavy, ale možností v Nioh 2 je toľko, že je zbytočné venovať sa všetkému. Hra vás zahltí množstvom prvkov tak či tak. A to ešte nepadlo slovo o démonoch alebo ak chcete yokai a guardian spirits. Ako už býva zvykom, disponujete taktiež špeciálnymi schopnosťami, v tomto prípade démonické yokai. Neraz si môžete pomôcť účinnejším útokom alebo v sebe prebudíte špeciálneho guardiania, ktorého bonusy sú na nezaplatenie. Tie je možné ďalej upravovať a modifikovať špeciálnymi dušami, kombinovať ich a podobne. Všetky možnosti sú v Nioh 2 otvárané postupne, no i tak doslova zavalia hráča, avšak dávajú priestor na skúšanie presne toho, čo vám vyhovuje.





Nemusíte automaticky siahnuť po zbrani, ktorá má vyššie poškodenie alebo bonusy ako z rozprávky – nevyhovuje vášmu štýlu boja a bude zbytočne neefektívna. Tak to funguje so všetkým - tréning a skúšanie, nič iné.

Technické spracovanie má svoje chybičky krásy v podobe občasných prepadov snímkovania a vtedy musíte obetovať rozlíšenie či HDR efekty v prospech plynulosti. Práve tá je v boji nesmierne dôležitá a napriek tomu, že hra vyzerá k svetu, je lepšie trochu poľaviť. Nioh 2 je situovaný do typicky japonského prostredia s nezanedbateľnou dávkou gýču. V Nioh 2 nedostanete otvorený svet, ale dizajnovo prepracované úrovne, ktoré spoliehajú na dobrú vertikálnu rôznorodosť, postupne odomykané dvere, skratky a cestičky, ktoré vás okľukou privedú k svätyni či mnohé odbočky s odmenami. Vizuálna príťažlivosť a detailné animácie postáv so skvelými pohybovými schopnosťami prispievajú k pohlteniu grafikou a nebudete ani tak vnímať niekedy až prílišnú statickosť prostredí s obmedzeniami v podobe neviditeľných barier.

Syndróm nemého hrdinu sa nevyhol ani Nioh 2, avšak samurajskému spôsobu to ani príliš neprekáža. Niekoľko nahovorených postáv si určite s radosťou vychutnáte v japonskom dabingu. Hudba, hoci nie je až taká výrazná, sa vo vybraných momentoch prejaví, avšak jednotlivé motívy nie sú natoľko výrazné, aby obohatili atmosféru bojov. Prostredia situované skôr do tunelov ani nedávajú priestor na to, aby ste sa niečím kochali s ľúbeznou melódiou v pozadí. Je to možno aj škoda, pretože všetko ostatné funguje obstojne. Ovládanie a prehrabávanie sa v menu je prehľadné a užívateľsky príjemné. Kamera občas vnesie neprehľadnosť do bojov v priestoroch ohraničujúcich stenami a v prípade, ak sa nestihnete zamknúť na nového nepriateľa, netušíte, čo robíte.

Ale to všetko sa dá zvládnuť. Nioh 2 je náročná hra – rovnako ako predchodca a dbá predovšetkým na nekompromisný tréning. Vtedy prinesie odmenu v podobe zadosťučinenia za tvrdú drinu. Na začiatku je to skutočne boj, pretože Nioh 2 do toho skočí po hlave, nič detailne nevysvetlí a nechá hráča skúšať a často, žiaľ, i tápať. Nováčik sa ľahko stratí a môže byť znechutený, no kúzlo hry spočíva aj v tom, že sa k nej budete radi vracať. A pomaly napredovať, učiť sa, robiť zo svojho hrdinu vraždiacu mašinu, vytvárať mu buildy. Potom padnú aj bossovia, ktorí predstavujú na začiatku nezdolateľnú prekážku. Levelovanie postavy ide pomerne rýchlo, za všetko vám pribúdajú skúsenosti (zbrane sa zlepšujú ich používaním) a zistíte, že sa hodiny bavíte. To je najlepšia známka hrateľnosti, ktorú môže hra dostať. Len sa pripravte na to, že Nioh 2 vám nič nedaruje a nedá zadarmo.

HODNOTENIE

+ nekompromisná hrateľnosť
+ bohaté RPG prvky
+ rôznorodé zbrane
+ online prvky
+ zaujímavé prostredia
+ férová náročnosť

- príbeh
- kamera
- menšia pestrosť nepriateľov
- zo začiatku zmätok
- podobnosť s predchodcom

8.5

MATÚŠ ŠTRBA



STREETS OF RAGE 4

NÁVRAT DO PIXELOVANÝCH ULÍC

PLATFORMA:
PC, PS4, XBOX1, SWITCH
VÝVOJ:
DOTEMU
VYDAVATEĽ:
DEOTEMU
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
30. APRÍL 2020

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

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

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

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



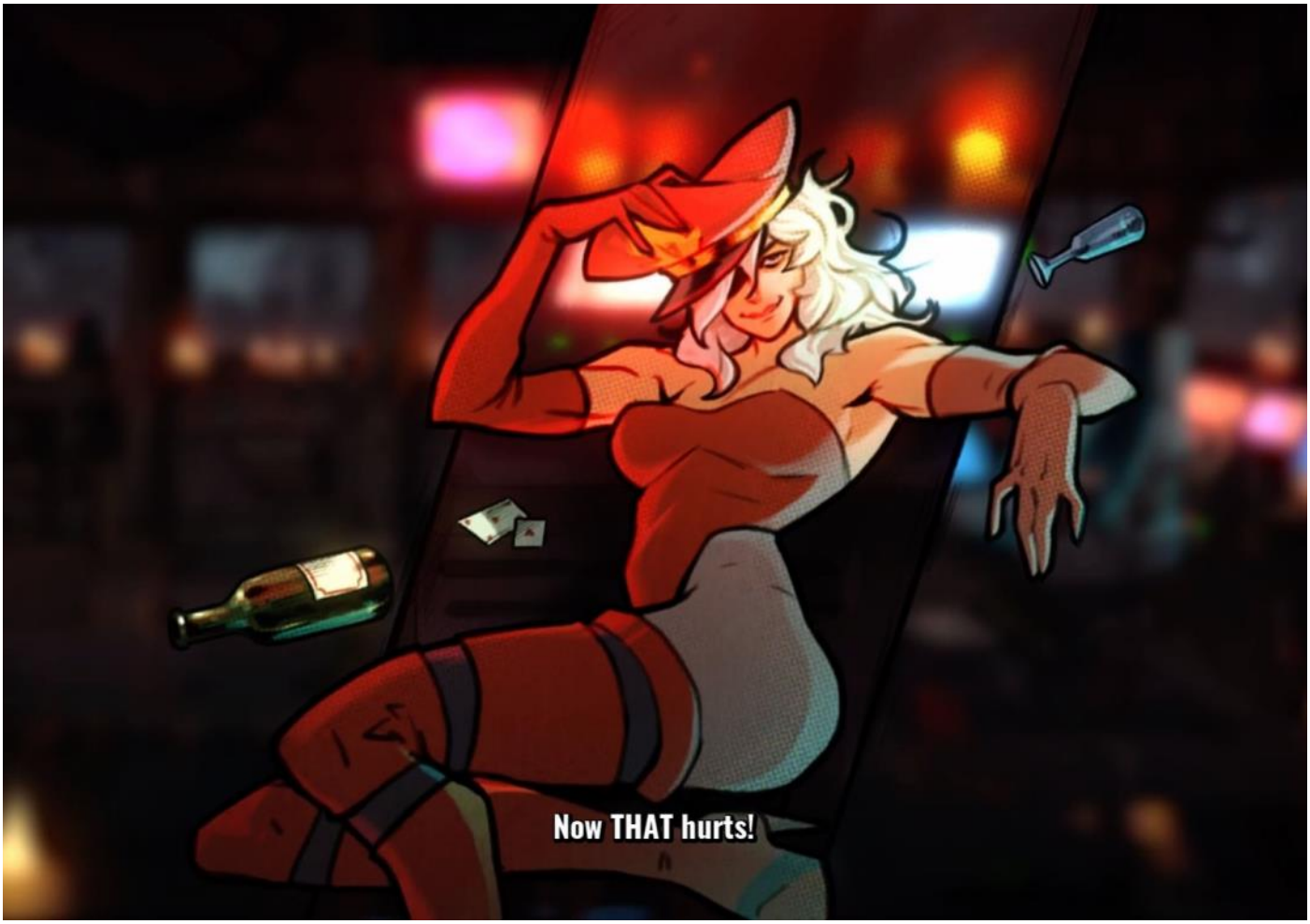
Našťastie sa Streets of Rage 4 vydarila aj po tejto stránke a pritom vlastne ani nerobí niečo extra prevratné. Prináša klasickú beat 'em up hrateľnosť z prelomu 80. a 90. rokov a k nej pripája množstvo ďalších prvkov, ktoré od takejto hry čakáte. Či je to už kooperácia, jednoduchý klišé príbeh o boji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

Najskôr ten príbeh. Hra sa odohráva desať rokov po trojke a aj keď ponúka väčší časový odstup, príbehovo na ňu nadväzuje. Mr. X a jeho Syndikát sú preč, v uliciach Wood Oak City bol nejakú dobu pokoj, no teraz sa nimi opäť šíri zločin. To znamená len jediné – opäť musia do boja tiahnuť Axel Stone a Blaze Fielding. Obe tieto postavy poznáte už dekády, no v boji budú mať aj ďalšiu pomoc. Nováčikov zastupujú Cherry Hunter a Floyd Iraia, pričom obe tieto postavy majú väzby na korene série. A ktovie, možno sa neskôr ukáže aj Adam Hunter, najlepší policajt široko ďaleko.

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

Prečo sa teda táto nesúrodá banda vydáva bojovať do ulíc? Mr. X mal dve deti, dvojčatá, a fakt sa „potatili“. Založili si vlastnú zločineckú organizáciu, s ktorou chcú ovládnuť kompletne celé mesto. Na ceste za nich zničením tak budete bojovať nielen proti rôznym menším zlodejíčkom s vreckovými nožíkmi, ale aj proti gangom, ozbrojeným ochrankárom, dominám a mnohým ďalším nepriateľom. Ponuka je pestrá, každý má niečo svojské a zvlášť vo väčšom počte vám vedia poriadne podkúriť. Nepriatelia sa však delia na niekoľko typov, kde v rámci typu nájde síce iné farebné variácie tej istej postavy s iným menom, ale zároveň aj s onými útokmi, takže to nie je len o zmene farby.

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



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

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

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

V singleplayeri je to taká klasická akčná zábava, multiplayer to ťahá vyššie a práve v kooperácii s niekým si hru chcete zahrať. Hra podporuje až štvoricu lokálne, prípadne dvojicu online. Čím viac vás je, tým lepšie sa hrou prechádza a tým viac sa pri tom bavíte. Na obrazovke nevzniká zbytočný chaos, takže stále máte prehľad o tom, čo sa deje. Oceňujem aj ten online, ktorý padne vhod v dobe, keď si k sebe partiu kamošov asi len tak nepozvete. Je tu na to jednoduché lobby s prehľadom toho, čo hrajú hráči a na akej úrovni. Osobne by mi však nevadilo viac detailnejších možností zakladania a pripájania sa do online hier v Streets of Rage 4.

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

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



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

Prechádzaním hry si tiež odomykáte bonusy, keďže tu autori dosť investovali do pridanej hodnoty a môžete sa ak kochať rôznymi konceptmi postáv, prostredí, rozpracovaných fáz hry a podobne. Je tu toho pomerne veľa. Fanúšikov dvojky ale potešia dobre skryté retro levely, ktoré spustíte len za určitých podmienok a zabojujete si v nich v krátkych pasážach proti bossom práve z dvojky. Mohlo by toho síce byť aj viac, ale tak na vyronenie nostalgickej slzy to postačí. Ďalej si k tomu pripočítajte už uvedené spritové verzie postáv a retro soundrack, čo už dokopy dáva peknú dávku bonusov.

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

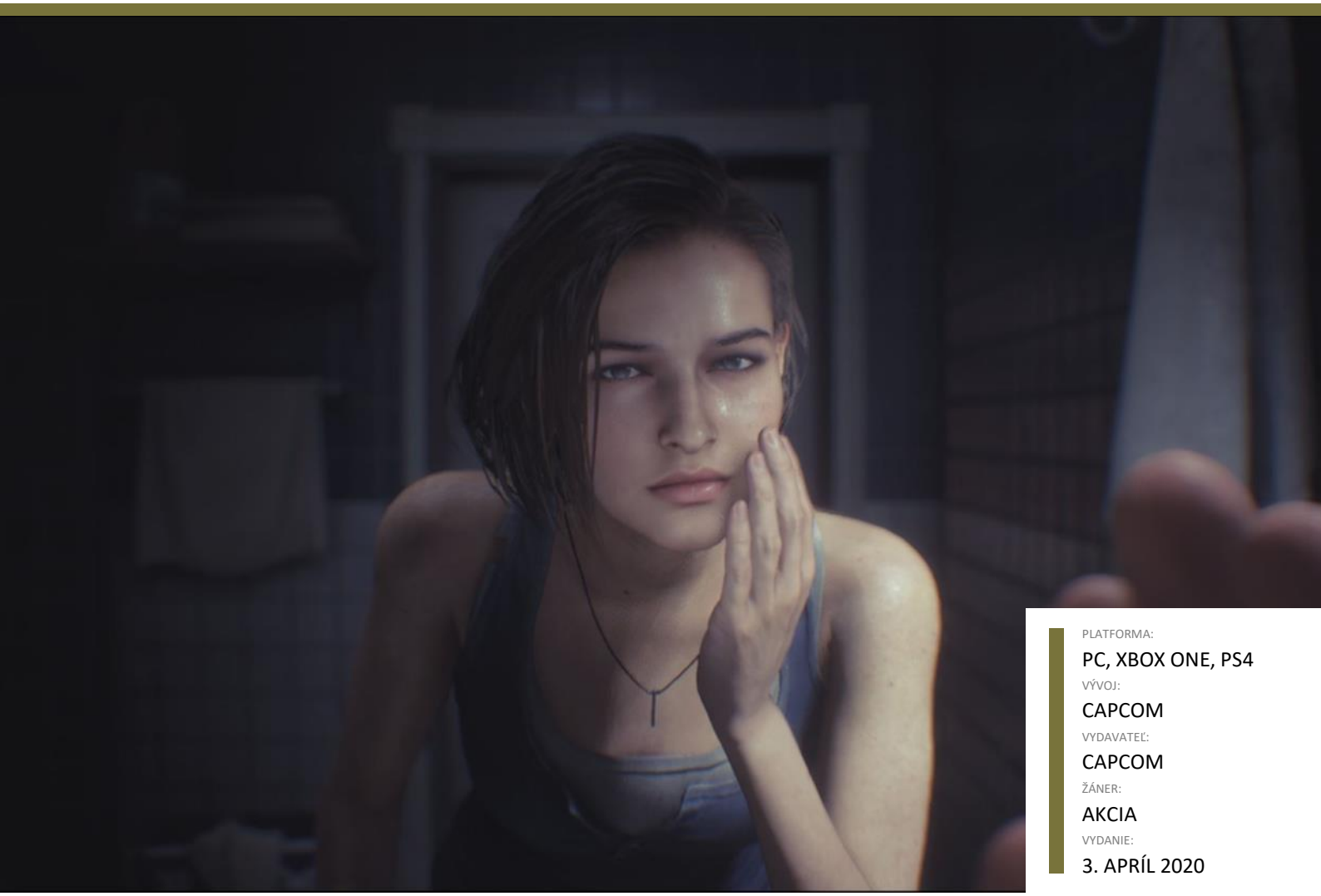
HODNOTENIE

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

- herná doba
- ďalšie herné režimy trochu bez nápadov

8.5

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
CAPCOM
VYDAVATEĽ:
CAPCOM
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
3. APRÍL 2020

RESIDENT EVIL 3

NOVÝ REMAKE, TERAZ AJ S PRIDANÝM MULTIPLAYEROM

Tretí diel z kultovej zombie série od Capcomu bol už v čase vydania pôvodnej hry dosť kontroverzný, pretože priniesol trochu inú hrateľnosť, na akú boli fanúšikovia dovtedy zvyknutí. Niektorí to prijali lepšie, iní horšie. Aj preto sa so mnou kolega o vynovený Resident Evil 3 nenaťahoval a do Raccoon City som sa vrátil ja. A rozhodne to neľutujem, i keď ma neustále stresovalo neporaziteľné monštrum, ktoré som mal prakticky neustále za zadkom.

Naháňačka sa skutočne začína už v prvých minútach hry a ťahá sa celou hrou. A ten zadok, na ktorý sa budete pozerať, vlastne patrí charizmatickej Jill Valentine zo S.T.A.R.S . Ale nebude v tom sama, v niektorých pasážach hry ju vystrieda alebo jej aspoň asistuje Carlos Oliveira z U.B.C.S. Sú to teda skúsení agenti, i keď z rôznych strán a Jill do toho tentoraz spadla úplne nečakane, no rýchlo sa adaptuje a reaguje na kritickú situáciu v meste.

Hlavným cieľom je získať vakcínu, prežiť a zbaviť sa takmer nezničiteľnej kreatúry s priliehavým menom Nemesis. Hlavným rozdielom oproti predošlým častiam je akčnejší prístup na úkor adventúrnych a puzzle prvkov, ktoré tu mnohým hráčom chýbajú. Je tu teda oveľa menej zbierania, prehliadania a používania rôznych vecí, bez ktorých by ste sa nedostali ďalej. Hlavolamy sú zastúpené vyslovene symbolicky a veľmi vás nepotrápia.



Nečakajte krvopotné hľadanie a získavanie indícií a zložitých spôsobov, ako sa dostať ku kľúčom od uzamknutých dverí. Občas treba nájsť nejaké poistky, čosi namiešať alebo prepnúť, ale to je tak všetko.

Tentoraz nemusíte zvažovať každý výstrel, pretože by bol nedostatok munície. Bezhlavo strieľať by ste síce nemali, ale náboje a granáty nájdete pomerne často. A ďalšie si vyrobíte dobre známym spôsobom - kombinovaním nájdených ingrediencií. Aj liečivých zelených rastlín je dostatok a dajú sa tiež zlučovať a ich efekt sa zlepší mixom s červenými. Samozrejme, môže vám to trochu sťažiť alebo naopak uľahčiť výber obťažnosti hry, čo sa osvedčilo už minulý rok pri vynovenej druhej časti. Náročnosť pôvodných RE hry bola totiž mimoriadne drsná, a to mnohých záujemcov odradilo. Teraz môžete poľaviť, alebo ísť stále do extrému. Na štandardnej obťažnosti sa hra ukladá na vybraných miestach automaticky, plus si ju kedykoľvek uložíte pri písacích strojoch, do ktorých pri tejto náročnosti nepotrebujete pásku. A pri stroji je stále praktická bezodná truhlica, do ktorej nahádžete veci, na ktoré nie je dosť miesta v osobnom inventári postavy. Ten sa ale dá permanentne rozširovať kapsičkami, ktoré raz za čas nájdete.

Jill má hneď na začiatku nôž a pištoľ, neskôr sa dostane k veľmi účinnej brokovnici a granátometu, ktorý si šetrite hlavne na bossov. Ak sa posnažíte, dostanete do ruky aj pekný kúsok .44.EA Lightning Hawk, prípadne nájdete malé vylepšenie zbraní. Carlos je vyzbrojený na pomery RE priam nadštandardne a jeho hlavnou zbraňou je samopal. Celkovo je postup s ním dynamickejší, no aj o niečo menej zaujímavý, pretože sa málokedy zdržuje hľadaním a používaním vecí a väčšinou sa musí niekam prestrieľať. Naproti tomu Jill čakajú rôzne úskalia a má aj pestrejšie doplnkové možnosti. Kliešťami preštikáva reťaze, pakľúčmi otvára zámky na vybraných dverách a kufríkoch (škoda, že bez sprievodnej minihry), používa elektronický kľúč.

Neskôr sa postavám dostanú do rúk aj ID karty a pár ďalších doplnkov na otváranie špecifických priestorov alebo užitočných vecí, ktoré obsahujú muníciu či liečivý sprej. No a môžete rozbiť drevené debny a aj ničiť figúrky s veľkými hlavami, ak si chcete vylepšiť svoje záznamy trofejí a úspechov. Pri postupe veľmi výdatne pomáha mapa, kde pekne vidíte červenou zvýraznené miestnosti a chodby, v ktorých ešte je nejaký predmet, čo by ste mohli zobrať a použiť.

Väčšinu herných prvkov a súčastí už dobre poznáte z klasických RE hier a vylepšenia a novinky z remake Resident Evil 2. Je skvelé, že po vzore dvojky je tu opäť pohyblivá kamera, ktorú si napolohujete ako chcete. Takže už sa vám nestane, že prehliadnete nejaký predmet alebo nepriateľa len preto, lebo stojí v takom uhle, že je mimo záberu. Pri ovládaní na PC sa výborne používa myš a veľmi pohodlná je pri mierení na cieľ aj práci s kamerou a inventárom. Ale, samozrejme, môžete zostať aj pri gamepade.

Aj vizuál sa pridŕža minuloročnej druhej časti a je to len dobre. Možno máte zafixované trochu iné podoby Jill a Carlosa, ale najmä mladá hrdinka je vymodelovaná veľmi pekne a je charizmatická. Mám však dojem, že na Carlosových vlasoch sa tvorovia vybláznili hlavne preto, aby sa pohrali s efektmi a ich detailnejším spracovaním, ktoré umožňujú novšie technológie.

Inak sú tu, samozrejme aj iné pozoruhodné veci, na ktoré sa dobre pozerá. Pekne sú spracované jednotlivé lokality, či už interiéry alebo koridorové exteriéry, všimnete si zrkadlenie, odrazy a ďalšie moderné vymoženosti. Vzhľad je na veľmi slušnej úrovni a v ničom nezaostáva kvalitný dabing a štýlová hudba. Hra fungovala bez problémov s výnimkou prvého spustenia, kde nedokázala automaticky zvoliť vhodné úvodné nastavenia, čo sa prejavilo chybovými hláškami a samovoľným vypnutím monitora.

Inteligencia nepriateľov je na dobrej úrovni. Zombíci sa občas niekde „zašprajcujú" do steny, ale nestáva sa to často a navyše od chodiacich mŕtvych asi nik mimoriadnu vynaliezavosť nečaká. Pravdou však je, že vás niekedy prenasledujú alebo prekvapia. A netreba zabúdať na to, že aj keď ich zasiahnete do hlavy a padnú, neraz sa ich bezvládne telá znovu postavia a idú vám po krku. Okrem toho sú tu aj iné potvory, niekoľkí mutanti a bizarné monštrá, ktoré vedia byť nepríjemné, ale dajú sa uzemniť niekoľkými ranami a zbraňami s veľkým kalibrom. Samotný Nemesis je však naozaj húževnatý protivník, ktorý vám často dýcha na chrbát a neraz sa musíte obratne prešmyknúť popri jeho masívnom tele, aby vás nezasiahol svojimi hnátmi alebo zbraňami.

Neraz je zdôrazňovaná krátkosť príbehu v Resident Evil 3. Je to tak, dĺžkou nevyniká, do finále, ktoré je tvrdšie a náročnejšie ako v minuloročnom Resident Evil 2, sa pri pohodovom hraní dostanete po približne šiestich hodinách. Ak sa niekde zdržíte alebo častejšie umriete, môže to byť viac ako 8 hodín, čo však stále nie je až tak veľa. Ak chcete najlepšie ohodnotenie v závere hry, mali by ste ju stihnúť zdolať dokonca len za 2,5 hodiny a prakticky bez ukladania, čo je však méta len pre fanatikov.

Pritom však prejdete mnohými lokalitami, no celé to prebehne veľmi rýchlo, pretože je to skrátka naozaj pomerne priamočiara akcia, kde sa len zbežne zdržíte nejakým zbieraním kľúčových predmetov. Veľmi dobre to vidíte a môžete porovnať so staršími dielmi v priestoroch policajnej stanice. Je v podstate identická ako v RE2 (mimochodom, niektoré udalosti sa odohrávajú pred dvojkou a iné až po nej) , ibaže tam ste strávili hodiny hľadaním vecí a riešením hlavolamov, kým ste všetko prekutali a poodomkýnali. V trojke stanicu (i keď nie celú) prebehnete a vyčistíte v priebehu pár desiatok minút. A to, čo ste si predtým museli krvopotne vybojovať (napríklad veci v sklade s chýbajúcimi klávesmi na otváracom zariadení), tu získate prakticky bez námahy a bez toho, aby ste čo i len spomalili.

Každopádne je veľmi zaujímavé prechádzať rovnakými priestormi, ale iným spôsobom a krásne to ukazuje, ako veľmi sa RE3 odklonila od sériou zaužívanej hrateľnosti. Niektorých to sklame, iní to môžu brať ako osviežujúci, trochu iný pohľad a prístup v Resident Evil. Mne osobne tento štýl vyhovoval, ale predsa len sa mi aj zacnelo za menej hektickým, viac premysleným, na hlavolamoch a vynaliezavosti založeným postupom.

Za úspechy v hre získate rôzne bonusy, artworky a body, ktorými odomknete postavám extra kostýmy, zbrane, náčinie, mince, čo zlepšia obranu alebo ďalšie vlastnosti. No to veľmi nemotivuje k tomu, aby ste sa do príbehu hneď pustili znova, keďže bude mať identický priebeh a bez voľby postáv, pretože sú pevne dané. No povedzme si na rovinu, za dosť vysokú sumu produktu by sa žiadalo niečo viac ako len niekoľkohodinový dej. Práve preto je v cene aj multiplayerový prídavok Resistance.





RESIDENT EVIL: RESISTANCE

Resident Evil: Resistance patrí do skupiny akčných hier, kde jeden z hráčov prevezme úlohu silného nepriateľa a ostatní sa snažia prežiť jeho úklady a uniknúť. V tomto prípade na jednej strane stojí Mastermind, organizátor experimentu, ktorý v uzatvorenom komplexe pripravuje pasce a monštrá. Jeho úkladom musí čeliť štvorčlenná skupinka mladých ľudí, ktorí majú pred sebou tri úlohy. V prvej časti komplexu vždy musia nájsť tri časti skladačky a umiestniť ju na určenom mieste. Potom sa im otvorí druhý set miestností, kde treba najskôr vyhľadať odolného zombie strážcu s prístupovým kľúčom a ten potom použiť na tri terminály. V tretej časti treba zničiť tri bio jadrá a potom už len počkať na otvorenie brány, ktorá vedie na slobodu.

Mapy sú momentálne štyri a zadania vždy rovnaké, no mení sa poloha úlohových predmetov. Aj keď sa pri pritom často zabíja, smrť postáv nie je kľúčovým faktorom. To najdôležitejšie je čas. Zloduch sa totiž snaží redukovať čas, ktorý zostáva preživším na útek a vyhrá len vtedy, keď uplynie stanovený limit a preživší nestihnú naplniť svoje poslanie. Kreatúry a monštrá uberajú útokmi ľuďom cenné sekundy a ak ich aj zabijú, mládežníci síce znovu ožijú, ale s vyššou časovou stratou. No niekedy si pred skonaním ešte stihnú vzájomne pomôcť vstať zo zeme a za odpratanie nepriateľov dostávajú nejaké sekundy k dobru. Ľuďom však pribúda čas hlavne za splnenie úloh a zabitie špecifického zombíka, ktorý namiesto pokladu nesie cennú polminútu, čo sa pripočíta k limitu.

Mastermind všetko sleduje kamerami, ktoré si prepína a v ich dosahu používa karty s nástrahami. Pomocou nich vytvorí a kedykoľvek rozmiestňuje spomaľovacie a výbušné pasce a rôzne druhy zombíkov, vrátane zombie psov. K tomu rozličné doplnky, ktoré znížia cenu kariet, posilnia monštrá a podobne.



Zloduch dokáže vyvolať aj krátkodobú streľbu, uzamykať dvere, odpáliť nálože a vypínať svetlá. Plus je tu ultimátna schopnosť, ktorou je v prípade prvého organizátora štvanice Annette Birkin vyvolanie zmutovaného G-Birkina, nad ktorým hráč prevezme priamu kontrolu. Okrem toho je možné ľubovoľne ovládať aj vybraných zombíkov v komplexe.

Po dosiahnutí piatej úrovne Annette si môžete odomknúť ďalšieho zloducha - Daniela Fabrona, ktorý na vrchole síl vyvoláva silného Tyranta. Neskôr sa sprístupní Alex Wesker, ktorá sa špecializuje na šírenie nákazy a Ozwell E. Spencer. Ten iba minimálne využíva zombíkov a po preživších radšej strieľa rôznymi spôsobmi alebo spomaľuje ich aktivity. Jeho štýl hrania je veľmi odlišný od ostatných zloduchov a ako jediný nemá bio zbraň a jeho ničivý štít je chabou náhradou. Spočiatku sú možnosti zloduchov obmedzené, neskôr si môžete zostavovať vlastný balíček kariet, vyberať vylepšenia aj podporné prvky.

Pri hre za preživších je na výber šesť mladých ľudí. Každá postava môže využívať pár špecifických schopností a má vhodné predpoklady na určité činnosti. Veľmi užitočná je predovšetkým drsná January, ktorá dokáže dočasne vypnúť alebo rušiť kamery. A na miestach bez funkčnej kamery zloduch nielenže nič nevidí, ale ani nemôže používať svoje karty. Ďalšie postavy sa hodia na liečenie, odstraňovanie pascí, boj zblízka, je tu aj možnosť nakrátko zvýšiť spotrebu energie zloduchových kariet. Všetci získavajú samostatné levely a možnosť vylepšiť sa doplnkami. Vylepšenia pre obidve strany získate z truhlíc, ktoré najčastejšie kúpite v obchode za hernú menu. Alebo ich dostanete za splnenie misií - denných a týždenných výziev.

Koncept je celkom zaujímavý, ale trochu nedomyslený a strany zle vybalansované. Pri testovaní sólo hráča v tréningovom režime sa môže zdať, že preživší to majú ťažké. Opak je pravdou. V online so živými hráčmi zistíte, že za kratší koniec v skutočnosti ťahá Mastermind. Hlavne v počiatkoch bez vylepšení a možností pokročilých úprav. Monštrá sú dovtedy dosť slabé a pre preživších nepredstavujú väčšie nebezpečenstvo. Navyše kým ich zloduch rozmiestňuje, ľudia už často pobehujú niekde inde. Štvorica preživších dokáže veľmi rýchlo nájsť potrebné objekty a dostať sa k východu. Aj keď ich priebežne zraňujete, zostáva im priveľa času a po jeho uplynutí ešte dostávajú extra sekundy navyše. Mládežníci okrem toho môžu pri pobehovaní vyzbierať kopu liečivých rastlín a munície a ďalšie si kúpiť spolu so zbraňami na niekoľkých miestach priamo v komplexe. Plus ešte občas nájdu špeciálnu zbraň, ako je rotačný guľomet.

Ak sa hráči v tíme preživších držia väčšinou pokope a často hackujú a ničia kamery, sú takmer neporaziteľní. Veľmi by sa hodili nejaké úpravy. Napríklad vzhľadom na vysokú odolnosť ľudí by bola vhodná ich permanentná smrť bez oživenia. Nie, nebolo by to príliš drsné.





Odohral som desiatky zápasov za obidve strany. V úlohe preživších som umrel možno raz, inak to bolo rýchle, hektické a vždy to skončilo konečným víťazstvom ľudí s časom 10-15 minút. Ako Mastermind som naopak nestíhal stiahnuť preživším čas na nulu. Keď som prvýkrát triumfoval, bolo to aj preto, že tím ľudí nepostupoval koordinovane a prvého zabitého som využil na nalákanie ostatných do klepca, z ktorého už nevyviazli. Neskôr s novými zloduchmi, vylepšeniami a rôznymi taktikami sa už moja úspešnosť definitívnej eliminácie preživších výrazne zvýšila. Ale skutočne platí, že ak preživší postupujú koordinovane a bránia zloduchovi vo výhľade, majú výrazne navrch a niekedy ich napriek maximálnej snahe aj skvelému záverečnému hodnoteniu jednoducho nezdoláte.

Resident Evil: Resistance je zábava, ale taká krátkodobá. Tento režim treba vyladiť, no aj tak zrejme čoskoro nebude mať dostatok hráčov a (minimálne zatiaľ) nie je ani možnosť využiť ako náhradníkov AI, ktorá je v iných podobných tituloch bežná. Ale ako doplnok k RE3 bez príplatku je to celkom fajn.

Resident Evil 3 pokračuje v modernizácii, ktorú začal zrekonštruovaný Resident Evil 2, a to schvaľujeme. Ak vás hra nezaujme tak ako predošlý diel, nie je to chyba remakeu, i keď obsahuje menšie zmeny, ale predovšetkým originálu, ktorý sa vydal trochu inou cestou ako prvé hry v sérii. Trojka nebola a ani teraz nie je zlá, ale určite iná. Samozrejme, že by sme nenamietali, keby bol príbeh dlhší, ale je pútavý a dynamický. A nejaké hodiny navyše môžete stráviť s multiplayerovým prídavkom Resistance, ktorý však potrebuje vyladiť a zrejme čoskoro omrzí. Nie každého fanúšika série teší, že je RE3 akčnejší, potláča „adventúrenie" a neobsahuje takmer žiadne puzzle. Ale je to stále pozoruhodný survival horor, hoci už má bližšie k priamočiarym prestrelkám. A tento remake s pripojeným multiplayerom splnil svoju úlohu naozaj dobre.

HODNOTENIE

+ vydarený moderný remake s vylepšeniami po vzore RE2
+ praktické ovládanie, kamera, vzhľad, mapa
+ voliteľná náročnosť pre nováčikov aj veteránov
+ charizmatická Jill si vás získa
+ v cene je zábavný multiplayerový doplnok Resistance
- príbeh je pomerne krátky...
- ...a pre niekoho priveľmi akčný, s obmedzením puzzle a dobrodružných prvkov
- Resistance potrebuje vybalansovať a zrejme čoskoro omrzí

8.5


8.0

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
INFINITY WARD
VYDAVATEĽ:
ACTIVISION
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
10. MAREC 2020

CALL OF DUTY WARZONE

NOVÝ PRÍDAVOK DO BATTLE ROYALE ŽÁNRU

I Activision skúšali Battle Royale už minulý rok v Call of Duty: Black Ops 4, kde ponúkli decentný aj keď nie veľmi výrazný prídavok. To čo sa však naučili na prvom teste, teraz veľmi dobre zúžitkovali vo Warzone. Spravili z toho prakticky samostatnú Call of Duty hru, ktorá vychádza ako Free-to-play a aj ako doplnok do aktuálneho Modern Warfare.

Náležite týmto dvom spôsobom prístupu k hre sa počet hráčov veľmi rýchlo zvýšil na 30 miliónov. K tomu veľmi dobre prispela aktuálna korona kríza, ktorá umožňuje hrať ešte väčšiemu počtu hráčov. Otázne je, ako dlho pri hre ostanú, či má čo vlastne ponúknuť a ako sa môže rozširovať do budúcnosti. Pri Black Ops to až tak dobre nešlo.

Warzone má však našliapnuté dobre, hneď pri štarte ponúkli autori dva režimy hry, ktoré po týždni nátlaku doplnili o tretí. Totiž úplne odignorovali potrebu single hry. Teraz sa tak môžete na mapu Verdansk spustiť ako v tíme troch hráčov, tak aj sólo a aj vo voľnejšom Plunder režime hry, v ktorom bojujete o peniaze. K tomu autori z Infinity Ward pekne zapracovali a do hry rovno púšťajú 150 hráčov s tým, že do budúcnosti chcú zvýšiť počty na 200. Samozrejme, má to aj svoje mínusy a hlavne zo začiatku sa dlho čakalo na naplnenie hráčov, ale už sa to ustálilo s tým, že autori orezali minimum hráčov potrebných na hru.

Samotná hra v hlavnom režime, či už hráte v tíme, alebo sólo prebieha podľa štandardov Battle Royale žánru, a teda si chvíľu zastrieľate v lobby a následne sa už objavíte v lietadle, odkiaľ vyskakujete na územie. Konkrétne tu je to polostrov, väčšinou zastavaný, s mestom a niekoľkými okolitými farmami, horami a vidieckymi lokalitami. Je to na Battle Royale mapu až prekvapivo zahustené. Sú tu masívne a možno až príliš komplikované budovy, v ktorých musíte hráčov doslova hľadať. Osobne mi mapa z predchádzajúceho Black Ops sedela viac.

Čakajte od hry štandardné pravidlá Battle Royale, a teda kruh, ktorý sa zmenšuje, musíte stále utekať a snažiť sa prežiť a zostať ako posledný. Hru tu začínate rovno s pištoľou, pričom ďalšie zbrane si už štandardne zbierate v prostredí. Sú rozhádzané v kufríkoch a dopĺňajú ich zásobníky, brnenie a nechýbajú ani dropy, z ktorých môžete získať vlastnú výbavu zbraní. Ak sa totiž dostanete k dropu ako prvý, môžete si priamo pri ňom vybrať, ktorú z vašich preddefinovaných výbav dostanete. Môže to znamenať výrazný upgrade vašej sily.

Nie je tu však ruksak, a teda veci nezozbierate, meníte si len dve základné zbrane. Nie sú tu ani nadstavce, keďže zbrane sú už spawnované v rôznych obmenách priamo s nimi a nie sú ani lekárničky keďže zdravie sa dopĺňa automaticky, aj keď nájdete injekcie na rýchlejšiu regeneráciu. Autori tu úplne upustili od štandardného loot & survival Battle Royale štýlu. Pre niekoho to môže byť orezanie, pre iného zas výhoda, keďže odbudne jedna starosť na bojisku a stačí sa orientovať len na samotný boj.

Samotné prestrelky nie sú až také smrtiace a také intenzívne ako v COD multiplayeri, v zásade sa bojuje na väčšie vzdialenosti, idete viac takticky a opatrnejšie, keďže neviete, v ktorom okne sa skrýva nepriateľ. Na druhej strane spomínané husto postavené budovy dávajú možnosť intenzívnejších bojov, aj keď vzhľadom na vysoké budovy tu snajperi majú raj. Strechy sa stávajú ideálnym miestom na kempovanie a môžete zomrieť, ani neviete ako.

Pritom keď prvýkrát zomriete, automaticky hru neopúšťate, ste zajatí a dostávate sa do väzenia - Gulagu, kde chvíľu pobudnete a máte šancu vyhrať lístok späť v boji 1:1 proti inému hráčovi. Teda rýchly súboj podobný Gunfightu v plnom COD multiplayeri. Máte len jednu šancu a môžete ju využiť. Ak boj vyhráte, znovu sa objavujete nad bojiskom, pristávate, začínate zbierať zbrane a utekať. Je to zaujímavé oživenie režimu, možno nie ideálne vzhľadom na nekonzistentnosť hry. V ostatných Battle Royale ak ste niekoho zabili, vedeli ste, že sa už nevráti a počet hráčov sa len znižoval, nie zvyšoval. Na druhej strane zvyšuje to počet účastníkov ešte o polovicu, a teda získate šancu na lepšiu akciu a často aj možnosť pomsty. Okrem Gulagu vás štandardne môžu oživiť aj spoluhráči, ak hráte v tíme.

Hra má aj vlastný systém ekonomiky, a to zarábanie peňazí za likvidovanie nepriateľov alebo plnenie úloh, ktoré sa dynamicky generujú (vždy máte pár minút na zaistenie alebo získanie niečoho na bojisku). Následne si za peniaze môžete kupovať killstreaky, ktorými jednoducho zlikvidujete protivníkov.



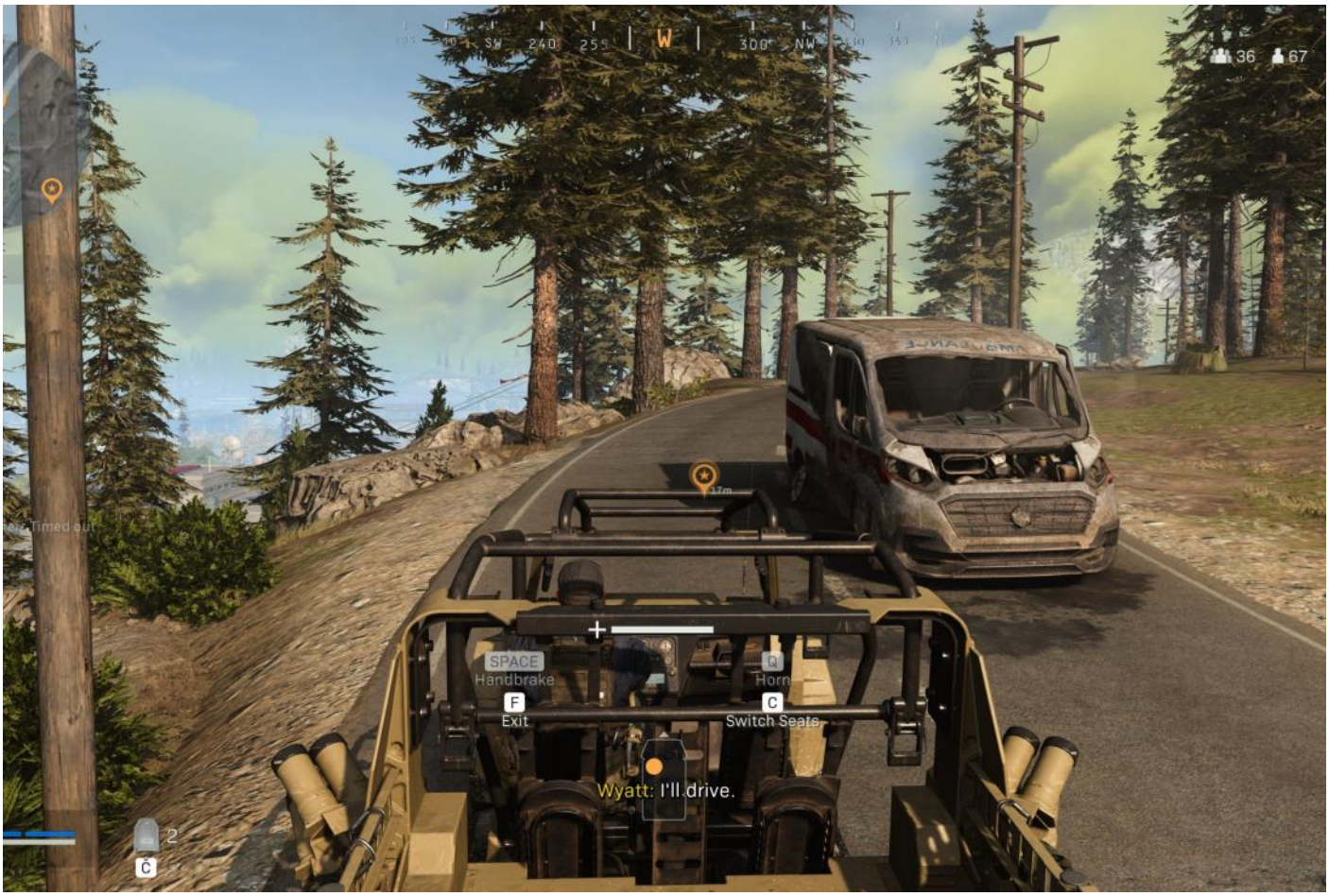
Napríklad UAV vám zistí lokality nepriateľov. Ale sú tam aj rôzne vzdušné útoky, ktoré môžu zlikvidovať nepriateľov bez veľkej námahy. Špeciálne vo finálnej fáze boja sú veľmi použiteľné, keď sa mapa zmenší tak, že sa bombám veľmi ťažko uniká.

Nechýbajú ani vozidlá, pričom štandardnú ponuku áut a vozidiel dopĺňa aj helikoptéra, ktorá bola dobrým prídavkom už v minulom Call of Duty Battle Royale. Hlavne pri hre v tíme ponúka veľmi dobrú výhodu s rýchlym presunom a prehľadom nad bojiskom. Samozrejme, je veľmi zraniteľná, hlavne vďaka raketometom, ktorých je na bojisku rozhádzaných relatívne dosť.

Druhý režim Plunder je netradičným a skôr príležitostným prídavkom do hry, v ktorom sa nehrá na prežitie, ale na zbieranie peňazí. Ostáva tu rovnaká mapa a aj počet hráčov. Stratil sa však zmenšujúci sa kruh a počet respawnov je neobmedzený. V hre ide len o to, koľko peňazí nazbierate, či už sólo, alebo s tímom. Je to síce intenzívnejšie ako v Battle Royale, keďže hráčov je stále veľa, ale zároveň príliš stereotypné. Peniaze sa zbierajú dlho a je to stále to isté dookola. Režim sa hrá pol hodinu alebo dovtedy, kým jeden tím nenazbiera milión. Na druhej strane je to dobrý tréning na Battle Royale alebo aj zábavka na jazdenie po krajine bez obmedzení. Celé to vyznieva tak nedotiahnuto.



Grafika je tu presne v štýle Call of Duty: Modern Warfare, ale na mnohých miestach znížená, celkovo jednoduchá. Stále však dizanovo a štýlovo decentná. Vidieť prebrané budovy a časti prostredí z populárnych COD máp alebo priamo z kampane Modern Warfare. Náležite tomu sú budovy aj vo vnútri až zbytočne detailné a nie veľmi vhodné do Battle Royale, niektoré sú však vytvorené len k tomu aby mali vnútri milión schodov, ktorými musíte vyjsť na strechu. Samotná príroda je vonku poslabšia, detailmi neprekvapí, ale zas ani neurazí.





Na druhej strane v optimalizácii hra nesklame, a to ako grafickej, tak aj sieťovej, kde sa zdá, že to autori dobre oproti minulému Black Ops Battle Royale dotiahli a lagy sa už nezdajú také veľké. Ide to plynulo a dynamicky. Čo však nie je také, aké by malo byť, je stabilita. V PC verzii tvorcovia nedotiahli ešte chyby, špeciálne po poslednom update mi hra začala náhodne padať s rôznymi hláškami.

Call of Duty: Warzone má k tomu od vydania aj crossplatformový multiplayer a automaticky vás bude hádzať do skupín aj s konzolovými hráčmi. Môžete si to však vypnúť, ak ste napríklad na PC a myslíte si, že by ste mali nespravodlivú výhodu a zbytočne robili masaker na bojisku. Na druhej strane vyváženie ovládaní je dobré a nebudete sa cítiť výrazne silnejší, alebo slabší na žiadnej platforme. Plus sa zdá, že Infinity Ward zapracovali aj skill based matchmakingu, ktorý spája hráčov podľa schopností. Je však škoda, že nepridali aj úrovne .

Celkovo je Call of Duty: Warzone veľmi slušný príspevok do Battle Royale žánru, ktorý pekne doplní zábavný Fortnite, netradičný Apex Legends a hardcore PUBG. Je to niečo medzi nimi a ponúka ako zábavu, tak aj serióznejšie prestrelky. Oživenie cez Gulag boje možno nie je práve Battle Royale štýl, ale výrazne ho nekazí. Ak vám nebude chýbať zbieranie koristi, hrateľnosť si určite užijete. Čakajte dobrý zážitok, ale nie taký intenzívny ako štandardné multiplayerové boje v Call of Duty.

HODNOTENIE

+ nenáročný Battle Royale zážitok
+ Gulag 1v1 boje pridávajú oživenie
+ rozmanité prostredia na mape
+ zadarmo ako samostatná hra (nemusíte kupovať celé COD: Modern Warfare)

- prostredie je miestami príliš zastavané, budovy komplikované
- Plunder režim je nedotiahnutý, zdĺhavý

8.0

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
CHUNSOFT
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
9. JANUÁR 2020

POKEMON MYSTERY

RESCUE TEAM DX

Mnohí ešte ani nestačili pochytať všetkých v Pokémon Sword/Shield či vyzvať najtuhších bossov a už sa k nám valí ďalší Pokémon titul. Avšak ide o trošku iného zástupcu, ktorého ocenia skôr fanúšikovia s otvorenou mysľou. Takí, čo nehrajú iba hlavné tituly série, ale dokážu vykročiť aj do neznáma alebo si užiť vedľajšie tituly s inou hrateľnosťou, najmä aby tam vystupovali starí známi či ikonické typy ako Pikachu.

Pokémon Mystery Dungeon (PMD) štartoval svoju púť pred pätnástimi rokmi na GameBoy Advance resp. už na Nintendo DS v zaujímavej dvojhre Blue/Red Rescue Team. Každá vyšla na inej konzole, ale mala viaceré spoločné menovatele: príbeh, svet, desiatky druhov Pokémonov a novú formu hrania. Namiesto hráča, ktorý chodí po svete ako chlapec a má poruke Pokéballs, ktoré využíva v boji, sa už posúvame o jeden stupeň nižšie. Samotný hráč sa totiž stáva jedným z pokémonom a hra je akčnou RPG, kde vymetáte bludiská, šmelíte predmety a pomáhate ostatným.

Je trošku náročné vykresliť dej hry, ale ako istý tmel zaberá. Máte ľudskú dušu, do tohto sveta prídete ako úplný neznalec, čo scenáristi radi využijú na vysvetľovanie pravidiel a prvé hodiny s tutoriálom. Toto je svet pokémonov a vy stávate jedným z nich, čo hra pekne využíva tým, že vás najprv spovedá – dostávate sériu otázok (aký ste, čo máte radi, ako reagujete v istých situáciách) a na základe odpovedí vám hra vyberie príslušného pokémona s podobnou charakteristikou. Je to celkom zábavný element a aj na pomery RPG i tvorby postavy predstavuje vítanú zmenu.

Zrazu sa zobudíte vo svete, štuchá do vás Pikachu, či ste v poriadku. Zakrátko sa objaví Butterfree a prosí vás o pomoc, takže upaľujete do neďalekého bludiska po záchranu. Väčšina deja sa točí okolo záchran, pretože svet postihla séria rôznych prírodných nešvárov (napríklad

zemetrasení) a pokémoni sú z toho dosť nervózni, robia bláznivé činy typu unášajú iných alebo sa snažia odolať nástrahám. Vy chodíte na záchranné misie a medzi nimi sledujete krátke dialógy, kde sa vás napríklad Pikachu pýta, či by ste radšej chceli ostať pokémonom alebo sa vrátili do ľudského sveta.

Systém akčnej RPG znalci série ovládajú (tiež som hral všetky diely). Nováčikovia budú nachádzať klasické prechádzanie bludísk, ale obohatené o náhodne generovaný dizajn – občas viete, že bude mať labyrint päť úrovní, ale či nebudú schody hneď na prvom mieste, kde sa na poschodí ocitnete, to sa vytušiť nedá (a fakt je, že neraz sú). S náhodným dizajnom si užijete kopec srandy a môžete chodiť do bludísk aj opakovane a budú vás pomerne dlho baviť. Najmä tým, že sú v nich rozložené kopy predmetov (ktoré chcete získať) i stáda nepriateľov (ktorých chcete poraziť – a sú za ne skúsenosti). Akurát váš inventár nie je nafukovací a čoskoro narazíte na kapacitné problémy: môžete síce v dedine nechať zvyšné predmety, ale na výpravu vždy potrebujete pár jabĺk či elixírov a tie zaberú priestor.

PMD má však schované aj iné triky a pravidlá. Napríklad pohyb. Urobíte krok – ale nepriateľ tiež. Tak si občas rátate podľa mapy kroky a dumáte, kde je najlepšie s nepriateľom bojovať – v úzkej chodbe alebo na otvorenom priestranstve, kde budete do neho páliť viacerí? Hýbať sa nemusíte iba do strán, ale aj diagonálne a tam sa núkajú rôzne kombinácie. Čo sa týka ťahov, podobne ako v štandardných pokémon hrách, každý druh má k dispozícii rozmanité údery či schopnosti a limitovaný počet použití za bludisko (15, 25, aj 30). Vyvoláte si ich cez kombináciu ZL+funkčné písmeno; hoci to znie na prvý pohľad, učíte sa rýchlo a za hodinku vám ovládanie prejde do krvi i prstov.

Súboje sú skôr ťahové, nakoľko sa postavičky striedajú v zásahoch a vyberajú z repertoáru to najlepšie či najúčinnejšie.





Míňajú sa najmä v dlhších labyrintoch, pri bežných problém nemáte a s partiou sa dá dobre kombinovať. Nepriatelia sa priebežne obnovujú, takže poschodie sa dá vyčistiť iba na chvíľu a ísť zas ďalej. Kto chce, môže sa zdržať a trochu grindovať, no ak neviete koľko úrovni vás ešte čaká, tak sa ženiete najmä vpred. Ak by ste aj chceli hrať detailne, narazíte na viaceré výzvy. Prvou je hlad: každý Pokémon má pri mene oranžovú ikonu, ktorá indikuje nasýtenosť – a v momente poklesu pod 20 je už pokémon malátny, pri 10 ešte viac a keď dorazí na 0, začne vám každý krok uberať rovno aj zdravie. Na nasýtenie si potrebuje brať jablká či jedlo, no neraz som narazil na bod, kedy sa jablká minuli, v obchode už ďalšie neboli a z bludiska som musel doslova ujsť.

Druhá vec je, že zdravie sa síce míňa pomaly, ale neraz narazíte na pekne náročné typy už v prvých bludiskách a fúkajú na vás kúzla či údery za veľa HP. Pikachu aspoň zo začiatku rýchlo indikuje, že je zle a nejakú dobrú bobuľu vám hodí, ale nebýva to vždy také jednoduché. Najmä keď nemá čo dať, inventár je plný iných predmetov a do konca labyrintu je ďaleko. Na druhej strane pohyb po úrovni vám HP opätovne napĺňa, akurát vtedy sa zase míňa tá potrava. Je to zamotaný cyklus.

Aby toho nebolo málo, minúť sa vám môžu aj vaše údery, či už ide o základné, silnejšie zásahy alebo nejaké vychytávky typu oslabenie súpera. Neraz sa mi stalo, že už v dvoch tretinách sa počet výrazne znížil a ostalo mi len pár zásahov. Vtedy nastupuje skôr stratégia preletieť dungeon, hľadať východ, občas si zobrať predmet a potom už upaľovať ďalej. Je to občas škoda, že sa nedá šmeliť všetko, no musíte si stanoviť priority a vedieť, kam chcete zájsť.

Zatiaľ čo hlavné úlohy sú jasne dané a chcú od vás prísť do finišu, vedľajšie fušky sa nemusia ťahať a neraz máte splnenú misiu už na druhom či treťom poschodí. Ak ste si zobrali jedinú úlohu, môžete sa otočiť a ísť do mesta. Ak ich máte viac, snažíte sa na jeden záťah splniť aj tri misie. Ak máte dosť jedla, môžete si opäť dopriať celé bludisko. A v neskorších fázach sú niektoré labyrinty označené ako trblietavé, čo znamená, že sa radi vrátite po dupľu a lepšiu korisť.

V dedinke sa snažíte vždy obehať obyvateľov a čakajú vás dobré aktivity. Okrem povinnej šmeliny sú tu aj predajcovia nových techník alebo umožňujú vám spájať viaceré údery do jedného, ale stoja viac energie. Sami sa snažíte voliť si výbavu pokémona, pričom tradične platí, že pri vyššom leveli sa učíte nové ťahy – a určíte, ktoré si nechať a ktoré zabudnúť. Je tu aj možnosť trénovania za zlaté, strieborné a bronzové lístky, čo je úspešná metóda pre zvýšenie levelu, ak treba.





Počet lístkov býva obmedzený a zväčša ich dostanete ako odmenu za misiu. Je tu banka a veľký kamoš schová predmety do zálohy.

Samozrejme, najväčšia motivácia nie je chodiť v dvojici s Pikachu, ale postupne získať ďalších borcov do tímu a vtedy začne ďalšia zábava. Súbojový systém, mapy a pasce priamo prajú dobre zloženým tímom, ktoré majú variabilné postavičky a dokážu sa postaviť oponentom či prekážkam. Poskladať top skupinku a chytať ich všetkých je misia sama osebe – budete prekvapení, koľko druhov sa v niektorých pasážach k vám chce pridať.

Atmosféru titulu celkom praje nový vizuálny kabát, ktorý od GameBoya Advance či DS urazil veľký kus cesty. Pôsobí rozprávkovo, miestami ako maľovaná hra alebo Macko Pú či správna Nintendo hra.

Postavičky sú milé, majú vtipné gestá, občas si robia zo seba vtipy alebo sa druhy doberajú navzájom.

Toto je úplne prepracovaná hra aj pre znalcov spred 15 rokov a navyše treba pochváliť lepšie zvolenú obtiažnosť. Vybalansovaný štýl neznamená, že hra je oveľa ľahšia – prekážok, úskalí a limitov má pre hráča pripravených dosť, ale nie je taká frustrujúca, obtiažnosť lepšie stúpa a výzvy možno zvládať bez väčších skokov v počte levelov či náročnosti bludísk.

PMD Rescue Team DX tak úspešne oprášil debut série a je vhodný pre začiatočníkov i znalcov. Starší či experti si môžu pochvaľovať, že nie je taký ľahký ako nedávny Sword/Shield a môžu mu dať šancu. A tí, čo Pokémon Mystery Dungeon nikdy nehrali, majú silný debut pred sebou.

HODNOTENIE

+ výborný štart s testom hráča
+ malebný svet
+ chytľavý súbojový system
+ dobre generované bludiská
+ veľa predmetov (občas až priveľa)
+ rozmanité druhy pokémonov

- občas frustrujúce momenty
- obyčajný príbeh s minimom prekvapení

8.0



VAPORUM LOCKDOWN

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
FATBOT GAMES
VYDAVATEĽ:
FATBOT GAMES
ŽÁNER:
RPG

Aj keď slovenskej hernej scéne v súčasnosti chýbajú rozsiahle AAA tituly, akými sa pýšia naši susedia, stále máme niekoľko menších klenotov, ktoré aj vo svete ukázali, že Slovákom nechýba talent na vývoj hier. Medzi ne patrí aj hra Vaporum bratislavského štúdia Fatbot Games, ktorá skĺbila klasické črty dungeon crawlerov, zasadila ich do steampunkového prostredia a oživila niekoľkými originálnymi mechanikami, vďaka čomu žáner nekopírovala, ale dokonca posunula. Po rokoch práce na Vaporum sa však ukázalo, že jej svet si nezaslúži len nekonečné updaty, ale je čas sa vrátiť do veže Arx Vaporum a prebádať jej skryté miesta, vystaviť sa novým výzvam a objaviť hĺbku príbehu, ktorý nám bol načrtnutý.

Vaporum: Lockdown je pokračovaním, ktoré je príbehovo zasadené tesne pred udalosťami prvej hry. Hra je preto prívetivá pre nových hráčov aj pre fanúšikov pôvodného Vaporum. Vývojári dostali šancu sa hlbšie venovať príbehu, ktorý v prvej hre neodhalil všetko, čo mohol, vzhľadom na pútavý svet, v ktorom je zasadený. Fatbot Games nevytvorili len steampunkový obal pre krokovacie RPG, ale vymysleli svet, v ktorom je veža Arx Vaporum výsledkom pokroku technológie založenej na tajomnej látke fúmium, ktorá poháňa tie najšialenejšie experimenty. Tragické udalosti, ku ktorým však dôjde, nie sú len nešťastnou náhodou, ale sú za nimi pohnútky vedcov, ktorí sú za ne zodpovední.

Vedkyňa Ellie Teller ostane uviaznutá na pracovisku, ktoré bolo vystavané na najväčšom ložisku fúmia, ktoré je však, nanešťastie, uprostred mora. Jej kolegovia sú pravdepodobne mŕtvi, no medzi strojovňami, ventilačnými systémami a laboratóriami nie je sama. Všetci mechanickí pomocníci sa stali nepriateľmi a Ellie ohrozujú aj zmutované monštrá, ktoré sú výsledkom experimentov a nepriaznivých účinkov fúmia. Jediný spôsob, ako sa dostať z Arx Vaporum, je v ponorke, ktorá však nie je v stave, aby Ellie prepravila k pobrežiu. Bude potrebné nájsť niekoľko komponentov na opravu ponorky a zabezpečiť zásoby jedla, aby cestu prežila.

Na rozdiel od prvej hry tak v Lockdown už neblúdime s amnéziou vo veži, ale máme určité čiastkové ciele, ktoré je potrebné splniť. Nielenže to mení spôsob dávkovania príbehu, ale hráči dostanú väčšiu voľnosť pri spôsobe postupu. Môžu sa pohybovať medzi viacerými poschodiami a ak narazia na problémy, môžu sa vrátiť k riešeniu inej úlohy. Postup je vďaka tomu menej lineárny, no zároveň môže byť pre niektorých hráčov mätúci. Po čase môžete stratiť svoj cieľ a až pri postupnom riešení problémov si spomeniete, na ktorom komponente vlastne pracujete.

Levely sú v Lockdowne rozsiahlejšie a v niekoľkých prípadoch sa do nich budete musieť vracať a odomykať nedostupné lokality.

Nielenže sú jednotlivé poschodia veže rozsiahlejšie, ale už menej pôsobia ako predpripravené bludiská pre efektívne súboje. Vaporum si nás získalo svojimi zábavnými súbojmi s klasickými aj strelnými zbraňami, pri ktorých vám pomáhajú vlastnosti vášho exoskeletu. Jeho nastavenia a vylepšenia, ktoré nachádzate vo veži, predstavujú arzenál vašich schopností, vďaka ktorým viete nepriateľov zelektrizovať, rozliať okolo seba kyselinu, vytvoriť návnadu či vysať z nich životnú energiu. Pribudla schopnosť privolať si na pomoc stvorenia, ktoré okrem útoku môžu poslúžiť ako ďalší taktický prvok. Mechanické pavúky sa uplatnia v úzkych chodbách, kde vás ochránia pred útokom a môžete cez ne strieľať zbraňami nabitými guľkami či energiou.

Svoj arzenál schopností však majú aj vaši nepriatelia a je potrebné striedať taktiku či zbrane, aby ste z bojov vyviazli s čo najmenšími škodami. Niektorí nepriatelia získali nové nepríjemné schopnosti a postupne sa budete musieť vyhýbať rôznym druhom plošných útokov a štýl súboja udri a uteč prestane fungovať v momente, kedy ste obklopení kyselinou a ohňom. Okrem toho, jednotlivé levely boli navrhnuté spôsobmi, ktoré hrajú do karát skôr im. Málokedy sa ocitnete v priestoroch, v ktorých môžete nepriateľov utancovať k smrti.

V Lockdown pribudli bariéry a koridory, kvôli ktorým sa oplatí zvážiť aj ústup do iných miestností, v ktorých budete mať väčšiu šancu súboj ustáť.

Ak mali hráči pocit, že logické hádanky v pôvodnom Vaporum pre nich nepredstavovali výzvu, v Lockdown sa majú na čo tešiť. V tomto pokračovaní sú levely vystavané práve na riešení environmentálnych hádaniek a autori nemilosrdne stavajú jednu výzvu za druhou. Nepriatelia sú často len jednou vrstvou prostredia a predstavujú háveď, ktorej sa musíte zbaviť, aby vám nebránili v riešení hádanky. V Lockdown sa tak narušil istý balans medzi pasážami so zábavnými súbojmi, objavovaním prostredia a hádankami. Je potrebné oceniť prepracovaný dizajn levelov a neuveriteľné kombinácie hádaniek, no postupne vás ich neustále riešenie môže unaviť. Tí s najpevnejšími nervami si môžu svoje schopnosti otestovať v špeciálnom vedľajšom leveli, ktorý si však môžete odomykať len pomocou fúmiových kľúčov, ktoré sú skryté v leveloch. Väčšina skrytých miestností už však nie je postavená na ťažko viditeľných tlačidlách a v Lockdown sú skrýše zapracované omnoho sofistikovanejšie. Levely sú v hre vrstvené a odvážlivci zo starej školy, ktorí si vypnú zobrazovanie mapy, budú mať čo robiť, aby všetko nakreslili na papier. Vývojári tak Vaporum povýšili na ďalšiu úroveň a hra predstavuje skutočnú výzvu pre veteránov žánru. Zo súbojov sa vytratila schematickosť a keďže nepriatelia na vás útočia vo väčších číslach a druhoch, strety s nimi už nie sú tak repetitívne.

Hra sa posunula aj graficky a úžasný steampunkový svet má teraz lepšie textúry aj tiene. Vaporum: Lockdown nemôžeme uprieť, že dizajnom aj vizuálom ide o jednu z najkrajších slovenských hier, aké sme videli. Tvorcovia nás však nechceli vytrhnúť z atmosféry temných strojovní a namiesto hudby je hra plná tajomných zvukov na pozadí nepríjemného ticha či syčania pary a hluku ventilátorov. Aj keď sa pri rozprávaní príbehu uplatnilo zopár cutscén, väčšinu potrebných informácií sa dozviete z nájdených listov a audio denníkov. Vďaka lepšiemu narábaniu s príbehom majú postavy v Lockdowne väčšiu hĺbku, sú viac poprepájané a vďaka dabingu cítite silnejšie spojenie so zápletkou, ktorú opisujú.

Vaporum: Lockdown je výsledkom nielen veľkej driny, ale hlavne vášne pre žáner, ktorý mnohí považovali za mŕtvy. Vo Fatbot Games ukázali, že nielenže RPG zo starej školy dobre poznajú, ale dokážu ho podať aj súčasnému publiku s vlastnou dávkou originality. Zapracovali na aspektoch, ktoré v prvej hre možno nedotiahli do dokonalosti a ukázali, že dizajn levelov dokážu povýšiť ešte na vyššiu úroveň. Je však možné, že pri veľkej dávke hádaniek už svoju mašinu vyťažili na maximum. Ostáva len dúfať, že už tak vyhranené publikum bude mať stále apetít pre tento druh hier, pretože hŕstka vývojárov z Fatbot Games ešte má čo ukázať.



HODNOTENIE

+ Nelineárny prístup s väčšou voľnosťou pri riešení úloh
+ Hlbšie prebádanie sveta, príbehu a motivácie postáv
+ Prepracovaný level dizajn
- Logické hádanky prevážili nad súbojmi a narúšajú balans hry
- Prostredie na pár výnimiek pôsobí jednotvárne

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



MARVEL'S SPIDER-MAN
MILES MORALES

PLATFORMA:
PS4, PS5
VÝVOJ:
INSOMNIAC GAMES
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

Spider-Man sa zdá byť pohodlnou cestou k úspechu. Táto komiksová značka má aj mimo stránok komiksov takú silu, že sa jej darí prakticky kdekoľvek. Dokonca aj v Sony s tým majú bohaté skúsenosti a teraz nemám na mysli filmové štúdio. Sám Ken Kutaragi kedysi trval na tom, aby PS3 použila „Spider-Man“ font na konzole. Pri vydaní PSP s novým formátom UMD zase stavili na bundle s filmom Spider-Man 2. Ak si k tomu pripočítame úspech hry Marvel's Spider-Man pred 2 rokmi na PS4, asi hneď pochopíte, prečo práve na Spider-Mana opäť stavili pri vydaní novej konzoly.

A urobili dobre. Marvel's Spider-Man: Miles Morales je hra, ktorú si chcete domov doniesť spolu s novou konzolou. Nie je dokonalá, nie je originálna, neprináša niečo nové alebo prelomové. Ponúka ale kvalitnú hrateľnosť a peknú porciu zábavy, pričom ak poznáte predchodcu (keďže toto je vlastne skôr len standalone expanzia), viete si pekne porovnať tie nové veci, ktoré s PS5 prichádzajú. Spoznáte rozdiel vo zvuku (ak si zahráte na slúchadlách, s ktorými PS5 podporuje nový 3D zvuk), spoznáte nový ovládač a taktiež okúsite rýchlosť nahrávaní na SSD. Je to rovnaká hra, ale predsa iná a tie iné veci pekne vyniknú.

To som ale kus predbehol a bolo by fajn vrátiť sa na začiatok. Ak ste doteraz nehrali pôvodnú hru, tu je už samotný názov spoilerom. Nemá asi zmysel okolo toho zbytočne chodiť – z Milesa sa stane Spider-Man a v tejto hre sa chopíte práve jeho životného príbehu. Miles je ešte decko a je veľmi podobný Petrovi Parkerovi. Tiež ho formovala rodinná tragédia, no tiež je to v srdci veľký hrdina. Len na to ešte úplne nedozrel. Je ale na ceste a zatiaľ sa zaúča u „veľkého“ Spider-Mana, ktorému v uliciach pomáha. Potýčku s jedným známym superzloduchom zvládne na výbornú, tak Peter neváha a prenecháva mu mesto, aby si on zatiaľ oddýchol v Európe.

Herný Marvel opäť ťaží z prvkov filmového MCU a badať, že Insomniaci s hrou poľujú na to miliardové filmové publikum, no na rozdiel od niektorých iných hier to tu netreba veľmi vyčítať. Miles je stále sviežou postavou s menej známym príbehom. Po Petrovom odchode sa hra venuje už len jemu a jeho partii. Miles je nielen svojská osobnosť, ale má aj svojské pavúčie schopnosti, keďže jeho pohrýzol trochu iný pavúk. Sila, liečenie a podobné veci nechýbajú. Rovnako ani technické vybavenie v podobe metania pavučín. Zaujímavejšie ho ale robia jeho špeciálne schopnosti – bioelektrina a neviditeľnosť.

Tie si budete osvojovať len postupne. Zo začiatku je to skôr len o tom lietaní nad ulicami New Yorku a rozdávaní úderov. Aj Miles sa totiž vie pekne obracať a v nakopávaní nepriateľov je rovnako zručný ako Peter pred 2 rokmi. Jeho bioelektrina sa ale neskôr zíde nielen v boji, ale aj na riešenie problémov, ktorým budete v hre čeliť. Chvíľku to potrvá a po nej si osvojíte aj neviditeľnosť, aby ste z boja jednoduchšie utiekli do úzadia, prípadne vhodná pre tých, ktorí v takýchto hrách preferujú skôr stealth postup. Ani jedna z týchto schopností však nie je zadarmo a obe si vyžadujú dostatok energie na ich spustenie.

Pre mnohých to možno bude trochu mätúce, ale tieto bioelektrické schopnosti tu majú názov Venom a naozaj to nijako nesúvisí s čiernym parazitom z vesmíru. Miles po určitom nabitý energie dokáže vykonať nielen špeciálne dorážacie útoky, ale aj elektrické útoky. Tie prelomia obranu aj tých silnejších protivníkov, pričom majú výhodu v tom, že jednou ranou viete pekne zasiahnuť aj väčšiu skupinu grázlov. Postupne si navyše osvojíte viac rôznych elektrických útokov. Niektorými prekvapíte aj tých najrýchlejších nepriateľov, iné zase viete využiť vtedy, keď potrebujete plošne zasiahnuť pomerne veľkú zónu s viacerými nepriateľmi. Taktiež sa takto prebijete stenami a elektrické schopnosti využijete aj na štartovanie generátorov, prípadne dotiahnutie elektriny tam, kde ju potrebujete.

Tieto dve veci sú nadstavbou na dobre známom súbojovom systéme, ktorý si už pôvodná hra prepožičala z iných titulov, najmä z Arkham série. Stále teda vychádza z freeflow combat štruktúry, kedy s postavou poskakujete medzi skupinou nepriateľov, na útoky využívate dve tlačidlá, do toho môžete zapojiť pavučinu alebo nástroje. Nesmiete zabudnúť na tlačidlo na úskok spolu s nejakým smerom, kedy vám hra naznačí, z ktorej strany na vás nepriatelia útočia. Je to rýchle, jednoduché a aj po toľkých rokoch používania v rôznych hrách stále zábavné. Chválim redukciu QTE z bossfightov a taktiež pridanie tuhších nepriateľov. Opäť budete čeliť viacerým frakciám a hlavne Underground, ktorej pešiaci sa dokážu aj voči niektorým vašim fintám dosť dobre brániť.

Práve Underground je tu novou a hlavnou hrozbou, ktorej budete čeliť. Vo vzduchu totiž visí riziko zničenia celého Harlemu, no najskôr musíte rozpliesť nitky toho, kto za tým všetkým vlastne stojí. Nečakajte nejaké šokujúce zvraty alebo odhalenia, všetko viete dlho vopred, ale spracovanie príbehu nie je zlé. Nechýbajú ani známe postavy, Prowler je v Milesovom príbehu vždy nutnosťou a tu nechýba, pričom spracovanie tejto postavy si vás získa.



Aj keď by ste si možno želali aj nejaké scenáristické prekvapenie. V každej postave tu čítate ako v otvorenej knihe, každý zvrat vidíte dlho vopred. To ale robilo Insomniacom problém už v pôvodnej hre.

Páči sa mi tu ale výraznejšie zameranie na lokálny a aj osobný aspekt príbehu. Asi nie je žiadnym prekvapením, že aj v tomto prípade je hra založená na spojení medzi hrdinom a záporákom, tak to jednoducho v správnej komiksovke musí byť. Nazriete ale detailnejšie na Milesovu rodinu, na jeho priateľov, na miesto, kde žije. Pôsobí to osobnejšie a nie je to len ďalšia veľkolepá záchrana celého sveta, je to záchrana najbližších. Taktiež si prejdete aj nejaké menšie Milesove osobné príbehy v rámci vedľajších misií.

Jedna z mojich najväčších výčitiek voči pôvodnej hre tkvela v tom, že hra nebola ani trochu originálna. Všetko sme už videli, hrali a čítali predtým. Tu je však tento problém ešte znásobený. Ja viem, nahnevane už búchate po klávesnici so zapnutým Caps Lockom, aby ste mi „naložili“, že to je expanzia a nemal som čakať novú hru. No tú som ani nečakal. Rovnako som nečakal, že autori 1:1 skopírujú štruktúru sveta a misií. Nie je to teda len o tom, že sa hra odohráva v tom istom meste, ktoré prešlo face liftom.

Je to hlavne o tom, že máte celú dobu dojem, že toto ste už hrali, len s inou postavou. Vežičky sú vďakabohu preč a dúfam, že sa už nikdy nevrátia v žiadnej hre a odídu do zabudnutia. Mesto máte otvorené, takže aspoň jedna zmena. No misie majú presne rovnakú štruktúru ako pred dvoma rokmi. Chýba snáď len viac hrateľných postáv. Pomalší úvod, „superhrdinovanie" v uliciach, povinná jazda bez obleku len ako Miles, do toho nejaká nutná výplň riešením zločinu v uliciach, kým sa sprístupní ďalšia hlavná príbehová misia. A takto dookola.

Do toho si pripočítajte aj vedľajšie aktivity a misie, ktorých síce nie je málo, ale zločiny po meste sú strašne generické. Tu a tam niečo vyriešite, hlavne ak už sviští te ulicou okolo, no snáď len trofeje vás prinútia k tomu, aby ste vyriešili všetky zločiny v hre. No a potom je to o variácii toho, čo ste už hrali. Bojové výzvy vám tu nedáva Taskmaster, ale Peter. Tu hľadáte staré časové kapsuly, v pôvodnej hre to boli staré batohy. Pred 2 rokmi ste z diaľky hľadali skrytú mačku, teraz hľadáte skrytý zvuk. Opäť musíte likvidovať základne s gangstrami, opäť hľadáte drobnosti, ktoré máte vyznačené na mape, len sa teraz inak volajú. Insomniac prakticky len bez nápadu skopíroval to, čo mal hotové pred 2 rokmi a nevymyslel nič nové. Má jediné šťastie – že je hra v jadre stále taká zábavná a pohyb po uliciach tak vťahujúci, že vám tá recyklácia nakoniec až tak neprekáža. Chcete bojovať, chcete vidieť koniec.

To je môj najväčší problém s hrou. Bavila ma a užil som si ju, po jej konci sa rozhodne veľmi teším na pokračovanie, ktoré je tak isté, ako že zajtra ráno vyjde slnko, no dúfam v ňom už vo väčšie zmeny, lebo tretí raz na to isté už



neskočím. Okrem toho, že je táto hra kópiou 2 roky starého predchodcu, tak niektoré veci robí lepšie. Už som spomenul, že ubudli QTE a dokonca aj vežičky. Potlesk za to! Taktiež ale musíte častejšie zapájať hlavu, čo mám v hrách rád. Nečakajte nejaké náročné hádanky, len drobné prekážky, ktoré tu ale slušne fungujú. Hra je výrazne kratšia ako tá pôvodná, no zároveň som mal dojem, že tu je menej zbytočnej vaty a tým pádom si drží lepšie tempo, z ktorého nespomaľuje.

Už pôvodnú hru som ospevoval kvôli tomu, ako parádny pocit pri hraní máte z toho, že sa hojdáte ulicami New Yorku, ktorý je verne spracovaný. Miles niečo málo na akrobacii pridal, stále to pôsobí veľmi organicky a oku lahodiaco. Paleta jeho pohybov je bohatá a spracovanie mesta prispieva k tomu, že počas hrania ani raz nevyužijete možnosť rýchleho cestovania – to mesto si chcete užiť. Navyše sú tu okrem reálnych budov aj tie komiksové, ktorými autori žmurkajú na fanúšikov, či už je to veža Avengerov, alebo napríklad Sanctum Sanctorum. Tu sa navyše v meste pohybujete v zime, čo mu dáva inú atmosféru.
A pravdepodobne tu nájdete jediné vianočné trhy, ktoré tento rok navštívite.

A tomu celému v neposlednom rade veľmi pomáha grafika. Tá stále má aj svoje slabšie chvíľky, nie všetko je spracované dokonale a narazil som tu aj na niektoré postavy, z ktorých sa budem ešte dlho strhávať zo sna, ale mesto samotné je pekné. Hlavné postavy sú spracované detailne, ich animácie sú špičkové. Veľa hre pridáva aj nový raytracing, ktorý je v exteriéroch síce vo viac obmedzenej miere, no všimnete si ho aj tam. Vyniká ale v interiéroch, kde sa až podozrivo často vyskytujú lesklé povrchy, ale to neprekáža, vyzerá to parádne. No a nakoniec je tu plynulosť prechodov. Loading je len v úvode a pri nahrávaní pozície (aj to sú bleskové), inokedy na nič také nenarazíte a pri hraní vás nič neprerušuje.

Kvalitnému vizuálu sekunduje aj veľmi dobré audio, ktoré začína na špičkovom dabingu a končí na dobrej hudbe, ktorá je šitá na mieru superhrdinskému žánru a pekne vystihuje situácie, ktorým čelíte. S headsetmi si viete vychutnať aj nové 3D audio, ktoré vás hlbšie vťahuje do sveta, keď sa v ňom pohybujete.
S celkovým mixom by sa ešte dalo pohrať v stereo zvuku mi niektoré aspekty prišli lepšie vyvážené, ale pri takomto dynamickom open worlde si to pohybovanie nad plnými ulicami aj vďaka priestorovému poňatiu užijete. Akurát tá haptika tu nemá až také využitie a časom aj zabudnete, že máte v rukách nový gamepad s niekoľkými novými technológiami.

Len je škoda, že je tá technická stránka stále aj trochu nedotiahnutá. Občas sa nájde nejaký bug, ktorými otvorené svety často trpia, prípadne sa postava niekde zasekne. Bohužiaľ som ale raz musel pristúpiť až k reštartovaniu na poslednú uloženú pozíciu, keď ma hra s postavou v rámci jednej vedľajšej aktivity umiestnila do vnútra modelu budovy. Síce mi to dalo novú perspektívu pohľadu na hru, ale postava bola prakticky zaseknutá v modeli, tak musel nasledovať reštart.

Dalo by sa povedať, že je Marvel's Spider-Man: Miles Morales dokonca ešte lepší, ak ste nehrali pôvodnú hru. Vo výraznej miere ju recykluje, čo už nemusí pôsobiť najčerstvejšie, no na druhej strane obmedzuje niektoré prvky, ktoré mne osobne na tej pôvodnej až tak nevoňali. Osobnejší fókus hry mi viac sadne, stále je tu kopa odkazov pre fanúšikov komiksu, ktoré budete radi objavovať. No a nájdete tu aj niekoľko naozaj vtipných momentov, ktoré pridávajú niečo navyše a nepôsobia silene. Potierať zločin v uliciach New Yorku so Spider-mačkou v batohu je až prekvapivo zábavné.



HODNOTENIE

+ skvelý dojem z pohybu po meste
+ stále zábavný súbojový systém
+ osobnejší príbeh nového hrdinu
+ grafika a zvuk
+ dobré tempo, menej zbytočnej vaty
+ nové obleky, nové vybavenie a aj vylepšenia
- generické vedľajšie misie a občas v nich už fakt silný stereotyp
- v obrovskej miere len recyklácia pôvodnej hry bez nových nápadov
- veľmi predvídateľné
- technické chyby

8.0



NHL 21

PLATFORMA:
XBOX ONE,PS4
VÝVOJ:
EA SPORTS
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
ŠPORT

Séria NHL je tu s nami už veľmi veľa rokov a hádam každý priaznivec športu a videohier niektorý ročník okúsil. Napriek mojej nie veľmi bohatej histórii hrania športových hier si aj ja doteraz pamätám na dlhé večery strávené s istou partiou kamarátov pri NHL (vtedy ešte na PC) a pri varenom víne. Už vtedy sme si vraveli, že sa videoherný hokej asi ani nemá kam posunúť a to, že pohyby, akcia na ľade, atmosféra zápasov a skvelý komentár sa už hádam ani nedá vylepšiť. Ale história videohier, a to nie len tých športových, ale vo všeobecnosti, nás učí, že vždy je kam sa posúvať a čo vylepšovať.

Pri recenzovaní najnovšieho prírastku do série NHL som bol postavený do nezávideniahodnej pozície. Síce som nejaké (veľmi staré) skúsenosti s hokejom vo videohernej podobe mal, z posledných ročníkov som však videl maximálne tak obrázky a tak som pri NHL 21 skočil do prostredia, ktoré mi bolo absolútne neznáme a nové. Zároveň je mi však jasné, že sa športové série posledné roky pasujú s problémom, čo nové priniesť, aj keď ako som už vravel, priestor na zlepšenie vo videohernom svete sa nájde vždy. Recenzia by teda mala v prvom rade objasniť, čo sa zmenilo oproti predchádzajúcemu ročníku a či sa oplatí do novej ,,en-há-elky" ísť, ak vlastníte už niekoľko ročníkov pred ňou.

Tu budem stručný a jasný, nebudem klamať a spolieham na vašu zhovievavosť. Pokúsim sa teda na hru pozrieť z pohľadu nováčika, z pohľadu človeka, čo spoločne s rodinou a priateľmi po dlhej dobe hral videoherný hokej. Nachystajte si syrové keksy, niečo dobré na pitie (pokojne aj to varené vínko) a veľa času, pretože jedno sa NHL uprieť nedá. Keď sa pri tejto hre stretne dobrá partia ľudí, ktorí majú pozitívny vzťah k hokeju alebo športu všeobecne, ťažko sa od nej odchádza.

Dôvodov je hneď niekoľko, medzi prvými spomeniem absolútnu orientáciu na hráča. Hra je, čo sa nastavenia obťažnosti, ovládania či pomôcok počas hrania týka, naozaj vhodná pre každého, či už pre mňa ako začiatočníka, alebo pre kamaráta, ktorý hráva športové hry snáď odjakživa. Mohol som teda hrať ,,noob play" s mojou mladšou sestrou, kde góly padali skôr z náhody, alebo sledovať švagra a kamaráta ako hrajú hokej, za ktorý by sa nemuselo hanbiť ani večerné živé vysielanie play-off. Ibaže niekedy boli animácie hráčov dosť drevené a bilo to do očí, lebo kontrast medzi najlepšími a najhoršími animáciami bol priepastný.

Ale budem férový, väčšinu času bola hrateľnosť skrátka špičková a bolo radosť sa na hranie aj pozerať, nielen hrať. Veľkým plusom je za mňa aj to, že sa hra dostáva naozaj rýchlo do krvi a čoskoro zbadáte, ako vymýšľate sofistikované kľučky a prekombinované akcie, aby ste rozhodili súperovu obranu a zavesili do vinkla gól hodný Stanley Cupu. Všetko máte pod kontrolou, smer prihrávky, strely aj ich silu. Po hernej stránke sa tu nedá vytknúť nič, ale to je pri sérii už pravidlo.

Herných módov je tu takisto neúrekom, od klasickej rýchlej hry, cez sezóny a dynastie, až po online vyraďovačky. Pre mňa bol veľmi zaujímavý mód World of Chel, kde na ihrisku ovládate len svojho jedného hráča a môžete si pomocou špeciálnych perkov upravovať jeho štatistiky. Do zápasu 4v4 (center, krídlo, obrana a brankár) si tak môžete priniesť skutočného špecialistu, napríklad na vypichovanie pukov či tvrdé strely. To má, samozrejme, najväčšie grády pri hraní online, kedy treba s hráčmi komunikovať a spolupracovať.

Aj tu sa ukazuje maximálna orientácia na hráča, pretože v každom móde máte kontrolu úplne nad všetkým, na čo pomyslíte. Zostavy hráčov, útočné a obranné stratégie, skrátka všetko, čo k práci hokejového trénera patrí. Hra je tak nielen po hernej stránke špičková, svoje tabuľky, štatistiky a čísla si užijú aj hráči, ktorých láka trénerská stolička. Z doterajšieho popisu by sa teda malo zdať, že ide o dokonalú športovú hru, aspoň pre nováčikov, ktorí sa k videohernému hokeju vracajú po dlhých rokoch, rovnako ako ja. Nie je to ale tak úplne pravda.

Hra má problémy, aj keď sú to veci skôr technického charakteru. Tak na začiatok, nečakajte žiadnu next-gen grafiku, toto je posledný hokej aktuálnej generácie konzol a ak má prísť lepšia grafika, príde až s príchodom nového ročníka pre Playstation 5 a Xbox Series X/S. Výhodou ale vďaka tomu je, že hra beží absolútne plynule aj na prvom modeli Xbox One.



Mohla by však vyzerať lepšie, aj keď to si môžeme povedať pri každej hre.

Nepeknou chybou bola napríklad strata zvuku pri strelenom góle, ktorý sa znova vrátil až pri nahadzovaní puku. Spomenuli sme aj animácie a občas sa mi stalo, že som po štarte hry mal z nejakého dôvodu prehádzané menu, kde si nastavujete režimy na rýchly prístup a zvyšné sú schované o obrazovku nižšie. Ale ako hovorím, nie je to nič tragické a najhorším strašiakom tak ostáva občasná strata zvuku a už spomínané slabšie animácie.

Nový ročník NHL sa tak vlastne znova podaril, kto hru dlhé ročníky ignoroval a chce si zahrať s priateľmi a rodinou hokej, v prvom rade aj tak nemá veľmi na výber (jedine staršie a lacnejšie ročníky) a určite neurobí hlúposť. Hráči, ktorí vlastnia predchádzajúce ročníky, sa budú pravdepodobne rozhodovať na základe toho, či chcú čas investovať do hrania online režimov, kde je predpoklad, že v novej hre nájdu protivníka ľahšie ako v 2020-tke. Hodnotenie z mojej strany je tak skôr pocitové, laické, možno trochu alibistické. Recenzia vlastne takisto, neviem či je to recenzia, ktorú ste chceli, ale možno je to recenzia, akú si séria po dlhých rokoch zaslúžila. A s ohľadom na to, že je to posledný hokej na aktuálnu generáciu konzol, je fajn sa na sériu pozrieť okom hráča hokejom dlhé roky nepobozkaným.

U mňa sa tohtoročná NHL nestratí, hrávať sa bude u nás ešte dlho a ak si zaobstarám novú konzolu a príde tam vylepšený hokej, ktorý ponúkne možno konečne novší engine, modernejší grafický kabát a vylepšenú fyziku a animácie, skočím po ňom, a to bez váhania. Už len pre to, že nebavil len mňa, ale aj mojich blízkych.

HODNOTENIE

+ ideálna zábava na večery s priateľmi a rodinou
+ maximálna orientácia na hráča pri nastavovaní všetkého možného
+ priehrštie módov a režimov, z ktorých si vyberie každý
+ veľmi dobré ovládanie vo viacerých režimoch
- občas haprujúce animácie
- slabšia grafická stránka a zvukové glitche

8.0

MICHAL KOREC



FIFA 21

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
EA SPORTS
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
ŠPORT

FIFA 21 má podobne ako iné športové hry tohto roka neľahkú situáciu: je posledným ročníkom, ktorý primárne vychádza na terajších konzolách a zároveň poskuľuje po novej generácii. Počas prípravy sedeli tvorcovia niekde v karanténe či na home office, takže čas na prípravu novinky bol kratší. To nemusí ospravedlniť plnú cenu hry, ale môže vám sčasti odhaliť jej kvality ešte pred spustením. Pokiaľ hráte Xbox, PC či PlayStation verziu, nový ročník FIFA núka viac ako iba nové súpisky (hráči so Switch verziou údajne majú len tie a sú, prirodzene, naštvaní za tzv. Legacy Edition).

Môžete sa tešiť na solídny model a futbalovú hrateľnosť, no treba uznať, že momentálne je posunutá viac do arkády ako totálnej simulácie. V praxi to znamená, že vás čaká dosť veľa gólov a kým neprídu prvé patche, dá sa často a ľahko skórovať. Hneď prvé zápasy, ktoré vás pozývajú na repete finále Ligy majstrov alebo len tak si zaťukať s FC Barcelona či obľúbeným tímom (hra si ho pamätá z uložených pozícií minulých ročníkov), idú pri počte gólov na nevídané počty. Bez problémov môžete nasúkať šesť-sedem a skúšať rôzne fintičky – strieľate priamo, upaľujete vpred do úniku alebo pálite zboku. Zväčša sa vám darí skórovať, čo znamená, že AI brankárov je zatiaľ nedocenená alebo ju autori budú vylepšovať. Priame šupy sú najväčším povoleným zásahom, kto chce, môže skúšať jasné presilovky typu dvaja/traja na brankára a kým nebude páliť príliš silno alebo vyslovene vedľa, budete skórovať s vysokými šancami.

Ale na druhej strane padajú góly aj do vašej brány. Váš brankár totiž nemá príliš veľa trikov a súperi vás dokážu preľstiť tiež často. Brankár im často pustí gólik, no aj oni vedia prečísliť vašu obranu. Fakt je, že EA veľa taktických vychytávok alebo možností obrany nedajú.

A k tomu siahať sa nedá často ani po fauloch, hoci za cenu žltej karty. Zopár behov proti súperom, snaha vypichnúť loptu alebo vrhov na súpera síce vyskúšate, ale súperi kľučkujú vo vašej obrane celkom umne a neboja sa aj rýchlo strieľať. Ich špecialitou sú góly v nadstavenom čase, takže nevypúšťajte zápas predčasne.

Po rokoch je futbalový model vo FIFA prekvapivo akčný – veľa gólov, málo obrany a pohyb v strede slúži skôr na veľa prihrávok. Kto má rád tento štýl hry, užije si ho u seba i súperov, na ťukesy staví nejeden tím. Je cítiť, že preberanie lopty sa oproti minulému roku zlepšilo a lopta toľko neuteká preč. Jej fyzika je lepšia, a treba si zvykať, že občas vám vykĺzne. Brankári majú občas problém vykopnúť správne a hráči si preberajú ich pätky občas dobre, inokedy ich nechajú súperom. Nový mechanizmus tohto ročníka má priniesť lepší beh hráčov – a skutočne, pohybujú sa lepšie na čiarach, v poli, prihrávkach i streľbe. I keď plnú autenticitu si lepšie vychutnáte až zo spomalených záberov.

FIFA vám ponúka výborné spracovanie zápasov od prvých sekúnd až po finálny hvizd či zostrih po ňom. To je niečo, čo prirodzene očakávate a v tom smere cítiť razantné zlepšenie najmä s odstupom viacerých rokov. Nielen aktívne pasáže a vaša hra, ale aj príprava na zápas, uvádzanie zostáv, komentovanie stavu, to všetko je prepracované a je radosť zápasy sledovať i počúvať – dvojica komentátorov má dobré hlášky, adresuje ich hráčom alebo ich šanciam a pod.

Dosýta si môžete užiť nielen na veľkých štadiónoch, kde sa hrá 11 na 11. Užiť sa dá aj pouličný futbal, respektíve sa opäť hlási o pozornosť Volta. Má samostatnú sekciu, ihneď si možno dať zápasy troch na troch, štyroch na štyroch či piatich na piatich a k dispozícii sú rôzne prostredia zo sveta. Môj osobný favorit? Tokio s futuristickým nádychom a japonským komentátorom (keď si tam sily rozdajú traja z FC Barcelona a Atletica Madrid, je to bizarný pohľad, ale ukazuje globálne možnosti), ale osobitú atmosféru má aj Sao Paolo a jeho exteriéry, kde počúvate portugalčinu a umenie lokálnych borcov.

Volta je parádny dynamický futbalový mód, kde sa malé ihrisko výborne podpisuje pod fajnovú hrateľnosť. Hráči sa preháňajú rýchlo, nezdržujú vás žiadne auty, ofsajdy či rohy a na bránku sa páli zo všemožných uhlov. Ovládanie je tu mierne odlišné od veľkého futbalu, čo platí najmä pre streľbu, kde si volíte smer strely – to je kľúčové, lebo bránku možno trafiť z tesnej blízkosti i z polovice ihriska. A toto je mód, kde sa dá stráviť kopa času, lebo je rýchly chytľavý, často sa hrá na päť gólov za pár minút a pálenie do mantinelov, rýchle nahrávky, slepé strely, všetko sa prejaví a počíta. Sú tu skvelé prostredia z celého sveta alebo len také obyčajné typu betónové ihrisko niekde v meste.K Volte je pripojený aj príbehový mód – preč sú časy Alexa Huntera a jeho The Journey. Namiesto nej sa núka línia, kde sa môžete pretĺkať rôznymi výzvami hrdinky (úmyselne som zvolil babu, keď je možnosť) a učíte sa makať pri streľbe, ťukať medzi prekážkami, zvrátiť zápas v neslávnom bode či iné fintičky. Príbeh bol vo Volte už pri FIFA 20, ale teraz zavítate do Sao Paola a pôjdete do sveta s inými výzvami.





Motivácia sa nemení: chcete preraziť, dostať sa do povedomia a ukázať všetkým schopnosti.

Po 10 dňoch recenzovania uznávam, že zatiaľ hrám viac Volta mód a príbeh ako zápasy na veľkom ihrisku. Alebo si striedam hodinku vo Volte a potom prepnem na veľké ihriská, ale je to iná hrateľnosť a totálne odlišné pravidlá, kde vás nič nezdržiava a môže padať veľa gólov. Zámerne píšem, že môže – niekedy vo veľkom zápase La Ligy skórujem častejšie ako vo Volte, kedy sa tri minúty úporne bránia obe mužstvá a neprejde ani jedna strela.

Na margo AI sa treba pripraviť, že počiatočný stav sa bude zrejme časom meniť – na FIFA 21 už vyšli prvé aktualizácie a tie zrejme posunú obťažnosť inde. Očakávam, že množstvo gólov sa bude znižovať v ďalších týždňoch a po mesiaci sa FIFA 21 dostane do iného módu.

Množstvo obsahu je vo FIFA 21 slušné a čakajú vás tradičné módy i prekvapenia. Kto chce, môže sa pustiť do brazílskej ligy alebo vyskúšať aj kopu európskych súťaží od Premier League po DFB Pokal. Samozrejmosťou je La Liga či Serie A, ale budete prekvapení, že tu nechýbajú ani menšie ligy. Kto chce vyhrať so Sturm Graz alebo Rapidom Viedeň celú ligu? Osobne som rád aj za Ligu majstrov a na nej je krásne vidieť, že si môžete zvoliť neskoršie fázy play-off alebo začať pekne zo skupín. FIFA 21 si načítava aj aktuálne údaje, takže zo súčasného vyžrebovaného ročníka vás čaká 8 skupín, ale pozor, nenájdete tam úplne všetky mužstvá. Napríklad opäť chýba Juventus Turín, lebo naň nemá FIFA stále licenciu, ale okrem toho chýbajú aj ďalšie chuťovky ako FK Krasnodar či Ferencváros. Na maďarský tím som sa špeciálne tešil a bol odhodlaný s ním čosi uhrať, no chýba. Okrem pár tímov sú tu všetky mužstvá, takže väčšinu skupín si zahráte ako treba a potom môžete nabrať smer finále.

V hre sú zastúpené mnohé ligy, no mám pocit akoby sa sčasti vypustila sila reprezentácii. V ligách sa niekde dostanete k priemerným mančaftom, ale ak chcete národné tímy, napočítal som ich cca 50. Nás ako Slovákov bude, prirodzene, iritovať, že náš výber tam chýba, takže ak chcete odčiniť prehry v Lige národov za zápasy so Škótskom či Izraelom, nedočkáte sa.

A, samozrejme, netreba opomenúť pravidelný terč útokov – FUT alias FIFA Ultimate Team. Tento mód nechýba



a hoci urobili EA pár dobrých zmien, stále nechýbajú ošemetné mikrotransakcie a loot boxy. Nové systémy vám umožňujú zbierať kartičky, hrať, bojovať v online poradiach s rivalmi a na pohľad by menej vyťažení hráči mohli mať šancu na rovnaké možnosti ako tí ultras, čo tu strávia 30 hodín týždenne. Sú tu loot boxy, čo vám vedia priradiť fajnové kartičky a v UK sa už otvorenie rieši, či to nie je forma gamblingu, ktorá by z hry vypadla nielen pri ďalšom ročníku, ale už aktualizácii. Na stole sú však aj iné alternatívy, ale EA ich zatiaľ nerieši a drží sa loot boxov namiesto predaja určitých predmetov alebo repertoáru hráčov. Je ťažké opomenúť tento fakt – a hoci stále platí, že využívať ich nemusíte, ostatní možno čosi nahrajú alebo investujú.

Na Xbox One X má FIFA 21 dobrú grafiku, ale úprimne, na sklonku súčasnej generácie konzol by hráč odchovaný rôznymi exkluzivitami čakal čosi viac v kontexte mimiky hráčov, ich tvárí i pohybov. Niektorí hráči ako Messi sú vyložené takí polokamenní a tu sa žiada do ďalšej generácie istý posun. Audio je silné a je radosť hrať na domácom kine s atmosférou štadiónov i komentátormi.

FIFA 21 rozhodne nie je hra, ktorá by si zaslúžila 1/10 či 3,5/10 a podobné skóre, ktoré ste určite videli počas prvého týždňa. Je to kvalitne spracovaná futbalová hra, ktorá má veľa dobrých nápadov, ale zároveň dokazuje, že z roka na rok sa postupuje čoraz ťažšie. Chýba tu vyslovene hit ako príbeh v štýle The Journey a ani Volta či Liga majstrov už nemusí byť pre znalcov taká originálna.

HODNOTENIE

+ momentálne akčná hrateľnosť plná gólov
+ Volta je stále kvalitná a originálna
+ mód kariéry ponúka neraz dobré momenty
+ viaceré vylepšenia a systém prihrávok
+ kvantum obsahu, líg a nových aktualizácií

-

8.0

ONDREJ DŽURDŽENÍK



IMMORTALS
FENYX RISING

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
XBOX SERIES XS, PS5
VÝVOJ:
UBISOFT
VYDAVATEĽ:
UBISOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

Kanadskej vetve Ubisoftu sa v Grécku páči. Po Assassin's Creed Odyssey nás tam berie znova, tentokrát však prostredníctvom úplne novej značky - Immortals: Fenyx Rising (predtým známej ako Gods & Monsters). Počujem ovácie? Nie? Vlastne sa vám ani nečudujem. Osobne patrím k hráčom, ktorým sa model Ubisoft hier už prejedol. Väčšina z nich totiž vychádza z jednej univerzálnej šablóny. Jej základom sú obrovské a naozaj krásne svety, plytší príbeh, stále agresívnejšie RPG prvky, stereotypné úlohy a až príliš veľa zdieľaných prvkov medzi hrami. Preto sa nečudujem, že niektorí hráči už strácajú trpezlivosť a bez servítky nazývajú nové hry od Ubisoftu reskinom.

Kedysi bol Ubisoft jeden z mojich obľúbených vydavateľov. Teraz si ho spájam s tým, že mi pokazil sériu Assassin's Creed, zabudol na Princa (remaster nerátame) a s novým dielom Splinter Cell na mňa kašle. Immortals: Fenyx Rising je však nová hra, pri ktorej musíme byť féroví a predsa to neodpískame v polčase. Pred začiatkom recenzie som nemal žiadne veľké očakávania. Môj postoj k vydavateľovi ma staval do pozície, že Immortals nič nedarujem. Mal som v hlave dva základné scenáre. Prvým bolo, že ma Ubisoft po rokoch naozaj prekvapí a ja budem nadšene hrať jeho novú značku. Druhým, že pôjde o rutinu a vydavateľ potvrdí svoj, pre mňa už neslávny štandard. Nuž, poďme si to rozobrať.

Immortals: Fenyx Rising sa už od začiatku javí inak než predchádzajúce tituly Ubisoftu. Vyzerá to tak, že vývojári sa pozreli po okolí a do oka im padlo viacero hier, ktorými sa inšpirujú. Teraz iste viete, že pozerám na Zeldu, aj keď ono kopírovanie dobrých vecí nemusí byť na škodu. Sú tu síce konkrétne podobnosti, ale Immortals: Fenyx Rising nie je Zelda. Pocit z hrania dokonca nie je ani rovnaký ako pri Assassin's Creed Odyssey, aj keď je hra od rovnakých autorov a tiež sa odohráva v Grécku. Ak ste teda od Immortals s obavami čakali rovnaký alebo veľmi podobný zážitok ako Odyssey, váš strach dajte pokojne bokom. Za tento fakt hneď v úvode patria Ubisoftu Quebec plusové body, aj keď zopár podobnostiam sa nevyhneme. Nie je to však nič strašné.

Immortals: Fenyx Rising sa odohráva na Zlatom ostrove plnom bájnych monštier. Ako z názvu vyplýva, preberáte postavu menom Fenyx. Tú si v jednoduchom editore prispôsobíte podľa vašich predstáv a svoje voľby môžete meniť aj počas hry. Máte tu niekoľko úprav tváre, vlasov či voľbu pohlavia. Ja som si zvolil hranie za muža, takže sa budem o Fenyxovi od tohto momentu vyjadrovať v mužskom rode. Hra rozpráva rozprávkovo ladený fantasy príbeh o Zlatom ostrove, ktorý zachvátila temnota. Za všetkým zlom stojí titan Tyfón, ktorý po dlhých rokoch unikol zo svojho väzenia a túži po pomste. Bohovia boli zahnaní do kúta a jediný, kto môže dať všetko opäť do normálu, je Fenyx. Vpred ho ženie aj vlastná motivácia zachrániť brata, ktorý pod ťarchou udalostí skamenel.



Celým príbehom vás sprevádza podarená dvojka Zeus s Prometeom. Najväčšou devízou je, že sa hra neberie až tak vážne. Rozprávači často vtipkujú, komentujú aktuálnu situáciu a ich humoru neunikne ani grécka mytológia, okolité postavy či hra ako taká. Dej síce nie je nijako zvlášť prepracovaný alebo zložitý, ale kombinácia gréckej mytológie a fantasy je fakt super. Udrží si vás aj sympatický štýl rozprávania v podobe in-game dialógov, prestrihových scén či dokonca kratučkých animovaných filmov. Stretnete tu tiež viacero známych bohov, zaujímavých postáv a aj samotný hlavný hrdina je v celku pohoďák. Celé si to užijete ešte o niečo viac, pretože ide zrejme na dlhý čas o poslednú hru od Ubisoftu, ktorá ešte ponúkne české titulky.

Jadrom hrateľnosti je prieskum Zlatého ostrova, súboje a puzzle elementy. Všetko čo v hre budete robiť, má zmysel a misie vás zabavia. Síce nie je každá prudko originálna, ale autori prvky hrateľnosti miešajú tak, že vám budú chutiť. Ako som už spomínal vyššie, Immortals si berie inšpiráciu z viacerých hier, kde sa najviac skloňuje Zelda. A viete čo? Ono to rozhodne nie je na škodu. Konkretizovať podrobnosti však asi nemá zmysel. Kto Zeldu hral, spoločné prvky videl už počas prezentovania hry pred vydaním. Ak sa mu páčili tam, budú sa mu páčiť aj tu, i keď sú možno spracované trochu inak a je možné, že sa mu budú páčiť menej.

Kto Zeldu nehral, Immortals mu prinesie niečo nové a v konečnom dôsledku spokojné by mohli byť oba tábory. Možno ešte malé upozornenie. Ak chcete k Immortals ako fanúšik Zeldy pristupovať s myšlienkami, že si Ubisoft dovolil kopírovať vašu obľúbenú hru, pričom mienite riešiť a porovnávať každý detail, hra pre vás asi nebude mať zmysel. Vás ostatných čaká oslobodzovanie božskej esencie, ktorá vráti bohom ich stratené schopnosti. Budete tu však riešiť aj ich osobné problémy, stretnete rôzne vedľajšie postavy a hra efektívne mieša boje s hádankami. Síce to znie jednoducho, ale to naozaj stačí. Hra pôsobí sviežo, aj keď klasických Ubisoft prvkov sa nezbavila úplne a sú tu napríklad známe vežičky, ktoré však nahradilo lezenie na sochy.

Samotné lezenie vám spríjemňuje hrateľnosť a ide prakticky o zjednodušený assassínsky parkúr, ktorý nevyzerá až tak efektne, ale funguje dobre. Hra vás nechá vyliezť kamkoľvek a výnimkou nie sú popri stenách ani kopce či skaly. Jedinou limitáciou je ukazovateľ výdrže, ktorý vám počas lezenia klesá. Ak klesne na nulu, spadnete (áno, Zelda), čím vás hra pri lezení núti premýšľať, čo sa mi páčilo. Stamina má zároveň pod kontrolou rýchly beh, plachtenie či používanie božských schopností počas bojov. Vďaka nim môžete prenášať ťažké predmety, čo sa hodí pri puzzle elementoch, hádzať po nepriateľoch skaly, povolať do boja ohnivého vtáka Phosphora a podobne. Božské schopnosti si postupne odomykáte a sú tu na to, aby ozvláštňovali samotné boje, čo sa im darí výborne.

Combat systém je sám osebe veľmi zábavný a v niektorých momentoch mi tak trochu pripomínal staršie diely God of War. Bavil ma oveľa viac než v posledných AC hrách (Valhallu som zatiaľ nehral). Okrem božských schopností tu máte ľahké údery, ťažké údery, rôzne kombá, párovanie a aj soulsovské uskakovanie. Nepriatelia majú nad hlavami health bary, ale levelovanie tu, našťastie, nenájdete. Pustiť sa tak môžete prakticky do hocikoho, aj keď tvrdšie oriešky vyžadujú buď šikovnejšie prsty, alebo vylepšenia. Immortals ponúka celkom 5 úrovní obťažnosti, kde najľahšia je určená tým, ktorí si chcú vychutnávať príbeh a najťažšia neurazí ani fanúšikov Souls hier.



Celé je to pekne vybalansované tak, aby výsledok potešil čo najširšie spektrum hráčov. No a, samozrejme, Fenyx má k dispozícii aj luk, ktorý do hry pridáva niekoľko ďalších možností, ale veď uvidíte sami.

Popri súbojoch bude dôležitý aj spomínaný prieskum. Hra vám totiž na mape neukáže všetky dostupné možnosti územia ani vtedy, keď vyleziete na sochu a odomknete si danú lokalitu. Niektoré veci nájdete len tak, že sa budete túlať svetom alebo použijete Fenyxovu schopnosť lokalizácie blízkych aktivít. Tie hlavné sú však na mape viditeľné prakticky stále a nemusíte sa báť, že by ste tu stratili hodiny bezcieľnym blúdením a hľadaním úlohy. Dôležité pre vás bude, aby ste sa popri prieskume zamerali aj na zber surovín. Vďaka nim si totiž odomykáte upgrady zbraní, schopností a vlastne všeličoho možného. Možností vylepšení je tu naozaj veľa. Pri výbere úloh síce máte voľnú ruku a ak chcete, môžete sa zamerať len na hlavnú linku. Ak však chcete svoju postavu vylepšovať, čo je pomerne logickým aspektom k postupu vpred, musíte sa venovať aj vedľajším úlohám a spomínanému zbieraniu surovín.

Autori vás tak trochu nútia aj do menej populárnych vecí, ale aj vedľajšie úlohy vedia zabaviť. Vadil mi však fakt, ako je riešené samotné vylepšovanie. Upgrady si síce viete pozrieť z menu po pauznutí hry, ale pre ich odomknutie musíte navštíviť Sieň bohov. Vylepšovať sa môžete totiž iba tam, čo celý postup tak trošku zdržiava, nehovoriac o tom, že po každom vylepšení vás sprevádza zbytočná animácia. Upgrade systém tu nefunguje tak, že si za veci získané v príbehových misiách odomknete to, čo sa vám páči. Každý druh vylepšenia totiž vyžaduje konkrétne suroviny. Toto riešenie znova predlžuje hernú dobu, ale viac by ma potešilo, ak by na to išli autori jednoduchšie.

Ak si chcete zvýšiť zdravie, musíte po ostrove hľadať Ambróziu. Pre lepšiu výdrž zas zbierate Diove blesky, ktorými vás hra odmení pri prieskume pokladníc Tartaru, čo sú vlastne menšie vedľajšie úlohy. Upgrade vybavenia máte zas k dispozícii za Adamantiové úlomky, ktoré sa ešte k tomu delia do niekoľkých farieb. Kým niektoré lietajú z porazených nepriateľov, iné hľadáte v truhlách a ďalšie po ostrove. No a ešte sú tu božské schopnosti, ktoré vám hra sprístupní vďaka Chárónovým minciam. Tie dostávate za splnenie mýtických výziev, čo sú vlastne niekedy ľahšie, inokedy ťažšie puzzle úlohy. Musím sa priznať, že s týmto som dosť bojoval, aj keď postupne som si na systém vylepšovania zvykol, no stále som za to, že to autori mohli riešiť jednoduchšie. A skoro by som bol zabudol, ešte sú tu aj elixíry, ktoré vám ponúknu napríklad dobitie zdravia, staminy či niekoľkosekundovú výhodu v boji. Pre ich varenie však musíte tiež zbierať suroviny, väčšinou rôzne druhy ovocia.

Uznávam, že to celé znie trochu zložito a trochu si to uvedomujú aj vývojári. Preto má hra v menu k dispozícii výuku, ktorá vám veci pripomenie v prípade, že ich od tutoriálov zabudnete. Aj napriek určitej zložitosti sa však všetko postupne naučíte a užijete si pritom viac z krásneho prostredia ostrova. Na presun vám bude slúžiť božský beh, neskôr koník a krídla, ktoré vám umožnia plachtenie vzduchom, aj niekoľko výhod v boji.

Zabudnúť nesmieme ani na puzzle elementy, ktorých pridanie tak trochu otvára novú, nestereotypnú úroveň Ubisoft hier. Hádanky sú také primerane náročné a čakať môžete aj jednoduchšie veci, ktoré odhalíte okamžite, ale aj také, pri ktorých sa budete musieť obzerať viac. Puzzle šikovne využívajú prostredie. Na postup vpred budete musieť napríklad páliť pochodne, prenášať skaly na určité tlačidlá, správne ukladať jednotlivé elementy či odomykať brány. Ak vás puzzle v hrách zvyknú nudiť, tu sa im nevyhnete, ale Immortals ich mixuje naozaj príjemne. Inak porcia obsahu je tu naozaj slušná a hlavná dejová linka by vám mala zabrať zhruba dve desiatky hodín. Keď k tomu prirátate vedľajšie, máte čo robiť do nového roka.



Prostredie Zlatého ostrova je naozaj krásne a artový štýl hre sekne, aj keď nemusí sadnúť každému. Väčšina z vás Ubisoft pozná a iste viete, že pri tvorbe svetov z vizuálneho hľadiska patrí medzi špičku. Ani v Immortals to nie je inak a čakajú na vás rôzne úseky mapy, od slnečných a zelených lesov, ktoré pripomínajú rajskú záhradu, cez temnejšie vyprahnuté oblasti, až po zimnú krajinu. Pozerá sa na to dobre, hra je pekne farebná a počas putovania narazíte na rôznych nepriateľov či mytologické tvory, vrátane kyklopa, trojhlavého psa či minotaura. Mapa síce nie je taká obrovská ako v iných Ubi hrách, ale mne osobne to vôbec nevadí. Čo sa výkonu týka, hru som hral na štandardnej PS4 a nezaznamenal som žiadne katastrofálne problémy. Mám odohrané hodiny a počas nich ma stretol len jeden bug, kde sa mi počas úlohy nezobrazil predmet, ktorý som mal nájsť. Po opätovnom načítaní hry však už bolo všetko v poriadku.

Akčná adventúra Immortals: Fenyx Rising je hra, pri ktorej si mnohí povedia - ešte jedna úloha a idem spať, keď ich zrazu prekvapí ráno. Dokážu oceniť jej humorný príbeh a grécku mytológiu s fantasy prvkami. Má aj veľmi pekné artové spracovanie a sympatický mix prieskumu, zábavných bojov a puzzle elementov. Na doterajšiu tvorbu Ubisoftu v mnohých ohľadoch pôsobí sviežo a dokáže veľmi milo prekvapiť najmä tých, ktorí nehrali Zeldu. Aj keď toho dlhoročného jadra svojich predchodcov sa ešte nezbavila úplne. Budú tu však aj takí, ktorým hra pripadá málo originálna a namiesto toho, aby jej dali šancu, budú šomrať kvôli Zelde alebo iným predsudkom. Pre mňa je táto novinka v mnohých ohľadoch príjemným prekvapením. Má síce svoje muchy, ale aj napriek tomu vám Immortals odporúčam.

HODNOTENIE

+ grécka mytológia kombinovaná s fantasy
+ sympatická artová štylizácia
+ zábavný súbojový systém
+ skvelý mix prieskumu, bojov a puzzle elementov
+ humor
+ české titulky
- pre niekoho málo originálne
- systém vylepšení mohol byť jednoduchší
- vežičky boli, sú a budú prežitok
- jadro predošlých Ubisoft hier tu ešte stále cítiť

8.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
FIRAXIS GAMES
VYDAVATEĽ:
2K GAMES
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
24. APRÍL 2020

XCOM: CHIMERA SQUAD

Ak ste si obľúbili stratégie XCOM od Firaxis, je tu pre vás ďalšia lákavá hra z tohto univerza. Tentoraz však poňatá trochu skromnejšie. Na svoje si prídu predovšetkým priaznivci taktických bojov, ktorí nevyžadujú cestovanie po svete a pokročilý manažment základne. Hoci ani tentoraz netreba podceňovať prípravy na boje, ktoré pokračujú aj po víťazstve ľudí nad mimozemšťanmi vo veľkej vojne.

Uplynulo päť rokov od udalostí v XCOM 2. Ľudia a privandrovalci z vesmíru sa naučili žiť bok po boku a populáciu dopĺňajú hybridy. City 31 má byť ukážkovým mestom, kde všetci nažívajú v zhode a harmónii, ale akosi to tak celkom neplatí. Niekto spriada temné plány, pokúša sa rozvrátiť spoločnosť a narušiť krehké vzťahy medzi rôznorodými obyvateľmi v miestnej komunite. Práve preto je tu Chimera Squad, elitní agenti, ktorí musia vypátrať pôvodcu zla a zabrániť anarchii.

Chimera dozerá na celé mesto rozdelené na deväť obvodov, kam podľa potreby posiela štvorčlenný tím, aby plnil bojové úlohy a tým aj znižoval úroveň nepokojov. Skupinku si zostavujete ľubovoľne z priebežne pribúdajúcich členov, pričom si nováčikov vždy vyberáte vždy z trojice kandidátov. Sú to ľudia s rôznou bojovou špecializáciou a vopred danou základnou výzbrojou, ale aj mimozemšťania, ktorí majú unikátne schopnosti.

Medzi prvými v akcii je odvážna Godmother vyzbrojená brokovnicou. Vítanou podporou je svojská Terminal s liečivým dronom. Patchwork má pre zmenu útočného drona, ktorý pekne nalietava na nepriateľov z diaľky. Ale je tu aj hadovitý mimozemšťan Torque, ktorý dokáže pritiahnuť svoju obeť jazykom ako chameleón z veľkej vzdialenosti a potom ju hrdúsi v smrteľnom objatí. Alebo pekne presunie spriatelenú postavu z obkľúčenia do svojej blízkosti, či uchmatne rukojemníka priamo pred očami teroristov. Axiom je pre zmenu veľká zelená obluda, ktorá sa hodí najmä na spacifikovanie nepriateľov zblízka. Podobne využijete aj ďalšieho borca so štítom, ktorým narazí do protivníka.

A využijete aj psionikov, na ochromenie protivníkov, mentálne útoky alebo vymenenie pozície s ľubovoľnou postavou, ktorá je v dohľade. Všetky tieto aj ďalšie schopnosti sa dajú pekne kombinovať a využívať v bojoch proti presile, ktorej čelíte v každej misii.



Misie sa zobrazujú na makete mesta a každý deň si môžete vybrať len jednu. Tie hlavné sú zamerané na získanie kľúčových informácií o frakcii, po ktorej idete. Vedú k odhaleniu identity jej lídra a napokon zničeniu celej zločineckej organizácie. Podozrivé sú hneď tri frakcie, ktoré sa líšia svojím presvedčením aj sortimentom jednotiek a schopností. Postupne musíte eliminovať každú z nich. Jedna strana je založená na schopnostiach ľudských psionikov, mimozemskí zberači zas spoliehajú na pokročilé moderné zbrane, hybridi pre zmenu na techniku, androidov, ale aj nepríjemných chrissalidov. To sú tie beštie so štyrmi nohami, ktoré v predošlých častiach hlavne masakrovali civilistov.

Celkovo vám bude sortiment nepriateľov povedomý a nájdete tu veľa druhov osvedčených mimozemšťanov, plus humanoidov s pestrým zameraním a rôznymi schopnosťami. Nekromancer vyvoláva psionických zombíkov, čistič spaľuje plameňometom, ronin útočí mečmi a sú tu aj iní zdatní protivníci. Situácia sa priebežne stáva dramatickejšou vďaka známym dark eventom, čo sú výhody pre nepriateľskú stranu, ktoré im niekedy sami musíte zvoliť a vybrať z dvoch možností.

Ďalšie misie vám prinesú zisk v podobe doplnkovej výbavy, legendárnych zbraní a troch zdrojov potrebných na nákupy. Je to energia elerium, spravodajstvo a kredity. Okrem toho takto aj znižujete úroveň nepokojov v danom dištrikte. Väčšinou si to pekne vybojujete, ale občas sa objavia aj misie, kde prakticky bez námahy dostanete nejaké suroviny, ibaže v tom dni už nesplníte žiadnu inú úlohu. Zadania sú vcelku pestré. Musíte sa dostať k nejakému objektu a zariadeniu a včas ho použiť alebo otvoriť. Inokedy treba zachrániť rukojemníka, zneškodniť vybranú postavu, zabrániť nepriateľom aktivovať nejaký prístroj alebo aby utiekli. Často je tam nejaký limit na splnenie hlavného zadania, ale dá sa to vždy pohodlne stihnúť.

Do všetkých obvodov môžete prikupovať zabezpečovacie tímy. Priamo ich neovládate, ale prinášajú suroviny a výhody z danej oblasti. Môžete si vybrať zameranie na financie, bezpečnosť alebo technológiu a vylepšiť to na tretiu úroveň. Takéto zabezpečenie priebežne znižuje úroveň nepokojov, prináša zdroje a výhody v misiách. Navyše sa vám sprístupnia aktivovateľné príkazy, ktoré môžete po uplynutí istého času opakovane používať. Vďaka tomu na deň stabilizujete situáciu vo vybranom sektore, takže sa nezhoršuje, alebo dokonca okamžite výrazne znížite úroveň nepokojov či celkový nárast anarchie. Vhodným výberom misií a používaním bezpečnostných príkazov dokážete udržať situáciu v meste pod kontrolou bez extrémnych nárastov kriminality. No nie vždy je to ľahké a čím vyššie nepokoje v dištrikte, tým náročnejšia je potom lokálna misia.

Medzi misiami a pred výberom tej nasledujúcej môžete využiť slušné možnosti vašej základne. Nie je taká prepracovaná ako v XCOM 1 a 2, ale aj tak ponúka bohaté možnosti na úpravu agentov aj sprievodné aktivity, ktoré prinášajú ďalšie výhody. Takže v menu nájdete sekciu na vývoj nových technológií, čo môžu byť vylepšené zbrane, brnenia, lekárničky, ale aj vyššia úroveň zabezpečovacích tímov v meste. Vyvinuté novinky, výzbroj a doplnky potom môžete kupovať v sklade. Okrem toho sa príležitostne pozriete na unikátne veci na čiernom trhu. Môžete sa dostať k naozaj jedinečnej výbave. Vďaka optickým a iným doplnkom napríklad postava v boji nabije zbraň bez spotrebovania akčných bodov, má presnejšiu mušku, priebežne sa jej regeneruje zdravie alebo spôsobí nepriateľovi menšie zranenie aj vtedy, keď ho netrafí.

Potom je tu ponuka špeciálnych operácií, ku ktorým treba vždy priradiť agenta a trvajú niekoľko herných dní. Následne zinkasujete suroviny alebo získate bonus vo forme zníženia úrovne nepokojov či anarchie. V zbrojnici pre agentov upravujete svojich zverencov. Môžete im jednotlivo pridávať doplnky, pozmeniť výzbroj a zafarbenie a predovšetkým vyberáte schopnosti, ktoré získavajú pri zvyšovaní levelov. Na základni ešte nájdete užitočnú tréningovú miestnosť. Slúži na odstránenie jaziev, ktoré agenti niekedy utŕžia v náročných misiách a bez liečenia im zostávajú nejaké postihy.

Okrem toho tu uskutočníte aj doplnkový výcvik, ktorý permanentne pridá body zdravia, zlepší mobilitu a schopnosť uhýbania agenta a podobne.

Po úkonoch na základni a výbere misie ešte môžete urobiť posledné úpravy tímu a ide sa do akcie. Skupina je zakrátko transportérom dopravená priamo na kritické miesto. Stretnutie s nepriateľmi je okamžité a nemusíte ich hľadať po mape. Boj sa však vždy začína prepadom a vniknutím cez jeden alebo viac vstupov do miestnosti či areálu. Spravidla sú to nejaké dvere, ale aj okná, ku ktorým sa vaši agenti spustia po lane, prípadne presklená strecha. Tu si treba všímať postihy a bonusy pri prieniku jednotlivými vstupmi. Takže napríklad na danom mieste je viac agresívnych nepriateľov a zvýšená šanca, že hneď spôsobia vašim borcom zranenia. Alebo bude agent, ktorý vstúpi posledný, v úvodnom kole imobilný.

Na druhej strane máte pri prepadnutí taktické výhody, takže napríklad pred vami stoja prekvapení nepriatelia so zníženou odolnosťou, alebo agenti majú v úvode zvýšenú schopnosť uhýbania, či sa im automaticky zapne hliadkovací overwatch režim. Takže výber vstupov pri prepadnutí a prerozdelenie agentov je prvým dôležitým krokom pri plnení misie. Niektoré vchody je však možné využiť len vtedy, ak má nejaký agent špecifické vybavenie, výbušninu, kartu alebo iný prostriedok, ktorým si otvorí.

Nasleduje streľba, prípadne liečenie, keď vaši agenti konečne vtrhnú dnu. Zameriate a zraníte prvé ciele podľa vášho výberu a potom sa členovia tímu pekne rozložia v priestore. Platia podobné pravidlá ako v predošlých XCOM hrách. Postupuje sa v ťahovom režime, každá postava môže vykonať v jednom kole dve akcie - pohyb, útok, použitie nejakej schopnosti. Pomáha krytie za objektmi. Ciele si môžete prepínať a vidíte ich pritom pekne zblízka aj s percentuálne vyjadrenou šancou na úspešný zásah. Za zmienku stoja útoky zblízka - ak totiž dorazíte protivníka tak, že k nemu pribehnete a ovalíte ho pažbou alebo úderom, je vyradený z boja a počítaný ako zajatec. A za zajatcov môžete po misii získať určitú hodnotu spravodajstva. Za oslobodených civilistov (keď prejdete tesne k nim) síce nič také nedostanete, ale ak zahynú pri boji, môže sa zvýšiť nespokojnosť obyvateľov v meste.

Skonať môžu aj vaši agenti, ale nemusíte sa báť, že o nich prídete. Vyradeného stačí včas stabilizovať iným agentom a už je v bezpečí. Dokonca bude fit a k dispozícii hneď v ďalšej misii, ale zrejme s utŕženými jazvami, takže je vhodné šupnúť ho na rehabilitáciu do tréningovej miestnosti. Každá misia má jednu až tri fázy, v každej začínate prepadom a napokon finišujete evakuáciou tímu. Ak je nejaký agent vyradený z boja, v nasledujúcej fáze ho nahradí android, ktorého ste priradili k tímu. Mapy nie sú veľmi veľké, spravidla sú v každej fáze jedna - dve miestnosti alebo uličky, ale plne to postačuje. Objekty v okolí sa dajú zničiť a môžu aj vybuchnúť a zraniť postavy v ich blízkosti. Napríklad v exteriéroch sú to tak ako v predošlých XCOM hrách autá, ktoré po poškodení vybuchnú v nasledujúcom kole.

Na štandardnej obťažnosti sú boje dobre vyvážené a zvládnete ich bez väčších problémov. Misie alebo ich jednotlivé fázy sa dajú pri zlyhaní reštartovať. Celkovo to aj napriek ťahovému režimu prebieha rýchlo, priestory sú primerané, prestrelky dostatočne taktické a dynamické.





Pre nováčikov je tu jednoduchý príbehový mód a ak chcete naopak náročnejšiu výzvu, zvolíte si režim expert alebo impossible. Plus si môžete odfajknúť Ironman režim, zvýšenú anarchiu, upraviť úroveň automatického liečenia medzi bojmi. Takže je to naozaj hra pre každého bez ohľadu na výkonnosť hráča.

Grafika od čias štyri roky starého XCOMU 2 veľmi nepokročila, čo síce prospieva menej výkonným PC, ale predsa len by to už chcelo nejaký modernejší vizuál. Na druhej strane je všetko dostatočne prehľadné, terén si môžete pohodlne otáčať a scény s postavami zväčšenými na celú obrazovku sú stále pôsobivé. A aj efektne rozmetané telá po smrteľnom zásahu. Doplnkové animácie a dialógy v komiksovom štýle dostatočne plnia svoj účel, ale vyzerajú trochu stroho a nijako zvlášť nezapôsobia. No aspoň sú plne nadabované a audio stránka je na úrovni.

Spočiatku sa to môže javiť tak, že máte pred sebou iba orezaný XCOM s obmedzenými možnosťami, kde len idete z jedného boja do druhého. Ale aj keď hra nemá taký široký záber a možnosti ako prvé dve XCOM stratégie, rozhodne to nie je rýchlo kvasený produkt, ktorý sa chce len preživiť na úspechu svojich predchodcov. Chimera Squad prináša vylepšené taktické boje, ktoré tu hrajú prím, ale pekne to dopĺňa manažment agentúry a spravovanie mesta, kde musíte vhodne zvoliť ďalšie kroky, aby ste všetko ustáli. Výsledkom je dynamická stratégia s taktickými prvkami v boji aj mimo neho a s decentným príbehom, ktorý vás privedie do finále po bezmála dvadsiatich hodinách. A to je na 20-eurovú hru, v promo akcii dokonca len za desiatku, naozaj pekná a pre fanúšikov XCOMU priam neodolateľné ponuka. Alebo ak chcete, chutné predjedlo krátko pred príchodom Gears Tactics.

HODNOTENIE

+ prepadnutia a vylepšené taktické boje
+ doplňujúci manažment agentúry a správa mesta
+ dynamická hrateľnosť s voliteľnou náročnosťou
+ deštruktívne prostredie

- nie každý uvíta zjednodušený herný systém
- neveľmi pútavý príbeh

8.0

PETER DRAGULA



NEIGHBOURS BACK FROM HELL

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
FARBWORKS
VYDAVATEĽ:
HANDY GAMES
ŽÁNER:
ADVENTÚRA

Ak ste v roku 2003-2005 hrávali PC hry, určite sa pamätáte na klasiku Neighbours from Hell od JoWoodu. Hra, ktorá mala jednoduchú hrateľnosť, ale chytľavý nápad a zábavnú grafiku. Teraz po rokoch HandyGames oživuje túto klasiku v remasteri Neighbours Back From Hell.

A o čo vlastne v hre išlo? O dvoch susedov, ktorí sa nemajú veľmi radi a v spracovaní v štýle TV show jeden robil druhému zle. Prechádzali ste jeho bytom, zbierali veci, chystali pasce a snažili ste sa, aby sa do nich chytil a zároveň nechytil vás. Spolu s divákmi ste následne sledovali jeho zábavné reakcie. Lebo ako sa hovorí, škodoradosť je najlepšia radosť. A tentoraz budete robiť zle ako v jeho dome, tak na dovolenke v sérii prostredí, ktoré prišli v druhej hre. Obe časti sú tu totiž spojené.

Napriek spojeniu nečakajte extra dlhú hrateľnosť, aj keď záleží na tom, ako vám pôjde hľadanie pascí, ich kombinované a posúvanie sa vpred. Reálne to dokážete prejsť za 2 hodiny, ale to len ak viete čo kde a ako pripraviť, ak budete dlhšie hľadať a skúšať kombinácie pascí, bude to aj cez 8 hodín zábavy. Osobne som napriek tomu, že som hral obe hry, skončil niekde cez 10 hodín.

Pri hraní sa znovu dostávate do boja dvoch susedov, ale tentoraz s niekoľkými zmenami a zjednodušeniami oproti originálu. Totiž teraz je už hra bez časových obmedzení a s viacerými životmi. Už nie ste prísne obmedzení na stihnutie všetkého do niekoľkých minút a ani tým, ak vás sused raz chytí. Teraz máte tri životy. Je to menej náročné, viac vhodné pre aktuálne herné publikum. Možno však škoda, že autori nedali možnosť zapnúť si aj vyššie obťažnosti.

Takto vám však stále ostáva veľa zábavy s hľadaním a vytváraním pascí pre suseda. V každom leveli budete musieť sledovať suseda, odpozorovať ako sa pohybuje, medzi ktorými miestnosťami a čo robí, aby ste sa mohli pohybovať po dome, kým on je inde. Následne hľadáte veci, ktoré môžete zobrať a použiť. Viete tak napríklad zobrať mydlo a položiť ho, aby sa niekde pošmykol, niečo rozšraubujete, aby ho koplo, alebo mu natriete ďalekohľad lepidlom, aby sa prilepil, dáte mu namiesto sviečky na tortu dynamit a podobné kúsky. Pritom ideálne je tieto veci zreťaziť a pripraviť hneď za sebou, aby susedovi doslova odpálilo dekel od hnevu.

Pritom v prvých leveloch začínate u neho doma, čo bola čisto prvá hra, ale neskôr sused odchádza na cestu okolo sveta so svojou matkou a vy sa vydávate s nimi. Budete mu zle robiť na lodi, respektíve obom, a potom v ďalších lokalitách, kde zastavíte, ako je pláž alebo čínsky múr. Je však škoda, že niektoré levely boli vynechané. Konkrétne z prvej hry bol vynechaný tutoriál, ktorý ani nie je potrebný, ale aj tri neskoršie úlohy. Ťažko povedať prečo, ale tieto domáce levely sa už opakovali a nevyhnutne chýbať nebudú.

Čo možno v hre chýba, je nejaký bonus, ktorý by oživil hru a možno naznačil pokračovanie. To ako vieme bolo pôvodne plánované, ale svojho času z neho zišlo. V príbehu totiž finálna animácia naznačovala odchod na opustený ostrov. Uvidíme, či hra bude mať teraz úspech a či budú autori v sérii pokračovať.

Vzhľadom je to detailné a hlavne milé. Autori nepracovávali vizuál, zrejme mali k dispozícii originálne podklady, a tak hra vyzerá prakticky rovnako len detailnejšie, ostrejšie a stále veľmi zábavne.

Od prostredí, pascí, až po humorné animácie postáv, tie teraz idú v dvojnásobnom framerate.

Oproti jednotke je upravené aj menu v hre, kde bol pozmenený inventár, mince za napálenie suseda nie sú napravo, ale hore a pribudli niektoré drobnosti v scénach. Pekný prídavok je zoomovanie do diaľky na celú scénu a nemusíte rolovať a sledovať, kde je sused. Aby bolo jasné, je to všetko 2D predrenderovaná grafika, žiadny 3D engine. Pôjde to teda rýchlo na akomkoľvek PC. Zatiaľ čo levely sú predrenderované, prestrihové animácie ostali v pôvodnej slabej kvalite, ale aj tak veľa toho neukazujú a úplne postačia.

Zvuková stránka sa zachovala z pôvodnej hry, možno je vylepšená, ale znie rovnako, od pamätnej titulnej hudby, cez efekty, až po zvuky v hre. Nečakajte tu žiadne rozhovory. Neprišli ste sa so susedom rozprávať.

Celkovo je to veľmi pekný remaster, ktorý síce výraznejšie hru nevylepšuje a niektoré náročnejšie prvky orezáva, ale zábava ostáva a vizuál je pekne prepracovaný do modernej podoby. Hra pritom ponúka obsah z oboch pôvodných titulov a je ho dostatok na niekoľko hodín zábavy. Možno je škoda, že nepridáva niečo nové a bonusové, ale dúfajme, že tento remaster môže byť náznakom ďalších pokračovaní.





HODNOTENIE

+ dva spojené tituly
+ vylepšená grafika
+ stále zábavná hrateľnosť

- mohli pribudnúť aj nové prostredia
- niekoľko levelov bolo urezaných

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
EA
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
REALTIME STRATÉGIA
VYDANIE:
5. JÚNA 2020

C&C REMASTERED COLLECTION

STRATEGICKÁ LEGENDA SA VRÁTILA

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

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

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

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



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

Najskôr ten príbeh. Hra sa odohráva desať rokov po trojke a aj keď ponúka väčší časový odstup, príbehovo na ňu nadväzuje. Mr. X a jeho Syndikát sú preč, v uliciach Wood Oak City bol nejakú dobu pokoj, no teraz sa nimi opäť šíri zločin. To znamená len jediné – opäť musia do boja tiahnuť Axel Stone a Blaze Fielding. Obe tieto postavy poznáte už dekády, no v boji budú mať aj ďalšiu pomoc. Nováčikov zastupujú Cherry Hunter a Floyd Iraia, pričom obe tieto postavy majú väzby na korene série. A ktovie, možno sa neskôr ukáže aj Adam Hunter, najlepší policajt široko ďaleko.

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

Prečo sa teda táto nesúrodá banda vydáva bojovať do ulíc? Mr. X mal dve deti, dvojčatá, a fakt sa „potatili“. Založili si vlastnú zločineckú organizáciu, s ktorou chcú ovládnuť kompletne celé mesto. Na ceste za nich zničením tak budete bojovať nielen proti rôznym menším zlodejíčkom s vreckovými nožíkmi, ale aj proti gangom, ozbrojeným ochrankárom, dominám a mnohým ďalším nepriateľom. Ponuka je pestrá, každý má niečo svojské a zvlášť vo väčšom počte vám vedia poriadne podkúriť. Nepriatelia sa však delia na niekoľko typov, kde v rámci typu nájde síce iné farebné variácie tej istej postavy s iným menom, ale zároveň aj s onými útokmi, takže to nie je len o zmene farby.

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



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

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

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

V singleplayeri je to taká klasická akčná zábava, multiplayer to ťahá vyššie a práve v kooperácii s niekým si hru chcete zahrať. Hra podporuje až štvoricu lokálne, prípadne dvojicu online. Čím viac vás je, tým lepšie sa hrou prechádza a tým viac sa pri tom bavíte. Na obrazovke nevzniká zbytočný chaos, takže stále máte prehľad o tom, čo sa deje. Oceňujem aj ten online, ktorý padne vhod v dobe, keď si k sebe partiu kamošov asi len tak nepozvete. Je tu na to jednoduché lobby s prehľadom toho, čo hrajú hráči a na akej úrovni. Osobne by mi však nevadilo viac detailnejších možností zakladania a pripájania sa do online hier v Streets of Rage 4.

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

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



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

Prechádzaním hry si tiež odomykáte bonusy, keďže tu autori dosť investovali do pridanej hodnoty a môžete sa ak kochať rôznymi konceptmi postáv, prostredí, rozpracovaných fáz hry a podobne. Je tu toho pomerne veľa. Fanúšikov dvojky ale potešia dobre skryté retro levely, ktoré spustíte len za určitých podmienok a zabojujete si v nich v krátkych pasážach proti bossom práve z dvojky. Mohlo by toho síce byť aj viac, ale tak na vyronenie nostalgickej slzy to postačí. Ďalej si k tomu pripočítajte už uvedené spritové verzie postáv a retro soundrack, čo už dokopy dáva peknú dávku bonusov.

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

HODNOTENIE

+ hromada obsahu
+ stále chytľavá, aj keď jednoduchá hrateľnosť
+ otvorenosť komunite
+ úplne perfektná hudba
+ kvalitne zremasterovaná grafika aj FMV
+ robustný muliplayerový zážitok
- CGI sekvencie by si zaslúžili viac práce
- stále sú tu 25 rokov staré chyby a nedostatky
- pár misií by potrebovalo menšie úpravy
- chýba LAN podpora

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



DIRT 5

SPÄŤ NA ZABLATENÉ TRATE

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
XBOX SERIES XS, PS5
VÝVOJ:
CODEMASTERS
VYDAVATEĽ:
CODEMASTERES
ŽÁNER:
Racing

Ako sa vlastne prejavuje problém identity pri hrách? Lebo možno o tom ani neviete, ale aj hry tým môžu trpieť. Chcete príklad? V lete sme tu mali Project CARS 3, čo je snáď ukážkový prípad toho, ako vyzerá hra s problémom identity. Autori s obrovskými skúsenosťami v jednom segmente, na ktorých vyskladali dve časti svojej série, sa rozhodli tretiu časť tejto série výrazne zmeniť a posunúť do segmentu, v ktorom až toľko skúseností nemajú. A výsledkom bola hra s problémom identity. Možno je to v Codemasters, možno nie, no oni odkúpili autorov Project CARS pred vydaním trojky, pričom teraz prinášajú DIRT 5.

Problém tejto hry je, že to nie je veľmi DiRT. A ak aj áno, tak skôr Showdown 2. Je to zbesilá a rýchla arkáda založená na festivalovej atmosfére, ktorá vás povodí po rôznych exotických lokalitách z celého sveta, kde si užijete nielen extrémy počasia, ale aj hromadu pastelových farieb, ohňostroje, dúhy, dymovnice a veľa veľa hudby. To všetko pri jazdení na cestách, snehu, ľade a aj v blate, ktoré špliecha všade navôkol. Nechýbajú šmyky a aj obrovské skoky zdanlivo odporujúce fyzikálnym zákonom. Takto nejako to totiž dopadne, keď dáte novú DiRT hru vyvíjať autorom, ktorí vytvorili sériu MotorStorm. Vznikne hybrid s problémom s identitou – nie je to DiRT, podľa mňa je to skôr práve MotorStorm. No to nemusí byť zlé.

Nájdete aj názory, že je táto hra návratom k ikonickej dvojke. Ak nerátam Forzy, tak je práve DiRT 2 racingovka, ktorú som za posledné dve generácie hral najviac a je skvelá. Bola síce ladená arkádovo, ale nie úplne bezhlavo.
A hlavne to bola stále rally hra. Režimov bolo síce viac, ale v srdci bolo stále rally a nie festival, kde vás čaká jedna extrémna jazda za druhou. Práve o tom je nový DIRT a jeho ponuka je v tomto ohľade až neuveriteľne bohatá. Toho jazdenia si tu užijete naozaj dosť a pozitívom je, že vás bude baviť.



Jadrom hry je kariéra, do ktorej vás hra vrhne vlastne hneď po spustení a odsúhlasení všetkých tých licenčných nezmyslov. Hneď prvé preteky, vlastne tutoriál, ktorého sa zúčastnite, je vašim vstupom do kariéry, ktorou vás bude sprevádzať váš mentor Alex "AJ" Janiček (Troy Baker). Celkovo sa kariéra delí na 5 kapitol, kedy jazdíte čoraz náročnejšie eventy v čoraz lepších autách a dokonca si tu nájdete aj rivala, ktorým je Bruno Durand (Nolan North). Medzi jednotlivými eventami počúvate podcasty, počúvate svojho mentora a občas aj rivala. Alebo to jednoducho preskočíte a idete na to najdôležitejšie v hre – pretekanie.

Ak mám byť totiž úprimný, táto snaha o príbeh v kampani off-road pretekárskej hry je asi to najzbytočnejšie, čo som za niekoľko rokov v hrách zažil. North aj Baker sú skvelí dabingová herci a aj v tomto prípade sa snažia, vkladajú do hry niečo nové, no nefunguje to. Tieto skriptované prekáračky a podporovačky sú naozaj zbytočné a ak už by som mal niekoho počúvať, tak radšej zase Blocka, Pastranu, Fousta alebo iných, ktorí by do toho netlačili „príbeh", ale bolo by to naozaj o autách.

Našťastie je toto prakticky jediný neduh kariéry, ktorá je naozaj dlhá a bohatá. Ponúka 125 štandardných pretekov a k tomu 13 špeciálnych Throwdown eventov, ktoré si odomknete po dosiahnutí konkrétnych míľnikov. Čaká vás tak viac ako 130 pretekov, čo vám vydrží na dosť dlho. Tie klasické sa postupne striedajú a neraz je tu možnosť niektorý aj preskočiť, ak sa vám nepáči, lebo cesta vpred vedie viacerými smermi. Stačí, ak máte dostatočný počet pečiatok, aby sa vám odomkli ďalšie. A to by nemal byť problém. Maximum za jeden event sú pritom 3, celkovo ich tak môžete získať 375. Hlavne sa mi tu ale páči tá možnosť voľby. V rámci disciplíny si ma hlavne Šprinty veľmi nezískali, lebo mi neprišli zábavné a takto sa dali jednoducho obísť a v kariére sa aj tak pokračuje.

Kariéra navyše neupadá do stereotypu vďaka svojej variabilite. Strieda disciplíny, krajiny a triedy áut, aby ste tak stále jazdili niečo trochu iné. A ak by vám aj to náhodou bolo málo, preteky sa jazdia v rôznej dennej dobe a s rôznymi podmienkami. To všetko sa navyše dokáže dynamicky meniť a aj keď nie je veľmi realistické, že sa za nejaké dve minúty úplne zotmie, ale pôsobí do dobre. Do toho vám udrie ešte husté sneženie, klzká trať a adrenalín v žilách vám stúpa. Autori si tu naozaj dali veľký pozor na to, aby sa stále dialo niečo nové, menili sa podmienky a celé to pôsobilo viac extrémne, z čoho jasne badať skúsenosti z MotorStormu.

To isté platí aj pre dizajn tratí, ktoré sa teda v rámci jednotlivých disciplín líšia, ale v zásade sú často navrhnuté výborne. Využívajú ráz daného prostredia, sú náročné, komplikované a hlavne zábavné. Taktiež na mnohých nie je len jedna cesta vpred, ale aj alternatívne obchádzky. Nemusia byť nutne kratšie, ale je tam iné stúpanie, prípadne iné prekážky, či získate iný nájazd do zákruty, takže nebudete musieť tak brzdiť. Mnohé sa jazdia na ľade, iné zas bez jasného ohraničenia, kedy ani nevidíte za horizont. Naozaj dobre využívajú dané disciplíny. Len tie ovály rôzneho druhy na Šprinty sú jedna veľká nuda.

Na kariére tiež musím vyzdvihnúť možnosť zahrať si ju na delenej obrazovke.



Ten samotný už dnes bohužiaľ v hrách nie je štandardom, no musím kvitovať, ak je dostupný nielen v rámci nejakej rýchlej hry, ale dá sa rozumne využiť aj v rámci kariéry, kde navyše pozície jednotlivých hráčov majú vplyv. Pokojne si môžete prizvať troch spoluhráčov, ktorí nahradia AI jazdcov v pretekoch. Môžu sa kedykoľvek pripojiť aj odpojiť. Pečiatky síce získava len hráč, ktorý takúto hru s delenou obrazovkou založí, ale skúsenostné body a kredity získavajú všetci na základe svojich umiestnení.

Postupne sa o vás začnú zaujímať aj ďalší sponzori, ktorí vám nielen prilepšia v oblasti získaných kreditov, ale ich levelovaním sa dostanete aj k špeciálnym vizuálom na autá, ak si nechcete vytvárať vlastné. Časom si tak kúpite lepšie autá, odomknete pestrejšie vizuály, no akosi sa z toho vytráca dobrý pocit z progresu, keďže kreditov budete mať dosť a tie vizuály si možno aj radšej vytvorte sami podľa svojho gusta. Editor je tu pomerne dobre zvládnutý, aj keď nie je taký detailný ako v niektorých konkurenčných tituloch.

Už som sa dosť motal okolo disciplín, no zatiaľ som ich nepredstavil. Nájdete tu Rally Raid, Stampede, Ultra Cross, Ice Breaker, Landrush, Sprint a aj Gymkhana. Niektoré sú štandardné, iné menej. Ice Breaker vás nechá jazdiť na zamrznutých riekach a jazerách, kde prakticky stále idete bokom vpred. Ten Sprint je naozaj dosť nuda, jazdíte dookola, často v stroji s 900 koňmi, ktorý sa nedá veľmi ovládať. Gymkhana je o trikoch v určenom časovom limite a asi som už trochu starý na to, aby ma takýto režim bavil. Rád to pozerám v podaní Kena Blocka, hrať to úplne nemusím. Veľmi tu chýbajú klasické rýchlostné skúšky v rally režime, bez ktorých DiRT už nie je to, čo od hry čakáte. Celkovo ale režimy ponúkajú pekný herný mix, dostanú vás za volant každého stroja v hre a preveria vaše schopnosti, či už zápolíte o čelné pozície na klasickej trati v rallycross, škriabete sa na skaly, alebo idete bokom po ľade.

Lokality sú zámerne vybrané tak, aby pôsobili exoticky nielen na pohľad, ale hlavne pri jazdení. Je tu Brazília, Nepál, Čína, Maroko a ďalšie. Každé prostredie je svojské, každé je iné aj v rôznych poveternostných podmienkach a dokonca si to v rýchlej hre viete aj nakombinovať tak, že to síce veľmi nezodpovedá realite, ale rezať zákruty uprostred zasneženej favely má svoje čaro. Počasie má vplyv nielen na vizuál, ale aj na jazdu samotnú, takže si na snehu a ľade pochopiteľne dáte pozor.

Dôkazom toho, že obsahu tu naozaj nie je málo, sú aj autá. Tých tu nájdete 63 v celkovo 13 triedach, pričom niektoré triedy sú zastúpené bohato, no napríklad tá 900-koňová obluda na šprinty je tu len jedna. Nájdete tu klasiky z 90. rokov a lietať po tratiach v Evo VI je rovnaká zábava ako v starých CMR hrách. Sú tu ale aj rôzne špeciály, pickupy, buginy či moderné autá, ako napríklad Mustang alebo Škoda Fabia Rally 2 evo. Každý fanúšik áut si tu nájde svoje a aj keď to číslo samotné nevyzerá nejako závratne, v hre to funguje dosť dobre.

Jazdný model je naozaj veľmi arkádový a skôr ako starým DiRTom je bližšie k Showdown. Ak teda čakáte niečo, k čomu by ste prešli po DiRT Rally 2.0, toto nie je veľmi hra pre vás. Fyzika je tu dosť benevolentná, tu a tam si viete pomôcť aj mantinelmi a zvodidlami, no inokedy sa výlet mimo dráhy rovná dosť veľkým komplikáciám vo vašej snahe dostať sa na čelo. Rovnako benevolentná je aj deštrukcia áut, ktorá síce nevyzerá zle, no na samotnú jazdu to nemá veľký vplyv. To len dokazuje, že je DIRT 5 primárne arkádou, ktorá sa zameriava na adrenalín, rýchlosť a vychádza to, keďže je dojem z jazdy a rýchlosti veľmi slušný.

Keď už kariéru dohráte, prípadne vás omrzí, zostávajú vám tu rýchle preteky alebo časovky, takže vlastne klasiky. Zaujímavým prídavkom je ale Playgrounds režim, ktorý je o hráčskej kreativite. Môžete si tu vytvoriť vlastné trate alebo aj arény, kde sa bude jazdiť, prípadne robiť kaskadérske kúsky. Je to len na vás. Tento režim má vlastný editor, ktorý je pomerne intuitívny a rýchlo si ho osvojíte, aby ste vytvárali vlastný obsah. Ten môžete zdieľať ostatným hráčom, prípadne si trate stiahnuť od nich. Je tu na to vytvorený celý ekosystém s najlepšími výtvormi, populárnymi a podobne.



Nechýba ani online multiplayer, ktorý sa tiež nesie v odviazanom štýle a okrem klasických pretekov tu nájdete aj párty režimy. Online multiplayer podporuje hru až 12 hráčov a crossgen hranie, takže PS4 a PS5 hráči vedia hrať spolu, rovnako spolu vedia hrať aj Xbox hráči naprieč generáciami. Škoda, že to nie je kompletná crossplay podpora. Medzi párty režimami nájdete napríklad zábavnú novinku Vampire, kde je jedno auto upírom a snaží sa loviť ostatných ešte pred východom slnka. King je klasika o držaní koruny v aréne, pričom vyhrá ten, čo ju drží najdlhšie. No a nakoniec je tu Transporter, kde musíte na mape nájsť predmet a doručiť ho na určené miesto.

Graficky je DIRT 5 zaujímavou hrou. Na konzolách umožňuje už teraz výber medzi lepšou grafikou a nižším snímkovaním a slabšou grafikou s 60fps. Takže je na vás, čo si vyberiete. Sú tu veci, ktoré nevyzerajú až tak dobre, platí to napríklad pre interiéry. Avšak sú tu aj veci, ktoré vyzerajú skvele. Rôzne častícové efekty parádne dotvárajú atmosféru, efekty počasia a dennej doby sú taktiež veľmi dobré a prejazdy cez blato si budete užívať. Len by to celé nemuselo byť také prepastelkované. No a nakoniec ani zvuk nie je najhorší. Autá znejú fajn, no hlavne tu je skvelá hudba, takže si pri hraní užijete Prodigy, Chemical Brothers, Killers, Airbourne, Wolfmother a kopu inej skvelej hudby.

DIRT 5 je tak hra s problémom identity, kde chýbajú rally a trochu kolíše pocit z progresu. Dole ju ťahajú aj technické bugy, ktorými zatiaľ trpí, ale ešte stále oficiálne nevyšla. Mimo toho je ale kvalitnou arkádou so zábavným jazdením a obrovskou kopou obsahu, ktorý si naozaj užijete. Zabaví v kariére, ponúka rozsiahle možnosti na delenej obrazovke a nestratí sa ani v online multiplayeri. Len sa musíte už vopred pripraviť na to, že toto nie je úplne DiRT, tie MotorStorm korene vývojárov sú na hre výrazne badať a nemusí to sadnúť každému.

HODNOTENIE

+ zábavné arkádové jazdenie
+ dobrý dojem z rýchlosti
+ efekty počasia aj dennej doby
+ kopa obsahu
+ seriózny aj odviazaný online multiplayer
+ delená obrazovka pre 4 a dokonca aj v kariére
+ hudba
+ intuitívny editor vlastných tratí a arén
- chýba rally
- úplne zbytočná snaha o príbeh
- šprinty nie sú veľmi zábavné
- trochu kolíše dojem z progresu, keď si na všetko ľahko zarobíte

8.0

MICHAL KOREC



SAKURA WARS

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
SEGA
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
28. APRÍL 2020

Schválne by som rád vedel, predtým ako začnete čítať túto recenziu, či vám séria Sakura Wars niečo hovorí, alebo nebodaj ste nejaký jej diel v minulosti hrali.

Šanca nie je úplne mizivá, ak si pamätáte éru PlayStation 2, počas ktorej aj v Európe povychádzali všakovaké netradičné hry. Zrejme bude percento znalcov pri tomto titule veľmi nízke – preto je výhoda novinky, že predchodcov poznať nemusíte.

Fantázia tvorcov zo SEGA štúdia pracuje na plné otáčky. Vitajte v absolútne netradičnom svete: píšu sa 40. roky 20. storočia a toto je steampunková verzia Tokia. Stanete sa kapitánom Tokyo Revue, ktorá má chrániť mesto pred externým nebezpečenstvom. Ste mladý švihák Seijuro Kamiyama a tam vonku čakajú krvilační démoni, aby vpadli na územie metropoly. Našťastie máte po ruke veľkých robotov, do ktorých možno naskákať a bojovať v záujme občanov. A na akcie nebudete sami: váš tím môže obohatiť pätica rôznych žien, každá so svojou minulosťou, ambíciami i osobnosťou.

Ak očakávate od Sakura Wars tradičnú JRPG, kde bude skupina hrdinov putovať po svete a objavovať fantastické územia i urputne bojovať v dlhočizných súbojoch, je na mieste dôležité precitnutie. Sakura Wars mieša prvky vizuálnej novely s prvkami randenia (ako ich vedia servírovať len Japonci) a k nim sú priložené akčné pasáže so spomínanými mecha mašinami.

Neakčné časti hry vedia byť zdĺhavé, no na druhej strane núkajú košaté dialógy i silný vývoj postáv. Autorom pomohlo zasadenie do divadelného prostredia, kde pôsobí pätica žien.



Ako to v japonskej spoločnosti býva, Seijuro chce byť ich sensei, no dámy sú prekvapivo prchké a najprv mu neprejavujú veľkú mieru sympatií. Cestu k ženám si hľadáte pomaly, občas ťažko, no má to svoje čaro. Ak ich túžite postupne spoznať, radiť im, ako sa posúvať v živote, či riešiť jednotlivé dilemy. Znie to, akoby bol ich nadriadený a scenáristi ho vykresľujú skôr podľa archetypov: je to rodený vodca, nemá problém slečny špehovať či komentovať a navyše má na pleciach predsa ten osud Tokia, takže si potrebuje získať rešpekt.



To pätica dám Anastasia, Azami, Clarissa, Hatsuho a Sakura má vykreslené charaktery a dedikované kapitoly pre osud každej z nich. Jedna pochádza z kmeňa ninjov, iná vyznáva idol či inú formu kultúry – čomu sa netreba čudovať, keďže sú divadelnou skupinou Flower Troupe. Azda je škoda, že každá má iba jednu vlastnú kapitolu v Tokiu (či inde) s dejovým pozadím, vďaka čomu im môžete neskôr lepšie porozumieť a odomknúť ich potenciál. Lebo keď už fungujú ako celok, trošku sa strácajú medzi ostatnými. Mladé ženy to nemajú ľahké: každá sa k niečomu utieka alebo trápi, vašou úlohou okrem spoznávania i budovania vzťahov je práve posun v ich životoch. K tomu slúžia aj tzv. trust momenty, kedy sa môžu prejaviť a vy si získate ich náklonnosť. Hra zachádza občas ďalej, okrem komplimentov sú naporúdzi aj letmé dotyky, ale prístupnosť je našťastie dobrá a nehrozia nútené lacné momenty.



Systém vizuálnej novely využíva tradičné dialógové možnosti japonských hier a núka tri odpovede. Väčšinou je jedna dobrá, ďalšia zvedavá a tretia provokatívna – a máte pomerne málo času, aby ste sa pre nejakú rozhodli, čo zvyšuje dynamiku a nepredvídateľnosť hry.

Čím ste ďalej, tým lepšie odhalíte charakter postavy - môžete očakávať istú typizáciu: jedna slečna bude skôr rozvážna, iná prchká, je tam milovníčka hudby, ale aj knihomoľka a to všetko určuje ich vlastnosti.

Na scény vizuálnej novely sa treba pripraviť a najmä si ich vedieť užiť, lebo tvoria prakticky väčšiu časť stopáže hry.

Druhou náplňou sú akčné súboje, kde sa hra prepína na mastenice s robotmi a dynamika sa razantne zvýši. Je to nečakane odlišný prístup, lebo zatiaľ čo dialógy si dávajú načas, súboje plynú podobne ako rýchle japonské gundam hry a nešetria efektnými pasážami. Sadnete si do robotov menom Kobu a zrazu sa cítite ako v Gundam Warriors. Seijuro aj baby sa mastia s protivníkmi, nasadzujú ľahké i ťažké údery, k tomu sa vám nabíja ukazovateľ na špeciálny úder. Elementy skupiny a vzťahov sú využívané aj v boji: ak vám dievčatá veria, začínate s vyšším morálnym kreditom. Ak ste dostatočne rýchli a efektívni, neschytáte toľko rán a dostanete bonus (lepšie zásahy, kvalitnejšia obrana). Dobre vyvážený tím je základ a nestačí ho iba ovládať v boji: musí prísť dostatočne odhodlaný do akcie.

Proti vám stoja rozličné typy nepriateľov. Pokiaľ ide o nájazdy démonov, nájdete zväčša dva druhy. Ľahšie sa pletú do cesty a čakajú na kosenie (klasický Warriors prístup, kde padajú po desiatkach), ale tí ťažší už predstavujú istú výzvu a najmä sa treba naučiť technike uhýbania ich ranám.







Ak sa dokážete uhnúť v poslednej sekunde, získate efektnú výhodu a zrážate celé skupiny v nasledujúcej efektnej scéne. Osobne mám s úskokmi problém vo väčšine hier, ale tu som sa techniku naučil ľahšie využívať.

Dej hry vám navyše v nastolí ešte ďalší typ protivníkov: z iných končín sveta dorazia tri arogantné odhodlané skvadry, ktoré si s vami chcú zmerať sily. Vyslancov má pre vás Shanghai, Londýn i Berlín – a sú to silné zoskupenia, s ktorými sa bojuje predsa len inak. Nebudete však bojovať priamo proti nim, ale v arénach si zmeriate sily o to, kto skolí viac démonov. A sú to kvalitne poskladané tímy, kde nie je veľa slabých článkov, takže sú to celkom dobré a odlišné výzvy.

Grafike nejde o úžasné rozlíšenia či modely postáv, vystačí si s kvalitnou animé verziou. Dlhočizné dialógy nepotrebujú veľa, skôr navodiť dobrú atmosféru a po stránke estetickej grafiky niet čo vyčítať. Zábery na Tokio 40. rokov sú krásne, postavy rozmanité a na komprimácii sa nešetrilo, hra atakuje 50 GB. Bojiská sú možno menej impozantné, lebo autori viac času venovali divadlu a slečnám, no dajú sa akceptovať. Japonský dabing výborne vyznieva a dá pätici slečien pôvodné vyznenie s gráciou.

Niektorých možno prekvapí prvotná dĺžka hry – 20 hodín a možno ste na konci. Tento titul si priamo pýta New Game Plus i opakované hranie, aby ste zvážili iné momenty, či nadväzovali kontakty s inými slečnami, takže je to v poriadku. Je to jedna z najoriginálnejších hier roka, hoci aj pre japanofilov môže predstavovať istú výzvu. Fantázii SEGA tvorcov sa medze nekladú.

HODNOTENIE

+ netradičné obdobie a spracovanie Tokia
+ melodramatický príbeh s pestrými postavami
+ vykresľovanie jednotlivých vzťahov hrdinu
+ prvotné súboje a ich dobré tempo
+ krásna estetická grafika
- klasicky pomalý rozbeh
- súboje sú menej rozvinuté ako dialógy
- hre by bodlo viac lokalít i arén

8.0

PETER DRAGULA



MAFIA II: DEFINITIVE EDITION

DEFINITÍVNA EDÍCIA PRICHÁDZA LEN S MALÝMI ÚPRAVAMI

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
D3T Entertainment
VYDAVATEĽ:
2K GAMES
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
19. MÁJ 2020

Je to už takmer 20 rokov odvtedy, čo česká firma Illusion Softworks priniesla legendárnu Mafiu, ktorá nás vtiahla do začiatkov organizovaného zločinu v akčno-adventúrovom štýle hrateľnosti. V tom čase prakticky po boku GTA 3 vstúpila česká firma do otvoreného 3D sveta. Neskôr nasledovalo pokračovanie Mafia 2, ktoré už firma vyvíjala po odkúpení ako 2K Czech a následne to uzavrela Mafia 3, už primárne americký produkt od Hangar 13. 2K games sa práve rozhodlo trilógiu oživiť a ponúka Definitive edition pre všetky Mafia hry. Pri každej to však znamená niečo iné.

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

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

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

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

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

Dvojka vám ponúkne na svoju dobu decentnú, 10-12 hodinovú kampaň, ktorá je primárne príbehovo orientovaná s množstvom prestrihových scén približujúcich danú dobu a jej problémy. Ponúkne vám množstvo príbehových misií a len minimum vedľajších aktivít. Za to však ponúkne dve doby mesta, a to zimné Empire Bay v štyridsiatych rokoch a letné v päťdesiatych rokoch minulého storočia. V tomto čase spoznáte tri mafiánske rodiny, pomôžete im rásť, alebo ich budete likvidovať a postupne budete zisťovať, aký je život mafiána vrtkavý. Ak vám to bude málo, hru už teraz v základnej verzii dopĺňajú tri príbehové expanzie, ktoré titul ešte obohatia a pridajú ďalších 15 hodín hrateľnosti, aj keď už viac arkádovej.

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

Mesto je slušne rozsiahle, má okolo 10 kilometrov štvorcových, je koncipované hlavne podľa Chicaga ale sú tu aj inšpirácie New Yorkom. Je dostatočne detailné aj keď možno až príliš monotematické. Čo však robí veľký rozdiel a oživenie, je postupný prechod zo zimy na leto, respektíve jeseň. Rovnako aj počas ubiehajúcich rokov postupne vidíte, ako sa mesto mení, ako sa menia autá a ako sa všetko okolo vás vyvíja.





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

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

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

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

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

Ak budete chcieť viac príbehu, Joe vám ho ponúkne v ďalšej expanzii a zmixuje príbehové misie z kampane a arkádovú hrateľnosť Jimmyho expanzii. Ponúkne niekoľko veľkých príbehových misii a sériu vedľajších doplnkových. Príbeh bude postavený do obdobia, ktoré chýba v kampani a ukáže vám život a prístup Joea k misiám. Zároveň mierne upraví niektoré lokality v meste.

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





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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

7.5

BRANISLAV KOHÚT



MANEATER V KOŽI ŽRALOKA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
BLINDSIDE
VYDAVATEĽ:
TRIPWIRE
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
30. APRÍL 2020

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

Ste teda žralok a vyčíňate vo vode. A uloví vás rybár, ktorý sa špecializuje práve na také kusy, ako ste vy a rozpára vám brucho. Ale tým sa to nekončí, práve naopak, všetko ešte iba začína, ibaže sa z vás stane mláďa, ktoré sa chce pomstiť za smrť svojej matky. A o tom je jednoduchý príbeh hry, ktorý vás ale dostatočne motivuje, aby ste rástli, zdokonaľovali svoje schopnosti a žrali všetko naokolo. Scaly Pete je úhlavný nepriateľ, s ktorým sa priebežne znovu stretávate a meriate si sily, čo je sprevádzané súbojmi aj predelovými scénami. Ale čaká vás toho oveľa viac.

Ako mladý žralok ešte veľa nedokážete, ale už máte ostré zuby, či zatiaľ skôr zúbky, ktorými lovíte korytnačky a malé ryby, čo vám prináša skúsenosti a levely, ale aj dôležité suroviny a výživu. V zátoke je to pre vás ešte priveľmi nebezpečné, takže sa oťukávate predovšetkým v močiari. Postupne sa však otvorí niekoľko oblastí, vrátane zálivu, prímestských tokov a otvoreného mora, kam sa dostanete cez otvory kanálov, keď máte dostatok sily (požadovaný vývojový stupeň) na ich prelomenie.

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

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

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

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





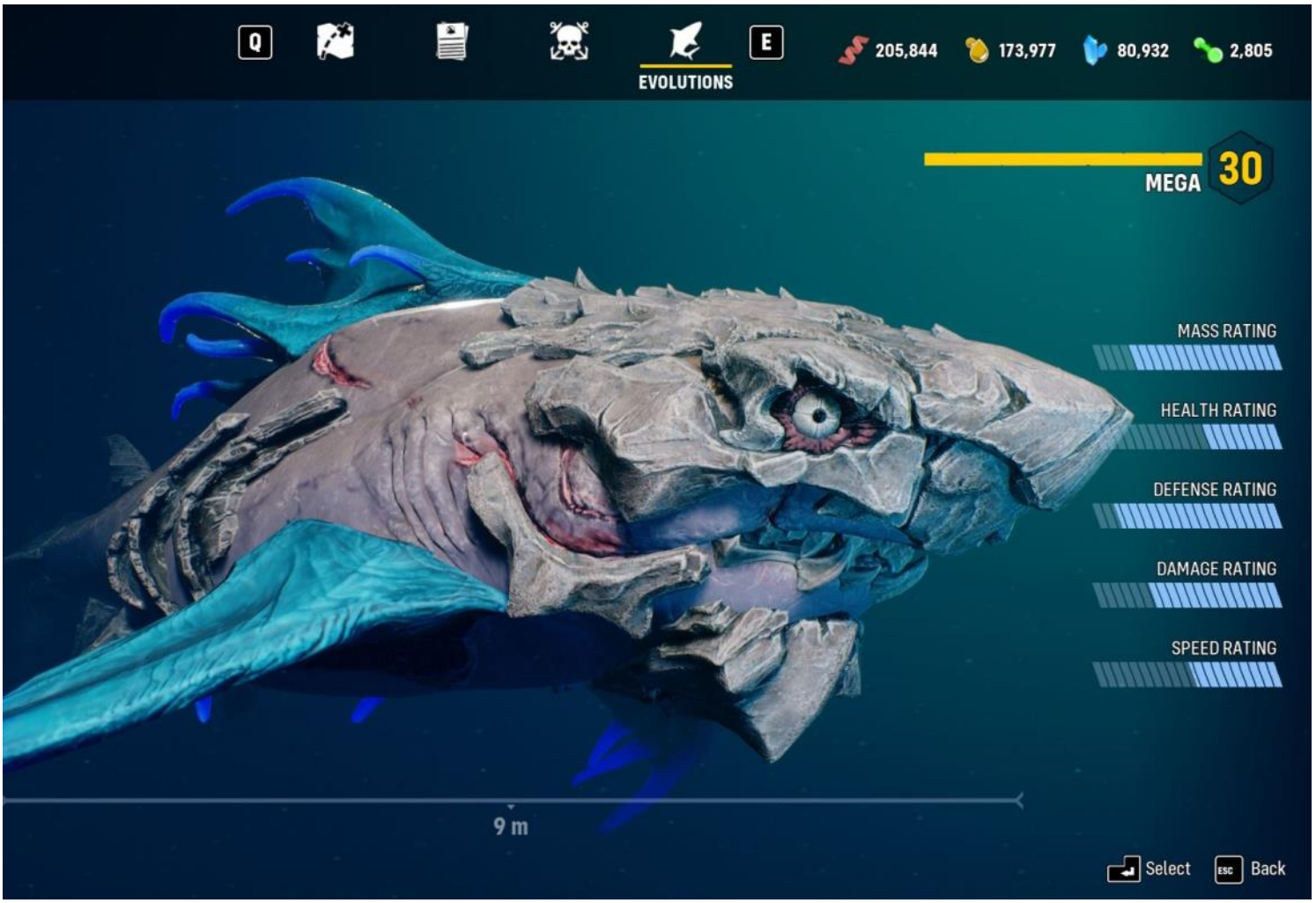


A to potom postupne priláka elitných lovcov, za ktorých likvidáciu dostanete kopu surovín aj unikátne vylepšenia. Je ich desať, sú vo vašom smrtiacom zozname a určite ich budete chcieť dostať všetkých.

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

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

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



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

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

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

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

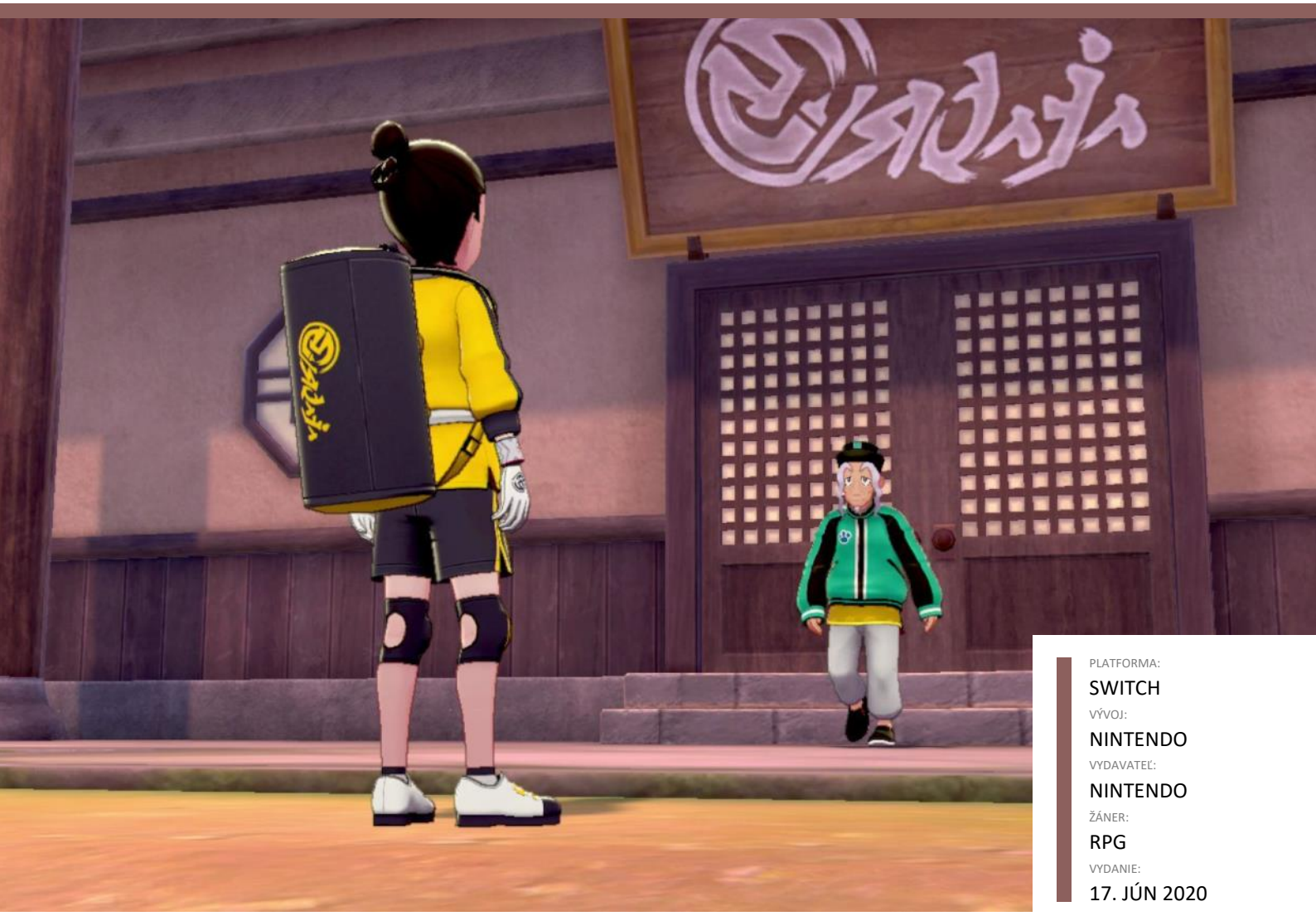
HODNOTENIE

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

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

7.5

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
17. JÚN 2020

POKEMON SWORD:
ISLE OF ARMOR

Ako sa vyvíjajú platformy, ekosystémy, tak sa mení aj prístup vydavateľov. Prvý prídavok k Pokémonom napĺňa jasne nastavené očakávania – Nintendo sa rozhodlo využiť potenciál Switchu a namiesto tretej verzie ku Sword & Shield volilo tentokrát inú cestu. Hry udržuje pri živote cez Expansion Pass, hojne využívaný v iných tituloch. Klasické datadisky sú hráčom známe, japonskí tvorcovia tradične radšej volia formu rozšírenej verzie hry (viď. Persona 5 Royal). Napriek tomu je tu dobre načrtnutá cesta, ako sa dá rozvíjať svet, do ktorého ste investovali už desiatky hodín a ešte ste mohli využiť aj dobre vytrénovaných avatarov na nové dobrodružstvá.

Tí, čo hrali Pokémon Sword a Shield, si ľahko spomenú na dlhé hodiny strávené v tzv. Wild Area. Otvorená časť hry, kam vás pustil systém pomerne skoro, umožnila grindovať a objavovať rôzne druhy Pokémonov v prvých hodinách – teoreticky ste mohli čeliť extrému, že ste sa neposúvali v príbehovej línii, ale naberali skúsenosti len tu. Preto mala hra šikovný druh motivácie, aby vás vrátila ku hlavnej porcii. Vyššie druhy Pokémonov ste mohli chytať až po tom, čo ste získali istý stupeň odznaku v hre. Vo Wild Area ste mohli tráviť čas zhruba do levelu 20 či 25, ale potom ste sa zrejme k príbehu vrátili.

Ak ste milovali Wild Area, zbaštíte Isle of Armor ľahko a rýchlo. Prakticky vás čaká ďalšie otvorené územie, ale šikovne rozdelené na viaceré časti: nájdete tu úvodnú stanicu, dojo i obchod, široké

pláne, tajomný les, cestičky výziev, búrlivé pobrežie, tajomné jaskyne alebo púštnu oblasť. To je Wild Area: Epizóda II – s iným dizajnom, ale rovnakými princípmi. Nájdete tu Pokémonov na rôznom leveli a aj záhadné ružové kruhy, ktoré vás privedú k energii či mocným súbojom, pomedzi nimi postáva pár ľudkov s vlastnou agendou a preháňa sa tu množstvo Pokémonov.

Nové prostredia majú trošku čínsky či orientálny nádych, ale pritom si držia dizajn regiónu Galar. Je tu pár nových postáv, ktoré vás prevedú malou sériou questov – nečaká vás síce nič dychberúce, ale po čase si uvedomíte, že aj pár obyčajných úloh vám dáva lepší zmysel putovania ako iba dlhočizné dni grindovania, kedy hľadáte čoraz vyššie levely Pokémonov. Ľahučká, ale dobre poskladaná séria úloh vás najprv pošle na titulný ostrov, kde nájdete bizarnú postavičku, z ktorej sa rýchlo vykľuje vaša ľstivá súperka. Je ambiciózna, ale zákerná, bude vám robiť zle pri každej úlohe a drancovať z vás vaše zásoby či Pokémonov.

Dvojica Honey-Mustard, ktorá vedie dojo, si pre vás pripraví sériu troch zaujímavých úloh na rozbeh. Tou prvou je hľadanie troch stratených Slowpoke borcov niekde v divočine, čo vám umožní okúsiť prvé rozľahlé územie i súboje. Druhou je hľadanie Max Mushrooms v jaskyni, kam sa treba dostať – opäť šanca prejsť polovicu ostrova a stretnúť pestré postavičky. Treťou je stať sa najlepším kamošom s novým Pokémonom – čo znamená prejsť fotogenické lokality vyznačené na mape a užiť si trocha času. Nasleduje úloha, ktorá preverí váš charakter i skúsenosti, lebo treba zdolať piatich protivníkov v jednej z dvoch veží na ostrove – vyberáte si medzi vežou vody a vežou temnoty (pričom druhá je už pasé a nedostupná do konca hry), aby ste čelili rôznym borcom. Minimálny level bol v mojom prípade 30, zatiaľ čo Kubfu začína oveľa nižšie, takže pár hodín budete investovať, aby ste sa dostali k bojom.

A potom sa vám podarí svojho zverenca posunúť na vyššiu formu Pokémona a ostáva vám celý ostrov na prieskum. Zadávanie úloh sa vytratí, čo je škoda, lebo hra by určite uživila aj dva razy väčší nášup a potom vám ostáva iba hľadať, trénovať a loviť na vlastnú päsť, len aby ste naplnili Pokédex. Isteže je to náplň aj iných Pokémon hier, ale tu by sa azda žiadalo aj ešte čosi viac ako pár úloh a naháňanie viac ako 200 druhov Pokémonov. Samozrejme, klasická formula funguje a hľadať ďalšie druhy má stále čosi do seba, ale potenciál hry je vyšší, keď už sa čiastočne púšťa do open-world formátu.

Rýchlo objavíte viaceré zákutia a lokality, potešíte sa fajnovej minihre so zberom 151 Diglettov a to je všetko pre túto DLC porciu. Je to dobrý krok vpred v kontexte hry a hlad po ďalších druhoch ostáva, ale prebíja ho sčasti túžba plniť vo svete viac úloh, mať šancu využívať formulu na ešte inú náplň – a je otázne, či tvorcovia dokážu využiť taký potenciál. Je fajn, že z lineárnej hry sa presúvame do inej formy, ale aj tá má svoje lákadlá a tie Pokémoni ešte len začínajú odkrývať. Pokračujeme v zime do The Crown Tundra.



HODNOTENIE

+ niektoré zaujímavé úlohy a skúšky
+ pekné územie na objavovanie
+ kopa nepredvídateľných Pokémonov
+ vhodné rozšírenie hrateľnosti

- Príbeh relatívne riedky
- Iba pár questov
- Nové územie mohlo byť väčšie

7.5

PETER DRAGULA



CRYSIS REMASTERED

ROZPORUPLNÝ NÁVRAT

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
CRYTEK
VYDAVATEĽ:
CRYTEK
ŽÁNER:
AKCIA

Na PC je niekoľko klasických titulov, ktoré definovali éry ako v grafike, tak aj FPS žánri. Najskôr to bol Wolfenstein v roku 1992, potom Half Life, 1998 a o takmer desať rokov neskôr, v roku 2007 grafiku a otvorenosť predefinoval Crysis. Ten sa stal okamžite legendou. Na jednej strane priniesol nároky, aké počítače nezvládli, na druhej strane posunul grafiku o generácie vpred, a to tak, že aj dnešné hry v niektorých oblastiach stále zaostávajú.

Teraz to pekne ukazuje Crysis Remastered, ktorý sa snaží preniesť hru do modernej doby, aby sa zistilo, že vylepšiť pôvodný titul nie je vôbec jednoduché. Hlavne keď sa na to ide len štýlom remasteru a systémom, že nahádžeme tam tony efektov a vytvoríme dojem extrémnej náročnosti. Pritom vizuál upravíme len minimálne.

Nevieme prečo si Crytek a Saber Interactive vybrali práve túto cestu, ale teraz, keď sa pozeráme na výsledok, zdá sa, že nebola práve najlepšia. Špeciálne na PC, keďže autori vybrali na remaster základ Xbox360/PS3 verzie, ktorá vyšla už orezaná, ako vizuálne, tak aj obsahom a s upraveným ovládaním. Vizuál síce autori popridávali, ale obsah neskompletizovali, nehovoriac o chybách a nedotiahnutosti. Možno keby vyšla hra o polroka neskôr, dokončená a zoptimalizovaná, bol by to úplne iný dojem, a to aj na konzolách, nielen na PC.

Crytek svojho času so samotným konceptom Crysis pokračoval v štýle, ktorý otvoril v prvom Far Cry, a teda mix otvorených levelov, ktoré môžete prechádzať ako sa vám zapáči, môžete si vyberať taktiku, môžete plniť aj vedľajšie misie, ale vždy musíte splniť úlohu a dostať sa do potrebného bodu. Je to štýl, ktorý sa ujal a je dobrým kompromisom, medzi koridorovou hrateľnosťou a otvoreným svetom. Tu po Far Cry vytvorili autori nové univerzum, v ktorom sa Zem stretne s mimozemskou hrozbou.

V Crysis sa dostávame na Lingshan ostrovy, odkiaľ vedci skúmajúci toto miesto vyslali signál s prosbou o pomoc. Na ostrov sa totiž presúvajú Severokórejčania. Americká armáda s jednotkou supervojakov nezaostáva. Presnejšie jednotkou vojakov v nanosuitoch, superoblekoch, ktoré vojakom dodávajú obranu, silu a aj neviditeľnosť. Práve tieto obleky spolu s možnosťou modifikácie zobraní sú jedným z pilierov hrateľnosti a aj príbehu titulu. Umožňujú využívať sily, ale popritom nútia aj taktizovať.

Vy budete jedným z týchto vojakov a spolu s kolegami sa púšťate do prieskumu ostrova a dospejete k zisteniu, čo sa tu vlastne deje. Sú to len Kórejci alebo je tu niečo viac? Zvláštne zvuky, tiene, podivné úmrtia vám postupne začínajú naznačovať, že tu nebudete sami. Niečo sa tu deje, niečo sa prebúdza a vy budete presne uprostred toho chaosu. Uprostred toho ako sa mimozemšťania pokúsia ovládnuť svet. Dokáže ich niekto zastaviť?

Čaká vás zaujímavá cesta ostrovom, kde budete takticky čistiť kempy Kórejcov, používať sily svojho nanosuitu, vozidlá, budete si vyberať cestu k cieľu. Bude na vás, či zabijete všetkých, vyčistíte všetko, alebo len splníte svoje ciele misii a prostredím prebehnete. Je to otvorené a je len na vás, ako sa realizujete. Aspoň v prvých dvoch tretinách hry odohrávajúcich sa ešte v otvorených prostrediach. Je to veľmi dobre koncipované a v roku 2007 to bolo jedinečné - tanky, vozidlá, voľnosť. Teraz keď som to hral, už vidieť, že dizajnovo by sa dali tu a tam spraviť vylepšenia, úpravy do hrateľnosti, skriptov a špeciálne AI, ale hra stále dobre zabaví.

Čo nezabaví, je ďalšia časť hry uprostred vesmírnej lode. Je chaotická, neprehľadná, bludisková a navyše aj nezaujímavá. Je síce miestami pekná, ale tá hodina, ktorú v nej strávite nezmysleným poletovaním, sa dala skrátiť na 5 minút a čas strávený dizajnovaním toho nezmyslu mohli radšej autori venovať koncu hry, kde titul síce postupne graduje a pridáva na intenzite, ale už len v priamočiarych leveloch.

Celé to máte zvládnuté za približne 6-8 hodín podľa toho ako sa rozhodnete postupovať. Viete ísť rýchlo, alebo sa postaráte o všetkých nepriateľov, užijete si vyčisťovanie prostredia a vystrieľavanie stromov. Zároveň záleží aj na tom, akú obťažnosť si zvolíte, ako budete zvládať nepriateľov a reštartovať checkpointy. Hre na PC totiž ubudol aj save game systém a máte tu len checkpointy.

Nakoniec je to port Xbox360/PS3 verzie, v ktorej, samozrejme, chýba aj Ascension misia. V tej dobe ju autori nedali do hry, pretože bola príliš náročná na daný hardvér, ale teraz tam už určite mala byť.



Nie je to podstatná misia, ale je to niečo, čo znovu mohlo hrateľnosť oživiť, keďže to bola jediná letecká misia, v ktorej ste prebrali VTOL vozidlo. To, že je to prepracovaná konzolová verzia, ukazuje na PC aj zmenu ovládania, kde je upravený systém aktivácie nanoobleku, aj keď autori pridali aj možnosť zapnutia si pôvodného ovládania. Osobne sa mi nový systém páčil, ale skákanie je utrpenie.

Graficky je hra poväčšine pôsobivá, ostrov má stále svoje čaro, spracovanie tropického raja tiež. Džungľa je parádna, hustá, spracovanie svetla jedinečné, aj keď postavy mohli byť viac prepracované, textúry tiež a modely objektov a na vozidle vymenené, prípadne aspoň niektoré terény upravené. Je to taký mix pekných a slabších úprav. Ale nepekné sú samotné nároky. Z nejakého dôvodu autori nároky predimenzovali, možno chceli navodiť časy prvého Crysisu, kde hra nikomu nestíhala, a tak prehnané nastavenia dali aj sem, aby znovu nikomu nestíhala. Len teraz je to bez hlbšieho dôvodu, keďže je to len remaster starej hry, ktorý nevyzerá až tak dobre, aby si mohol dovoliť také nároky. Autori tam nahádzali aj raytracing, ktorý prakticky neuvidíte a len ešte viac zvyšuje nároky, hlavne pre absenciu DLSS. Na RTX 2080 super som radšej dával medium detaily, tam som mal istotu aspoň 60 fps a grafika nebola nejako viditeľne horšia ako pri vyšších nastaveniach. Čo celé technické spracovanie uzavrelo, bolo občasné padanie.

V skratke je to pekné, ale mohlo byť aj krajšie, ale menej náročné. Pričom celé to dopĺňa fyzika, ktorá je tiež základným prvkom série, aj keď aj v tejto oblasti vidieť ako autori prebrali konzolovú verziu a napríklad vegetácia nereaguje na všetko, nereaguje na explózie ako v pôvodnej PC verzii. Na druhej strane, pekne reaguje na vaše guľky alebo guľky nepriateľov a padajúce palmy stále jedinečne sprevádzajú boje. Podobne aj chatrče alebo drevené konštrukcie v prostredí, ktoré sa pri explóziách doslova rozpadávajú.

Čo mi najviac pri hraní prekážalo, bola AI nepriateľov. Totiž na jednej strane len čo vás spozorujú, rovno na vás strieľajú aj kilometer aj keď ich ešte ani nevidíte, ale ak ste blízko pri nich, niekedy vás jednoducho ignorujú a čučia niekam do steny. Nehovoriac o tom, že sa niekedy zaseknú a prestanú sa hýbať, alebo bežia niekam preč.





Často to v zápale boja nevadí, keďže sú ich na bojisku desiatky, ale vyzerá to zvláštne. Podobne ako niektoré old-gen skriptovania, kde vidíte, ako sa nepriatelia objavia pred vami, alebo v prestrihových scénach sa zrazu objavia ľudia, ktorí pri vás ani neboli.

Zvuková stránka je to stále slušná, zdá sa, že tu sa toho veľa nemenilo a ponúka dobrú kulisu. Guľky a aj explózie tu majú svoj špecifický štýl, menej dunivý ako v štandardných prestrelkách naznačujúci orientovanie sa viac na taktickú hrateľnosť ako neustále strieľanie. Ale, samozrejme, tu je tá hrateľnosť na vás. Čo ma však po zvukovej stránke rušilo alebo bavilo, je zvuk behu s nanosuitom - zniete ako elektrické auto.

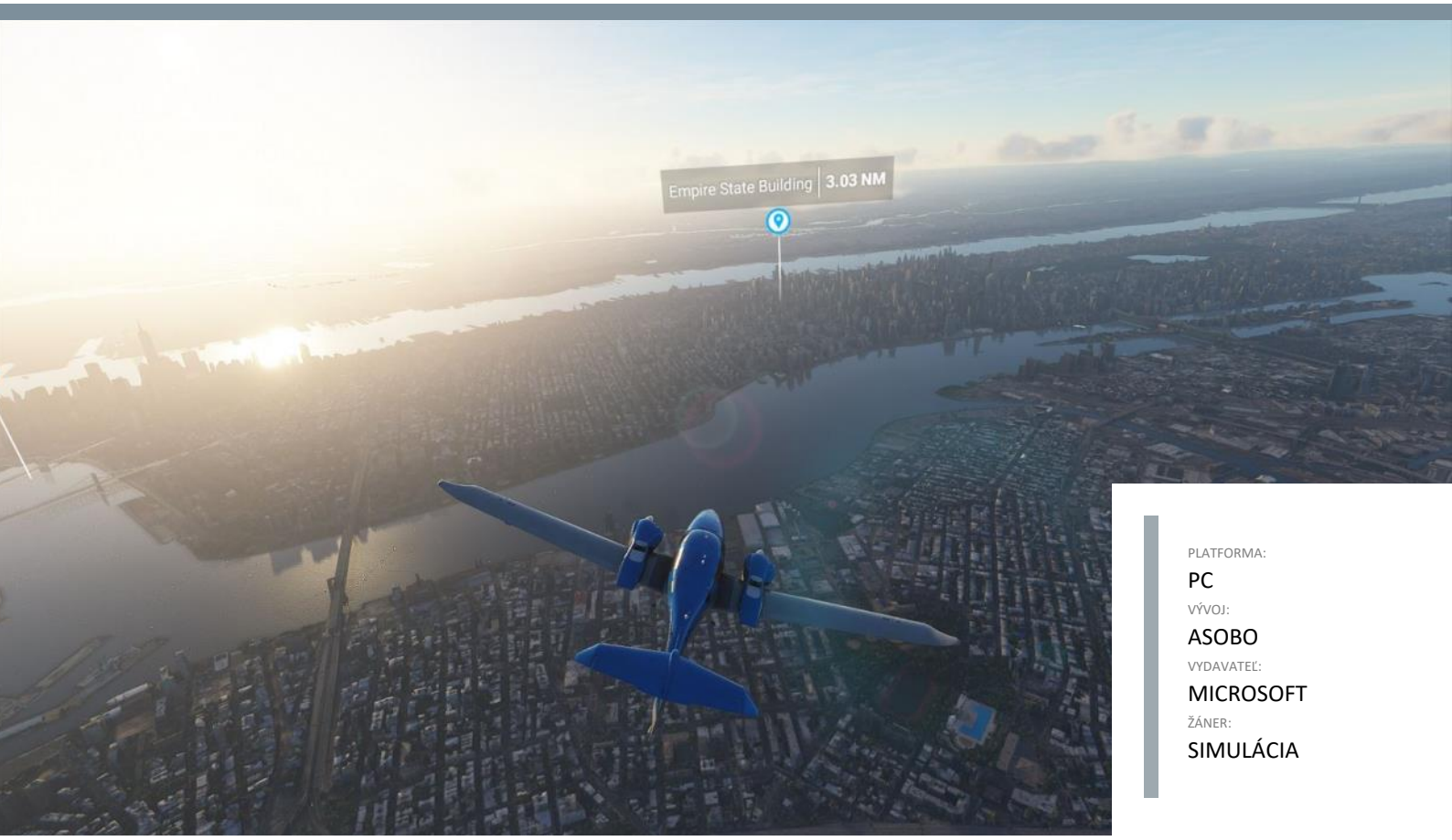
Zo zaujímavostí tu nechýba ani titulková lokalizácia z pôvodnej hry, aj keď vidieť, že ani s týmto sa autori veľmi nepohrali a niektoré slová a veci nie sú preložené, sú tam len náhradné názvy alebo titulky sa niekedy ukážu anglické. Pekne to podčiarkuje nedokončenosť celého remasteru.

Celkovo je pozitívne, že Crysis Remastered prináša parádnu hrateľnosť a zaujímavý príbeh hry na ďalšie konzoly a po Switchi aj na Xbox One a PS4, aj keď je veľká škoda, že je to nedotiahnuté. Pri PC je to už iné, nehovoriac o tom, že by to potrebovalo ešte pol roka roboty na zastabilizovanie hry, je to celkovo sklamanie v spracovaní. Nemôžem povedať, že by ma hrateľnosť nebavila, hlavne tie otvorené oblasti sú stále pôsobivé a kombinácia taktiky, nanosuitu a modifikácie zbraní je stále kvalitná, ale tie ostatné veci to sťahujú dole. Je to škoda. Tešil som sa, že si po rokoch znovu vychutnám Crysis, ale nebolo to ono - hlavne kvôli chybám a nedotiahnutiu.

HODNOTENIE

+ atmosféra Crysis sveta
+ stále kvalitná hratenosť
+ nanosuit a modifikácie zbraní
+ pôsobivé prostredie
+ vylepšené textúry a efekty
- nedokončené
- prehnaná hardvérová náročnosť pri danom vizuále
- nie všetko má dostatočný vizuálny upgrade
- savegame a quicksave chýbajú
- chýba Ascension misia
- AI mala byť dotiahnutá

7.5



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
ASOBO
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
SIMULÁCIA

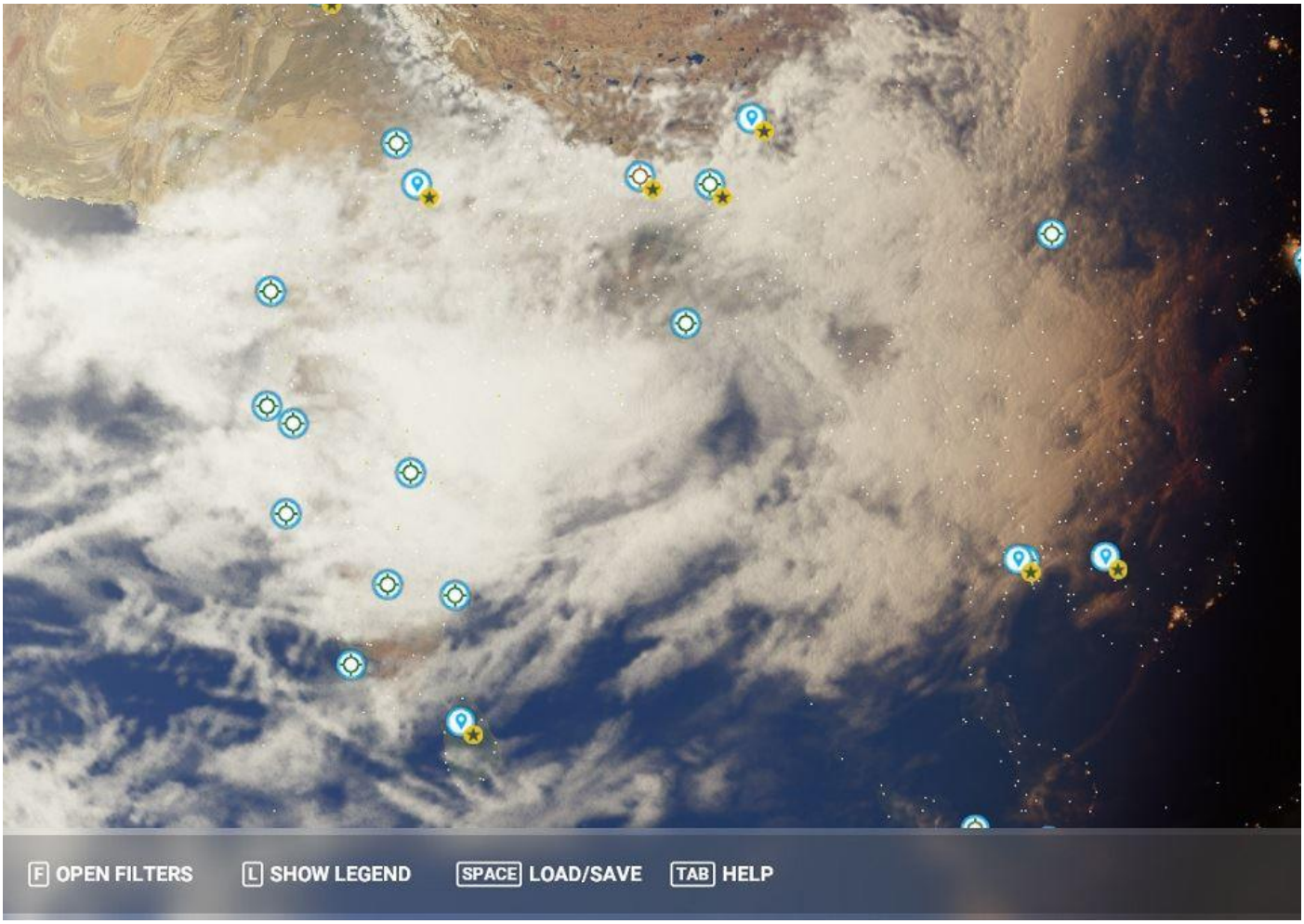
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

SPÄŤ NA OBLOHU

Séria Flight Simulator od Microsoftu prichádzala pravidelne s titulmi, kde autori dlho ako jediní spracovali celý svet a aj slušnú simuláciu lietadiel a v minulosti aj vrtuľníkov. Predošlý titul Microsoft Flight bol tak trošku odbočkou od zaužívanej cesty, ktorá nedopadla práve najlepšie. Možno aj práve preto sa tvorcovia rozhodli vrátiť na predošlú cestu, a to rovno vo veľkom štýle.

Prvé čo vás čaká pri tomto simulátore, je jeho inštalácia. Pripravte si pevné nervy a veľa hodín sledovaním a hypnotizovaním mierky znázorňujúcej priebeh inštalácie. Trvá naozaj dlho, neprimerane dlho, inštalácia je pomerne veľká 100 GB, ale neprimeraná dĺžka inštalácie zrejme súvisí so štruktúrou súborov. Síce v lepšom prípade inštalujete iba raz, takže by ste si povedali, že sa tým netreba zaťažovať, vydržím pár hodín a už bude dobre. Lenže so štruktúrou súborov súvisí aj každé ďalšie načítavanie hry, menu, letu, všetkého a zakaždým budete opäť sledovať a hypnotizovať mierku znázorňujúcu priebeh načítania. Žiaľ, všetko tu trvá naozaj večnosť, každý krok sa načítava dlho. Autori odporúčajú SSD disk, čo môžem len potvrdiť. Ďalším dôležitým prvkom na hranie Flight Simulatora je pripojenie na internet. Hra je stále pripojená na internet, lebo sťahuje dáta nielen o teréne a ostatných lietadlách z reálneho sveta, ale aj informácie o počasí, ktoré neustále prenáša do hry, takže vždy môžete lietať v autentickom počasí kdekoľvek sa nachádzate.

Po dokončení inštalácie sa dostanete do menu. Určite každý bude horieť nedočkavosťou spustiť hru, konečne vidieť na vlastné oči tie krásne scenérie, na ktoré sa doteraz pozeral len cez videá na internete a nemohol ich nijako ovplyvňovať. Odporúčam najprv spustiť nastavenie grafiky a začať s medium nastavením. Hra totiž nielenže dobre vyzerá, ba priam miestami vyráža dych, ale aj skvele potrápi váš hardware.



Nech už je akýkoľvek, bez problémov vám ho rozpáli do biela. Náročnosť značne závisí od scenérie, či letíte nad mestom so stovkami objektov, alebo niekde ďaleko vo vnútrozemí, kde máte pod sebou len jednu veľkú fotografiu. Záleží aj od výšky, v ktorej letíte alebo aj od počasia. To si môžete ľubovoľne meniť dokonca aj v reálnom čase počas letu a jeho spracovanie je taktiež očarujúce. Dážď, krásne oblaky, tajomná hmla či rozprávkový sneh vám zastavia dych. Miestami to zvládne váš počítač lepšie, miestami sa nevyhnete prudkému poklesu snímkovania. S mojou konfiguráciou, ktorá síce nie je najnovšia (Ryzen7 2700, Vega56, 64GB RAM), ale rozhodne nepatrí do starého železa, som si užíval scenérie v „high“ vysokom nastavení s rozumnou hodnotou snímkovania. Ak som chcel ultra, musel som sa niečoho držať, inak by ma sekanie na monitore zhodilo zo stoličky.

No zo stoličky vás nezhodí len náročnosť, ale aj to čo to ponúka na oplátku. Nádhera, krása, sánka na podlahe, oči von z jamiek, zimomriavky až na pätách. Nová technológia, next gen, nazvite to akokoľvek chcete. Určite ste neraz hľadali niečo v Google maps, alebo na ortofoto mape a možno ste si povedali, že by bolo super ísť sa tam pozrieť, keď to už máte takto na dlani pekne na fotografii, kamkoľvek sa pozriete. Teraz už túto možnosť máte. Preniesť sa kamkoľvek na svete. Žiadne vymyslené scenérie, umelo doplnené objekty, prázdne miesta, na ktoré nevyšli prostriedky. Všetko v hre, celý jej svet, je presne to čo je nafotené v realite z výšky, čiže svet zachytený na fotografie tak, ako reálne vyzerá zhora. Algoritmy preniesli tento dvojrozmerný svet do trojrozmerného, ale nedodali mu len rozmer, ale aj hĺbku a čo je najdôležitejšie, aj život. Nehovorím len o zvieratách, autách a lietadlách, ktoré môžete stretnúť pri potulovaní sa po tomto svete, ale aj hĺbku reálnosti - každé miesto je autentické, existuje, môžete tam naozaj ísť, porovnať si ho so skutočnosťou.

Hneď moje prvé kilometre smerovali do oblasti, ktorú veľmi dobre poznám, aj keď len z pozemnej perspektívy. Do môjho domova. Navolil som si vzlet z letiska M.R.Štefánika a letel som od letiska pozdĺž cesty, akoby som išiel domov, ponad cestu, ktorú veľmi dobre poznám a bol som zvedavý, nakoľko bude presná. Je veľmi presná. Bez problémov som rozpoznával cesty, križovatky, obchvat, zjazdy, nájazdy, parkoviská, ulice môjho sídliska a aj môj dom, kde bývam. Neskôr aj moju prácu, kde som spoznal aj moje zaparkované auto, ktorým denne jazdím. Keď som letel okolo domu, samozrejme, že som si neodpustil pristáť na hlavnej ulici rovno pred svojou bránou a mal som sto chutí sa pozrieť von oknom, či tam to lietadlo naozaj nie je. O tomto živote v hre hovorím - je to prostredie, ktorým lietate, naozaj v ňom vnímate reálny svet, ste jeho súčasťou a v hre to všetko spoznávate.



Autori si pre vás pripravili nielen lietanie po celom svete, ale aj rôzne aktivity. Je to niekoľko kategórií a podkategórií. Cesty svetom, pristátia na slávnych, nebezpečných či epických miestach. A nielen to. Podľa toho ako tieto aktivity zvládnete, budete aj vyhodnotení podľa rôznych ukazovateľov a zaradení do rebríčka spolu s inými hráčmi, čo navodzuje chuť pretekať sa a skúšať, komu sa to podarí lepšie. Pristávanie na hore Courchevel, kde to buď dáte na pána, alebo pôjdete za pánom, je úžasné, nie je priestor na omyl. Jednoducho zábava, ak máte zaľubu v pristávaní ako ja, aj zabudnete, že je tu spracovaný celý svet.

Spracovanie tohoto sveta má, žiaľ, jedno malé ale. Každý si všimol prekrásne scenérie, zábery akoby z reality pozostávajúcich hlavne z povedomých destinácií. Takéto krásne scenérie sú aj v spomenutých predpripravených aktivitách a je to spôsobené tým, že niektorým scenériám je venovaná väčšia miera pozornosti ako zvyšku sveta. A o tom to je. Sú miesta, ktoré sú spracované prácnejšie a sú miesta, ktoré boli spracované len algoritmom. Samozrejme, nie je v silách autorov, aby sa robil celý svet ručne, práve preto bola použitá umelá inteligencia. Môžeme si len predstavovať, aké vylepšenia nás časom čakajú, keď už teraz to vyzerá úžasne, a to aj na miestach, ktorým nebola venovaná nadmerná práca. Avšak iné miesta, hlavne letiská, ktorým bola táto pozornosť venovaná viac, vyzerajú naozaj grandiózne. Na druhej strane za tie zaplatíte a nielen spomenutým rozpáleným počítačom, ale aj peniazmi.

Fligh Simulator si môžete zakúpiť v rôznych edíciách, ktoré obsahujú rôzny počet detailne spracovaných letísk a lietadiel. Už základná verzia nie je najlacnejšia a Premium Deluxe edícia môže byť pre mnohých odrádzajúca. Je to na zvážení každého hráča, avšak životnosť titulu zodpovedá okrajovému žánru. Ak ste fanúšikom leteckých simulátorov, viete, že každý kvalitnejší simulátor vám vydrží roky a neraz sa rozvíjajú aj vďaka komunite do rozmerov, ktoré ani samotní autori dopredu nevedia predpovedať. Flight simulator do tejto kategórie aj vzhľadom na predošlé diely rozhodne patrí.



Flight Simulator sa vždy zaraďoval aj do kategórie leteckých simulátorov, aj keď nie k ich úplnej špičke. Vždy sa skôr zameriaval na simuláciu, alebo lepšie povedané stvárnenie sveta ako takého, ako funguje civilné letectvo a jeho ruch. Podobne je to aj teraz. Nečakajte tu najprepracovanejší letecký model, fyziku letu či autentické správanie lietadla v medzných situáciách. Lietanie je veľmi jednoduché, takže ho zvládne aj začiatočník - možno hneď na prvý pokus nepristanete na hore Courchevel, ale to nevadí. Relaxačné lietanie, kdekoľvek vás krídla zavedú, zvládnete bez dlhšieho tréningu, ktorý tu, mimochodom, je implementovaný. Viac štúdia vám zaberie fungovanie navigácie a komunikácia s navádzacími vežami. Síce máte možnosť ovládať slušnú paletu gombíkov v každom jednom lietadle, ale naučíte sa to rýchlo. Vlastne sa to ani nemusíte učiť, ak nechcete. Na lietanie len tak pre radosť to nepotrebujete.

Ak nechcete, nemusíte sa učiť ani ovládanie manažmentu motorov, ich zmesi ani náklonu listov vrtúľ. Môžete to nechať na počítač a dokonca s už aj takým jednoduchým letovým modelom môžete využiť pomoc. Nehovoriac o tom, že aj výber lietadla ovplyvní, aké skúsenosti budete potrebovať. Máte na výber od malých vyhliadkových vrtuľových, cez výkonnejšie turbovrtuľové, prúdové, až po veľké dopravné zaoceánske lietajúce parníky. Ich dostupnosť závisí od edície, ktorú máte, ale všetkých dohromady je tridsať. Ovládajú sa rozdielne, každé sa hodí na iné príležitosti a iné dobrodružstvá. Veľká škoda, že chýbajú vrtuľníky a hydroplán je iba jeden malý, dvojmiestny. Okrem tohto hydroplánu sa vody nemôžete ani len dotknúť, vlastne sa nemôžete dotknúť ničoho, ani nesmiete nič prehnať pretože ako vždy úplne chýba akýkoľvek model poškodenia, deformácií alebo aspoň náznak vibrácií, a to je škoda.

Jediné čo si môžete zvoliť pre väčšie dobrodružstvo, sú zlyhania rôznych systémov. Napríklad pri spomínaných pristávacích aktivitách sa mi ani raz nepodarilo poškodiť podvozok alebo prasknúť pneumatiku.

Možno je to licenciami na lietadlá, možno je to politikou, ťažko povedať pretože je to tak vždy v každom dieli Flight Simulatora. Je to miestami poriadne otravné, na túto dobú už veľmi spiatočnícke. Stačí, že preženiete preťaženie, maximálnu rýchlosť, alebo spravíte nejaký prudší manéver alebo chybu, dostanete čiernu obrazovku a koniec. Poviete si, v poriadku, dám si pozor, čo by som také aj tak vystrájal v simulátore, ktorý nie je na to určený. No, stačí, že pozabudnete ubrať výkon na motoroch alebo pri klesaní na aerodynamické brzdy či jednoducho na rýchlosť pri kochaní sa okolím, stačí že sa necháte uniesť manévrovaním, bum, zrazu čierna obrazovka a koniec. Tento titul naozaj kradne pozornosť svojou krásou, čiže sa vám to bude aspoň zo začiatku stávať často. Našťastie sa to dá vypnúť, lebo inak zabudnite na bezstarostný či akčný let nad zemou medzi budovami. Stále budete mať na pamäti, že vám môže vyskočiť čierna obrazovka, ak budete chcieť stihnúť otočku. Na dotýkanie sa vody kolesami zabudnite. Zabudnite na akékoľvek vylomeniny, ktoré vám skôr či neskôr napadnú. Môžete len opatrne lietať.

S lietaním v civilnom simulátore súvisí aj interiér, kde strávite hodiny letu, zvlášť ak patríte k tým pilotom, ktorí sa radi hrajú s gombíkmi a majú radi presné pilotovanie, dodržiavanie navigácie, komunikácie s vežami, nastavovanie autopilota či frekvencií. Tu zaznamenáte značný pokrok oproti predošlým dielom a aj keď to stále nie je ono, rozhodne poteší aj naozaj náročnejších hráčov. Na druhej strane zďaleka nie všetky gombíky, ktoré v kokpite nájdete, môžete aj použiť, dokonca tu nie sú spracované ani všetky palubné systémy, takže napríklad na kompletný štart motorov zabudnite. Spomenuté spracovanie interiéru rozhodne nepatrí medzi špičku, ale neurazí, ani nebudete sklamaní. Keď nie v porovnaní s konkurenciou, tak aspoň oproti predchádzajúcim Flight simulatorom je to posun vpred.

Tak isto nie je nejako prevratne spracovaný zvukový model. Zvuky sú síce pekne nahraté, ale ich znenie v priestore a celkovo zvukový engine je taktiež za konkurenciou. Zatiaľ nie je spracovaná ani virtuálna realita a aj multiplayer nie je klasický, ako by ste čakali. Autori sľubujú neprestajné vylepšovanie produktu aj doplňovanie obsahu. Dúfajme, že dodržia slovo, pretože rozhodne je čo dopĺňať aj zlepšovať. Napríklad scenérie sú často krásne a mestá berú dych, no často si všimnete nezrovnalostí na povrchu.





Ako autá jazdiace vo vzduchu, useknuté textúry, grafické artefakty, domy nie sú niekedy také, aké by ste čakali (kaviareň mosta SNP), ale generované krabice podľa toho, čo vyšlo algoritmu. Jednoducho tak ako vždy, Fligh Simulator vyzerá úžasne z výšky, ale z klesajúcou výškou klesá i nadšenie zo spracovania. Sú to väčšie či menšie detaily, radi ich hre odpustíte, ale je na čom pracovať, hlavne ak chcú autori pýtať peniaze za prípadné sťahovateľné prídavky.

Práce na Flight Simulatore je ešte veľa. Prvotné nadšenie zo spracovania prostredia o nejakú dobu opadne a začnete si uvedomovať, čo všetko vám tu chýba a čo všetko by tu už mohlo či malo byť. Začnete sa pýtať aj na optimalizáciu. Či by sa nedala trošku zlepšiť, prečo chýbajú vrtuľníky, ktoré v predošlých dieloch boli, kedy si to budete môcť skúsiť vo virtuálnej realite a či toto nie je viac simulátor sveta ako letecký simulátor. Chýbať vám totiž bude aj profesionálny letový model, ktorý by vás neobťažoval čiernou obrazovkou a vyskúšal vaše schopnosti pilotovania do krajných medzí. Chýbať vám budú dnes už v simulátoroch štandardne ovládateľné kompletné systémy lietadiel či aspoň základný model poškodenia. Aktivít mohlo byť tiež viac - ako napríklad lietať na čas cez vymedzené trate okolo pamiatok a využiť to, čo táto úžasná technológia ponúka. Toto všetko si tento obrovský, nádherne spracovaný svet priam pýta. No môžem vás uistiť, že hneď po tom ako si rozmyslíte, kam sa pozriete najbližšie, zvolíte si nádherné počasie podľa nálady a zapnete štart, zabudnete na všetky nedokonalosti. Podložíte si bradu a budete s radosťou spoznávať svet, kde ste ešte neboli, spôsobom, akoby ste tam vlastne naozaj boli. No na druhej strane, s istotou odpovedať na otázku, či vám len toto vydrží nejakú dlhšiu dobu, je naozaj ťažké.

HODNOTENIE

+ technológia spracovania sveta
+ celá zemeguľa k dispozícii
+ načítavanie sveta
+ efekty počasia a ich nastavovanie v reálnom čase
+ rôzne predpripravené aktivity
- je to viac simulátor sveta ako letecký simulátor
- dlhé načítavanie všetkého, vrátane menu (ideálne inštalovať na rýchle SSD)
- neexistujúci model poškodenia
- chýba komplexnejšie ovládanie lietadiel
- veľmi jednoduchý letový model
- optimalizácia mohla byť lepšia

7.5

MATÚŠ ŠTRBA



SERIOUS SAM 4

PLATFORMA:
PC

VÝVOJ:
CROTEAM

VYDAVATEĽ:
DEVOLVER DIGITAL

ŽÁNER:
AKČNÁ

Doba sa mení a spolu s ňou sa menia aj hry. Sú prístupnejšie, aby si ich mohol zahrať aj niekto, kto doteraz hry nikdy nehral. Dnes už nepotrebujete v hre lekárničky a podobné veci, lebo sa vám zdravie doplní samo. Do hrateľnosti častejšie vstupujú prestrihové scény, scenáristi sa predháňajú v dejových zvratoch a s postavami prežívate takmer skutočné emócie. Musí to byť jazda ako z hollywoodskeho filmu plná skriptov, QTE, jednoduchá, priamočiara a hlavne s čo najvyššími produkčnými hodnotami. Takto sme videli zmeniť sa už niekoľko známych značiek a Serious Sam je ďalšou z nich.

Ale nie, robím si srandu a hlavne skúšam, kto recenzie aj reálne číta. Serious Sam je akčná séria, ktorá tu je s nami už od roku 2001 a za tú dobu sme sa dočkali štyroch hlavných častí a až deviatich spin-offov. Po deviatich rokoch sme sa teraz dočkali regulárnej štvorky a tá, našťastie, nepodľahla niektorým nepekným moderným trendom. Serious Sam 4 je stále akciou zo starej školy. Stavia na tom, čo preslávilo nielen sériu od jej prvej časti, ale aj FPS žáner už od jeho počiatkov. Je to teda rýchla akcia, hordy nepriateľov, hláškovanie ako od Dukáča v najlepšej forme a hlavne zábavná hrateľnosť.

Ibaže v tom príbehu už začína byť priadny bordel a snáď mi autori odpustia aj takéto expresívnejšie vyjadrovanie. Ale môžu si za to sami. Dlho bola séria veľmi dobre upratáná. „Serious“ Sam Stone bojuje proti mimozemských hordám vesmírneho zloducha Mentála a potom s nimi bojuje zas.

Ale potom prišla trojka a v nej sa autori rozhodli pozrieť sa na začiatok toho celého, ešte teda pred prvú hru a aj preto hru nazvali BFE – Before First Encounter. Po trinástich hrách celkovo by ste čakali, že sa Sam konečne postaví samotnému Mentálovi, ale nie, V Croteame sa rozhodli inak.



Štvorke je totiž opäť prequelom a tentoraz predchádza ešte aj dej trojky. Aj tak ale nie je začiatkom celého príbehu, tak som zvedavý, či sa päťka niekedy v budúcnosti posunie ešte viac do minulosti. Už chápete prečo bordel? Nech je už ako chce, na planéte Zem zase/stále prebieha invázia mimozemskej hordy, ktorej dokáže čeliť len drsný, no neustále vhodne hláškujúci hrdina Sam. Je síce hlavnou tvárou ľudského odboja, ale po boku má niekoľko spoľahlivých spolubojovníkov. Každý z nich zastupuje nejaký archetyp a hra si dosť uťahuje z celého akčného žánru, pričom ho zároveň kvalitne zastupuje.



Postavy sa spoločne vydávajú na cestu za získaním archy zmluvy, ktorá obsahuje mimozemský artefakt a ten potrebujete v boji proti armáde, ktorú opäť nevedie samotný Mentál, ale jeho poskok Lord Achriman. Ten už zlikvidoval časť planéty a pôsobí dosť desivo, no pre vás bude určite hračkou. On sám nakoniec ani nie je problém. Problém je tá armáda, ktorá prišla v obrovských množstvách a hneď začiatok hry (ktorý je vlastne koncom hry) vám ju ukáže v plnej sile. Nepriateľov je okolo vás obrovské množstvo a aj keď bežne hra až takéto počty neponúka, tisícku zabitých nepriateľov v každom z 15 levelov prekonáte úplne hravo, a to ich ani nemusíte zlikvidovať všetkých.

Zopakujem niečo, čo som písal už pri Doom Eternal. V tej hre som sa totiž kvôli výraznejšiemu zakomponovaniu príbehu cítil až trochu nesvoj. Jednoducho to od Dooma úplne nečakáte, ale id Softu to vyšlo. Rovnako aj tu Croteam viac tlačí na pílu v oblasti príbehu, no výsledok nie je taký jednoznačný. Príbeh je stále odviazaná paródia, ktorá sa neberie vážne, s postavami, ktoré sú vlastne len karikatúry. A to funguje. Mnoho presrihových scén mi ale pripadalo zbytočných – boli krátke, nič poriadne sa v nich neudialo a iba prerušili to zaujímavé – akciu. Naopak sa mi zase páči budovanie detailov v univerze a odkazy na ďalšie hry v sérii. Tu nájdete rádio, ktoré hlási správy, tam zase propagandistického drona hlásajúceho spásu v rukách Mentála, no a inde diktafón alebo list. Chcete viac z príbehu? Nájdete si to a prečítate/vypočujete si to. Nepotrebujete zbytočnú scénu.

V porovnaní s trojkou funguje hra oveľa lepšie v oblasti prostredí. Zároveň ale ťahá za kratší koniec v porovnaní s prvými dvomi hrami, kde boli prostredia pestrejšia a variabilnejšie. Čaká vás tu Taliansko a Vatikán, dostanete sa aj do Francúzska a na záver aj do Ruska. Všade tam prebiehajú obrovské boje a všade tam vás čakajú rôzne úlohy. Ale teda založené hlavne na strieľaní. Alebo skôr len na strieľaní. Tentoraz však levely poriadne narástli a takéto veľké zatiaľ neboli žiadnej predchádzajúcej hre. Koniec koncov autori hru začali tvoriť na štýl open worldu a aj keď to časom zmenili, rozsiahle levely zostali.

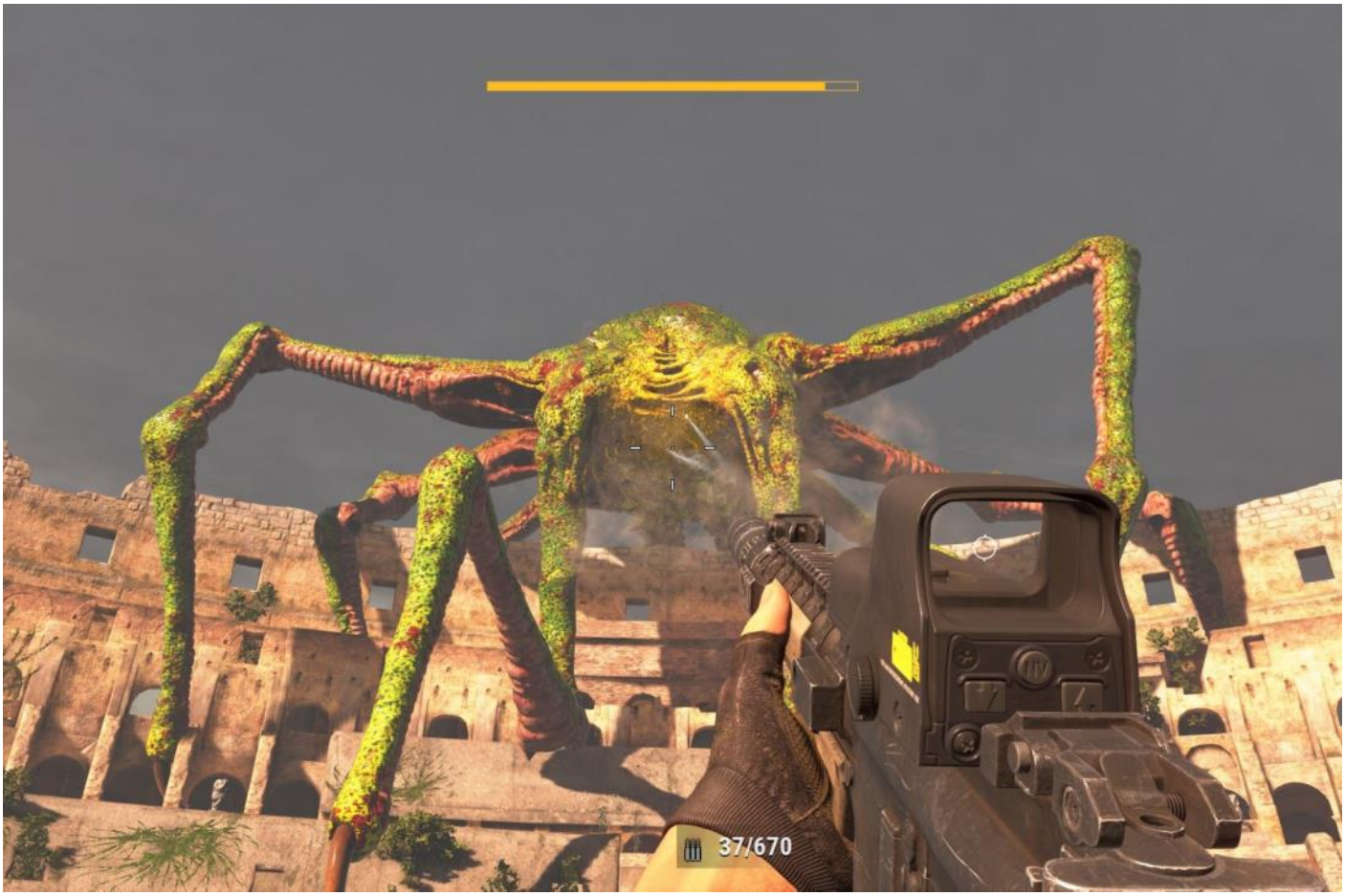
Ak levelmi chcete preletieť, nájdete tu aj také, ktoré prejdete napríklad za 15 minúť.

Štvorka ale dosť zmenila koncept a do takto veľkých prostredí zasadila aj vedľajšie úlohy, aby ste sa tu poriadne nabehali a aj nastrieľali. Tieto bokovky sa nijako nevymykajú z ostatného obsahu hry a tiež sú len o tom, aby ste niekde prišli a zastrelili všetko, čo pohne čo i len brvou. Možno sú trošku ťažšie ako základné úlohy, no stojí to za to. Odmenou za ich splnenie pre vás totiž je špeciálne vybavenie, prípadne zbrane, ku ktorým by ste sa dosali až neskôr a medzi nimi aj také chuťovky, ako je zbraň vystreľujúca raketovo poháňané motorové píly. Niektoré levely majú jednu vedľajšiu úlohu, iné aj viac. Hrateľnosť ale naťahujú pekne a nenudia.

S takýmito rozsiahlymi levelmi prichádza aj ďalšia zmena v hernom koncepte, a to pridanie vozidiel. Po predstavení hry autori dosť založili komunikáciu práve na nich a na jazde motorkou naprieč otvoreným svetom a tu je to trochu sklamanie. Motorka tu síce je, ale užijete si ju len pár chvíľ a neponúka žiadny extra zážitok. Nájdete tu aj štvorkolku alebo traktor a sú to prakticky tie isté prípady. Je tu ale aj pár vozidiel, ktoré k hrateľnosti pridávajú niečo navyše. Hlavne si teda užijete dosť netradičný papamobil. Ale aj kombajn vám na tvári vyčaruje podivný úškrn naznačujúci sadizmus spiaci niekde hlboko vo vnútri.

Je fajn používať dopravné prostriedky ako zbrane, no samotné zbrane tu hrajú prím. Serious Sam opäť stavia na klasiky – brokovnice, samopal, rotačný guľomet, raketomet a podobne. Nájdete tu však aj menej tradičné kúsky, ako je už spomínaný motorovkomet a iné mety. Okrem toho Sam zbiera rôzne powerupy, ktoré mu dočasne zvýšia adrenalín, čo sa odrazí na rýchlejších reflexoch. No a v boji nesmiete zabúdať na prístroje. Tie vám umožnia spomaliť čas, vytvoriť svoj hologram a podobne, no osobne ma najviac zaujala vrecková čierna diera, ktorú vypustíte a pohltí všetkých nepriateľov v okolí.

Novým, ale nie až takým významným spestrením herného konceptu, sú aj skúsenostné body. Tu a tam v leveloch viac či menej skryté fľašky s nanočasticami, ktoré sa vo vašom „inventári“ premenia na body a tie môžete následne investovať do menšieho skúsenostného stromu. Zásadné obmeny hrateľnosti vám síce neprinesú, ale aspoň budete môcť počas nabíjania zbrane utekať rovnako rýchlo ako počas streľby. Sú to naozaj len malé veci s malým vplyvom na hrateľnosť. Akcia je stále dynamická, má neuveriteľný spád a tie stovky nepriateľov, ktoré sa na vás rútia pri bojoch, si budete užívať. Budete medzi nimi tancovať, meniť zbrane podľa potreby, využívať doplnky a všetko v obrovskej rýchlosti, kedy sa nemôžete zastaviť. Okrem klasických nepriateľov narazíte aj na niekoľko nových typov a už to nie je len o tom, že vám nabehnú pred hlaveň. Teda pri väčšine áno, ale pri niektorých musíte aj obmeniť taktiku, ďalší sa pred vami zas kryjú. Takto hra pripravila hneď niekoľko parádnych momentov, ktoré si zapamätáte a možno aj budete chcieť zopakovať. Multiplayer absentuje, kooperácia je pre štyroch hráčov a práve tá vás môže k hre opäť dotiahnuť.





Alebo len snaha dosiahnuť vyššie skóre, či vyzbierať všetky tajomstvá, ktoré sa vám na prvý raz nepodarili.

Teraz ale to najhoršie na hre, bohužiaľ. Prvé dva Encountery mám doteraz veľmi rád. Dvojka mi pripadala nezaujímavá, ale stále to bola pekná hra. Trojka z pestrofarebného a štylizovaného stvárnenia prešla na zašednutý realistický štýl, ktorý bol fakt fádny. Štvorka v tom, bohužiaľ, pokračuje, ale aspoň má variabilnejšie a pestrejšie prostredia. Grafika však ani na ultra nevyzerá práve najlepšie, no zato má ultra nároky. Prvý patch už beh hry vylepšil, pred ním to bol veľmi zlé a lietalo to z trojciferných fps na jednociferné. To už teraz nehrozí, ale stále by pri takomto vizuálne mala hra bežať lepšie a mať nižšie nároky.

Zvuk je ale naopak parádny. Budete si užívať chvíle, keď začne hrať dynamická hudba, čo znamená, že ide na rad akcia. Hudba samotná sa pritom počúva dobre, má gule a perfektne sadne k atmosfére.

Veľmi dobré sú aj efekty a priestorový zvuk. V takejto hre totiž potrebujete kvalitný priestorový zvuk, aby ste vedeli, z ktorej strany na vás beží bezhlavý kamikadze. Dobre sa tu tak orientuje už len vďaka priestorovému podaniu. No a potom je tu ešte dabing, kde je hra prakticky one man show a dabingový herec John J. Dick si rolu Sama vyslovene užíva, hláškuje a robí z toho tú parádnu karikatúru, ktorú hráči milujú.

Humor, meta odkazy, uštipačné poznámky a aj paródia sú veci, ktoré si na hre budete užívať. To isté platí aj pre rýchlu akciu zo starej školy, kedy sa nemôžete a ani nechcete zastaviť, lebo by to znamenalo vašu smrť. Je škoda, že sa dnes už nerobí viac takýchto hier, ktoré kašlú na všetky tie hlúposti, o ktorých som písal v úvode. Občas si potrebujete len kvalitne zastrieľať, zabaviť sa a zasmiať sa. A presne na to Serious Sam 4 poslúži viac ako len dobre.

HODNOTENIE

+ zábavná akčná hrateľnosť
+ plné priehrštia humoru
+ hudba, dabing, zvuky
+ slušná dĺžka, plno vedľajších úloh
+ tisícky nepriateľov
+ kombajn
+ prehnané zbrane aj doplnky
- príbehový bordel a prestrihové scény zbytočne narúšajúce tempo
- slabší vizuál, vysoké nároky
- nevyužitý potenciál klasických vozidiel
- odbudol multiplayer, zmenšila sa kooperácia

7.5

PETER DRAGULA



WATCH DOGS LEGION

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
XBOX SERIES XS, PS5
VÝVOJ:
UBISOFT MONTREAL
VYDAVATEĽ:
UBISOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA

Ubisoft má rád svoje série v otvorených svetoch a popri Assassinovi túto jeseň pokračuje aj s Watch Dogs sériou. Prvá hra vyšla v roku 2014 a zaviedla nás do temného hackerského podsvetia v Chicagu, aby následne v roku 2016 zakotvila v San Franciscu s tínedžerským prístupom a aby nás teraz zaviedla do drsného Londýna v lockdowne.

Hra nás zavedie do blízkej budúcnosti, kde sa síce neuvádza konkrétny rok, ale technológiami, ktoré nám predvedie, vyzerá tak na obdobie 2030-2040 a ponúkne jedinečnú možnosť pozrieť sa, ako by vyzerali technológie a aj svet niekde na polceste ku kyberpunku, ako ho poznáme z filmov. Teda prísny policajný dohľad, vláda korporácii a inštitúcii, ktoré si s ľuďmi robia, čo chcú. V tomto prostredí nám hra vyrozpráva príbeh o útoku na Londýn, po ktorom je mesto zatvorené, na všetko dohliada strážna služba a kamery a ľudia prichádzajú o slobodu.

Problém je, že útok bol doslova našitý na Dedsec, hackerskú organizáciu, pre ktorú pracovali postavy v prvej a druhej hre a teraz budú aj v tretej. Tá bude musieť odhaliť, čo sa v skutočnosti v meste deje, prečo to na ňu zhodili a hlavne kto. Agent, ktorý sa snažil útoku zabrániť, je mŕtvy a organizácia si hľadá nových členov. Nie len jedného.

Ubisoft tu predefinoval názov NPC, už to nie je Non Playable Character, ale Now Playable Character, vy totiž môžete hrať za prakticky každého obyvateľa mesta. Nebudete už hrať len za jednu postavu, ale za celý tím, ktorý si budete budovať. Každý obyvateľ mesta je reálny, má svoje meno, svoje záujmy, zamestnanie, viete ho osloviť a skúsiť najať do svojej skupiny. Samozrejme, musíte mu vždy splniť to, čo potrebuje, a teda pre neho získať dáta, niečo vymazať alebo niečo zaistiť. Ak to dokážete, je váš a môžete ho ľubovoľne používať v misiách.

Každý človek má svoje špecifické možnosti a zatiaľ čo niektorých vám hra postupne pridáva automaticky, iných najímate. Či už sa hlásia sami, alebo si ich vyberiete zo zaujímavých ľudí v davoch. Viete tak nájsť vyzbrojeného policajta, ktorý chce prebehnúť a pracovať pre vás, stavbára s klincovačkou a dronom, ale aj špióna s pištoľou s tlmičom a autom s navádzanými raketami.

Získate aj rôznych hackerov, lekárov, vojakov alebo aj dobre vyzbrojených odpadlíkov. Každý má svoje možnosti a vie pomôcť inak. Vždy pri postavách vidíte, v čom sú dobré a v čom vám pomôžu.

Zároveň tieto postavy môžu byť v misiách zajaté alebo zabité, záleží však od vášho nastavenia hry. Ak si zapnete permadeath možnosť, postavy po zabití ostanú mŕtve a budete si vždy musieť hľadať ďalšie, ak nie, postavy budú zajaté a po určitom čase, napríklad 30 minút, prepustené a vrátia sa vám späť do tímu. Niekedy ich nepriatelia aj unesú a vy ich pôjdete vyslobodiť. Je to veľmi dobre vymyslená vec a aj veľmi dobre to funguje. Vždy po smrti postavy v misii si totiž musíte vybrať ďalšiu a spolu s týmto výberom sa zmení prístup k danej misii.

Samotné misie vás prevedú celým mestom a sú pekne rozmanité. Nielen spôsobom prevedenia ale aj spracovaním. Síce sa väčšinou odohrávajú niekde v nejakej budove alebo okolo nej, ale každá je ako level z Hitmana. Musíte si spraviť prieskum. Zistiť ako sa do budovy dostať, kam sa dostať, vybrať si spôsob, akým pôjdete a postupne meniť prístup podľa potreby. Niekedy sa viete zakrádať a potichu likvidovať, niekedy sa prestrieľate, inokedy idete s policajtom, ktorý nemá problém prejsť pomedzi nepriateľov, alebo niektoré úlohy splníte s diaľkovo ovládaným pavúkom.

Hackovanie kamier nechýba, budete sa medzi nimi presúvať, diaľkovo odomkýnať dvere, sťahovať údaje, alebo riešiť logické úlohy s elektrickými obvodmi, kde musíte prúd presmerovať do potrebného zariadenia. Je to pekne zapracovanie a dobre to doplní hrateľnosť, rovnako ako ovládanie rôznych dronov, od lietajúcich, cez mikrodrony, ktorými pôjdete krížom cez počítač, až cez spomínaných pavúkov, ktorých si v hre užijete viac ako dosť. Nie všade sa totiž dá dostať osobne a pavúk prelezie, kam je potrebné.





Osobne sa mi hrateľnosť páči, je rozmanitá a neupadá do repetitívnosti. Samotný príbeh v pozadí je síce predvídateľný, ale je pekne zamotaný a prekvapenia nechýbajú. Budete v ňom postupne likvidovať sériu frakcii so silnými bossmi, ktorých potrebujete zničiť. Nie je to však sandboxové, ale vedené príbehom a málokedy si môžete vybrať viac ako z dvoch príbehových misii. Pekne vás tak misie prevedú futuristickým Lodýnom a jeho temnými stránkami, budete likvidovať nepriateľské hackerské entity, bezpečnostnú službu, ale aj skorumpovanú políciu a postupne sa prepracujete k ich šéfom.

V hre tak uvidíte veľmi pôsobivé spracovania spojenia človeka zo strojom, ako aj hrozbu takého spojenia, ale, samozrejme, aj hrozbu AI a, prirodzene, aj hrozbu samotného človeka, ktorý chce ovládať iných. Plus uvidíte aj to, ako funguje podsvetie v takomto meste. S vyobrazením budúcnosti sa skutočne autori pohrali. Nielen mesto ukazuje budúcnosť, ale aj vaše postavy a ich vybavenie. Už len samotné oblečenie alebo holografické prvky okolo postáv evokujú niečo neštandardné a ich vybavenie zbraňami to dopĺňa. Ak postava nemá reálnu strelnú zbraň, má menšiu elektrickú, totiž nie každý je zabijak a podľa toho aj hrá.



Každý sa však vie biť a má aj hackovacie možnosti. Vybavenie a schopnosti viete postupne vylepšovať a upgradovať za získané kredity, kde si zlepšíte zbrane, zásobníky, ale aj vaše hackovanie nepriateľských dronov a viete si tak postupne rozširovať možnosti. Napríklad pribudne aj možnosť zmeniť telá nepriateľov na prach, aby ich nikto nenašiel.

Medzi misiami sa môžete presúvať autami alebo motorkami. V hre nájdete moderné automatické elektrické vozidlá bez volantu, taxíky bez šoféra alebo futuristické športové vozy s automatickým ovládaním. Ale aj klasické retro benzínové autá len s manuálnym ovládaním, prípadne motorky a mopedy. Na automatických autách si budete môcť len zapnúť automatickú jazdu a vychutnávať si pôsobivý Londýn. Aj keď, samozrejme, automatická jazda je pomalšia, ako keď to vytúrujete na maximum a prepletáte sa v premávke osobne. Ak by sa vám však nechcelo používať autá, je tu metro s fast travel možnosťou alebo aj lietajúci dron, ktorým sa viete preletieť nad mestom.

V hre môžete stratiť aj okolo 30-40 hodín, neviem presne, koľko som strávil takmer čisto v kampani bez vedľajších misii, ale minimálne 15 hodín. Ešte mi ostalo veľa vedľajších misii, veľa najímacích misii (sú jednoduchšie, ale nie až príliš jednoduché) a aj dokončenie oslobodzovania štvrtí, kde je tiež séria úloh pre každú zo štvrtí a jedna finálna misia. Plus môžete si najímať ďalších ľudí z ulice a vždy vám dajú novú misiu a nakoniec viete donekonečna plniť donáškové úlohy. K tomu Ubisoft ešte pripravuje online časť, ktorá po vzore Rockstaru ešte pri vydaní nie je spustená a príde o mesiac. Pridá kooperáciu s priateľmi a špecifické misie na to určené. A bude prichádzať aj obsah po vydaní, kde ak máte Season Pass, užijete si návrat Aidena Percea a jeho príbehu v Londýne.

Engine a celkovo vizuálna stránka je zvláštnym prvkom hry. Londýn je totiž vizuálne parádny, textúry vysoké, detaily veľmi dobré, pôsobivo je zapracovaný raytracing, zmena dňa a noci, dážď, dokonca aj ulice sú plné či už áut, alebo ľudí. Londýn v takomto prepracovaní sa dá vychutnávať aj hodiny. Pekne viete jazdiť a sledovať, aké technológie by v budúcnosti mohli prísť do mesta a ako sa nimi zmení. Vidíte veľké hologramy, kontrasty bohatého a chudobného mesta, protestujúcich, neustále hliadky, drony či už bezpečnostné, alebo poštové. Je to zaujímavý pohľad.

Problém je, že starý Disrupt engine už niečo takéto zvláda veľmi ťažko, teda on to zle zvládal aj predtým a vie poriadne potrápiť procesor a aj grafiku. Hlavne štvorjadrovné procesory sa zapotia a je potrebné pre ne náležite znížiť nastavenia. Ale napriek tomu autori sa veľmi pekne pohrali s úpravami grafiky a ak máte slabšiu kartu, viete si to pekne ponastavovať. Ku každej položke je detailný popis a aj to ako zaťaží procesor a grafiku a viete, čo máte znížiť, ak napríklad procesor nestíha. Zároveň vidíte, koľko pamäte si to bude vyžadovať.

Druhou chuťovkou Disrupt enginu je racingový model, ktorý je zvláštny a nie je veľmi hlboko riešený. Máte tu síce autá, motorky, dodávky, ale ich správanie v zákrutách je dosť nereálne. Na druhej strane ak vás nebude baviť jazda, je tu metro, ktorým sa viete rýchlo presunúť. V samotných vozidlách sa odohráva veľmi málo misii. Vďaka tomu až tak nevidíte, ako sa vám občas autá objavujú pred očami, čo je stále štandard v týchto hrách s otvoreným svetom, ale tu vidíte aj to, ako rovno pred vami niekedy miznú.

Nakoniec je tu AI, ktorá je na takýto rozsiahly svet decentná a vidíte ľudí v uliciach správať sa rôzne, reagovať na veci okolo seba, rovnako nepriatelia ako-tak vedia taktizovať a agresívne na vás útočiť.



Ale na druhej strane vidíte, ako sa občas postavy zaseknú o otvorené dvere alebo stenu, alebo vyskočia niekde na skriňu, ak chcú niekam ujsť. Podobne aj útočiaci vojaci sa miestami niekde zabudnú, alebo vás dlhšie hľadajú aj keď ste vedľa nich. Nepovedal by som, že je to zásadný problém, skôr čo si budete všímať je, že nepriatelia veľmi rýchlo zabúdajú alebo neriešia mŕtvoly. Viditeľne je to orientované na hrateľnosť, ale je to zvláštne, keď vystrieľate pol policajnej budovy a so šťastím zavolajú pár ľudí ako posily.

Čo sa týka lokalizácie, tentoraz Ubisoft nespravil CZ preklad a zrejme ani tak skoro ďalší nespraví keďže predaje sú malé. Ostane vám tak čítať alebo počúvať tony textov v inom jazyku. Je tu toho skutočne veľa, keďže postavy sú zhovorčivé, pred misiami a aj počas misii vás zásobujú informáciami a nehovoriac o ich komentároch po misiách mimo prestrihových scén. Zvuková stránka je slušná, nejako výrazne sa nevyníma, ale ani nesklame. Hlavne si bude potrebné zvyknúť na zvuk budúcnosti, či už v zbraniach, elektrických autách, alebo aj v hudbe. Hudba, našťastie, je však rozmanitá a v rádiách v autách skutočne nájdete hocičo, od futuristického trashu, až po orchestrálne klasiky.

Celkovo je Watch Dogs: Legion na jednej strane pôsobivý, s prepracovaným mestom, dobrými hernými mechanikami a dostatkom obsahu. K tomu online kooperácia a jej vlastné misie to celé v decembri ešte rozšíria. Na druhej strane engine sabotuje to, čo sa hra snaží ponúknuť a ovládanie vozidiel, animácie, AI alebo optimalizácia nie sú tam, kde by mohli byť. Pri hraní tak máte mix pozitívnych a negatívnych pocitov z futuristického Londýna, záleží však na tom, čo a ako veľmi vám bude prekážať.

HODNOTENIE

+ parádne prepracovaný futuristický Londýn
+ zaujímavé technológie budúcnosti
+ rôzne možnosti postáv
+ rozmanité misie s prístupom priam na štýl Hitmana
+ dobre zapracovaný systém tímu
+ veľká dávka rozumného obsahu
- príliš náročné / neoptimalizované
- animácie postáv nie sú plynulé
- AI si niekedy ide svoje
- chýbajú CZ titulky

7.5

MATÚŠ ŠTRBA



GEARS 5

HIVEBUSTERS

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE
XBOX SERIES XS
VÝVOJ:
COALITION
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ

Mali ste už dojem, že máte históriu a boje na planéte Sera dokonale zmapované? Koniec koncov sme tu z tohto sveta mali už 6 akčných hier a dokonca jednu veľmi dobrú ťahovku. A to ešte nespomínam hŕbu kníh alebo komiksov, ktoré nás previedli nielen bojom proti Locustom, ale aj ďalšími významnými udalosťami. Takže to možno vyzerá tak, že už poznáte všetko, no ako sa teraz ukazuje, opak je pravdou. Gears 5: Hivebusters expanzia vám prerozpráva doteraz málo známy príbeh o tom, ako ľudia začali útočiť tam, kde to Swarm bolí najviac - priamo v ich hniezdach.

Z istého pohľadu Hivebusters nie je úplná novinka. Pod rovnakým názvom tu máme aj sériu komiksov, ktorá vychádza od jari 2019 a doteraz sa dočkala 5 čísiel. Hovorí príbeh špeciálnej „samovražednej“ jednotky, ktorá síce nie je taká známa, no objavila spôsob, ako naozaj účinne bojovať proti nepriateľovi. Swarm totiž ľudí unáša a mení ich na monštrá, čo sa za istých okolností sa využiť proti nim. Stačí len správne vybavenie, kopa odhodlania a jednotka vojakov, ktorí už nemajú čo stratiť. Hivebusters však nekopíruje dej komiksov, no príbehovo mu predchádza. Dozviete sa tak, ako vlastne tento druh boja začal.



A zároveň je tak expanzia prequelom nielen komiksov, ale aj multiplayerového Escape režimu, ktorý je práve o likvidácii hniezd.

Zoznámte sa so Scorpio Squad, jednotkou, ktorá nebojuje v prvej línii, nevedie ju charizmatický Fenix a ani nezachraňuje priamo svet. Scorpio Squad je jednotka zložená z odpadlíkov, ktorí síce majú niečo za sebou, no hlavne nemajú čo stratiť. Jeremiah Keegan je síce veterán z Onyx Guard, no nie jeden z tých známych. Nezažil slávu a ani veľké boje. To síce zažila Lahni Kaliso, no spôsobila smrť svojho veliaceho dôstojníka, za čo dostala basu. Leslie "Mac" Macallister je civil, jeden z Outsiderov, ktorý sa do boja pustil preto, lebo už nemá pre koho žiť. Swarmu sa to tak snaží vrátiť a preto sa bezhlavo ženie do boja.

Gears séria nikdy neponúkala príbeh na Pulitzera, ale vždy to bol zábavný blockbuster s charizmatickými postavami. Sériu ťahal Marcus, s Domom sme prežili fakt ťažké chvíle, bavili sme sa na chémii medzi Bairdom a Cole-om. Dokonca aj v novej sérii boli zaujímavé postavy a to hlavne JD Fenix a Kait, z ktorých každý za sebou ťahá iné rodinné bremeno. No a tu prichádzame k jednému z problémov Hivebusters – trojica vyššie popísaných nových postáv nie je veľmi zaujímavá. K srdcu vám neprirastú a nejaký zaujímavejší charakterový vývin zažijete až v samotnom závere, kedy si vás možno najviac získa Mac, o ktorom by ste však dovtedy uvažovali skôr ako o jednej z najhorších postáv série.

Našťastie príbeh samotný je o poznanie lepší a ponúka naozaj zaujímavé rozšírenie už dlho známeho univerza. Práve tým boduje. Neprináša známe miesta ani udalosti, vytvára úplne nové. Pozrieme sa napríklad na sopečný ostrov aj do džungle, čo sú miesta, ktoré sme doteraz na Sere nenavštívili. Zistíme tiež viac o kultúrnom dedičstve jedného z jej národov, pričom navštívime aj jeho unikátnu dedinu. To sú veci, ktoré ocenia fanúšikovia a aj nových hráčov oslovia pekným vizuálnym spracovaním. Za pozitívum považujem aj fakt, že tu nie sú zbytočne natlačené tie najznámejšie postavy, len aby tu boli pre fanúšikov. Bohato stačí tých pár odkazov a jedna nová tvár (aspoň teda nová pre hráčov, keďže v komikse už bola).

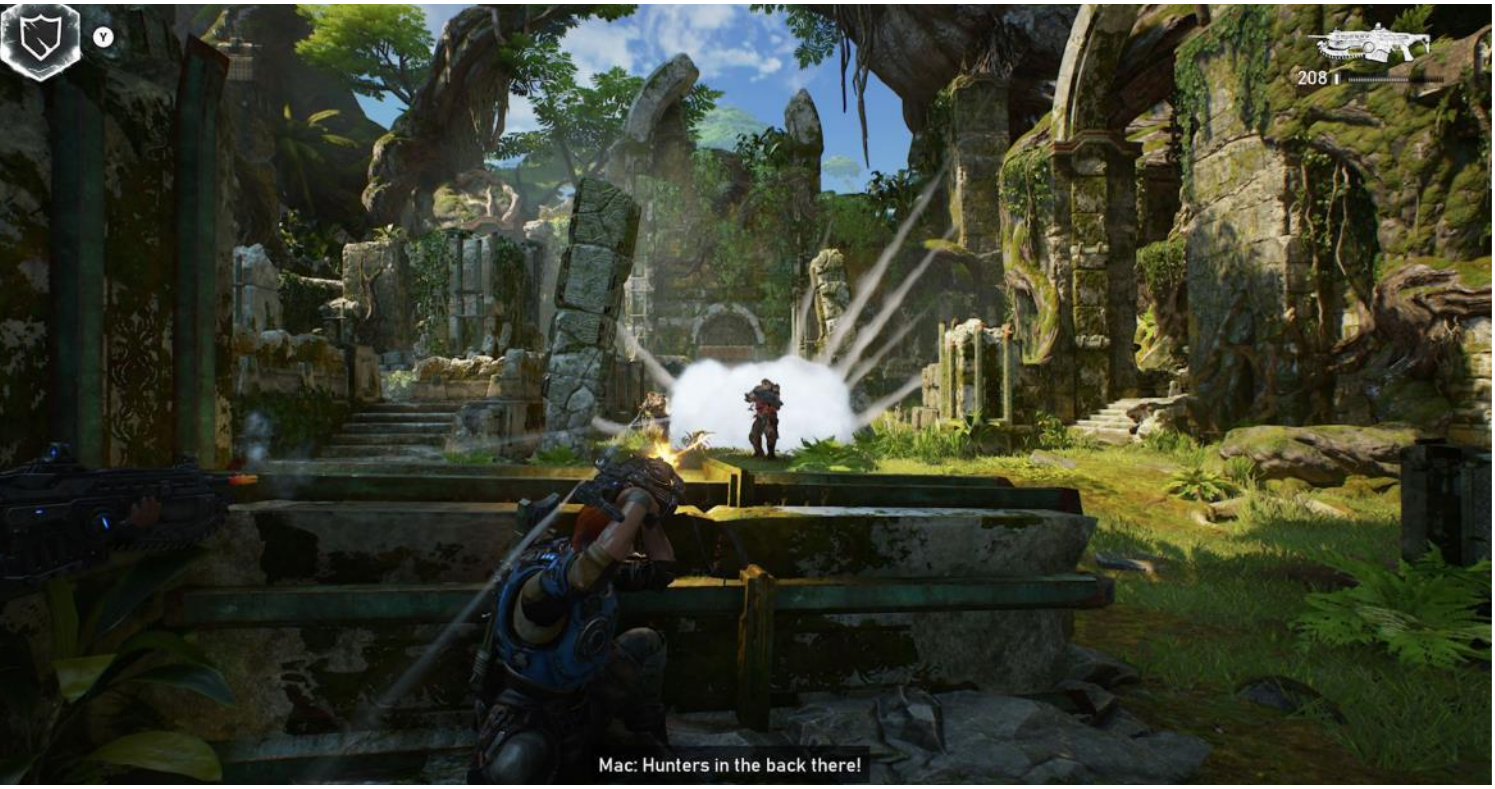
Hivebusters je rýchla a skôr adrenalínová jazda, takže má rovnaký spád aj jej príbeh. Ak by ste to chceli mať vyjadrené v číslach, expanziu prejdete za nejaké 3-4 hodiny. Odsýpa ale naozaj dobre, stále sa niečo deje, medzi postavami do viac škrípe ako funguje, no na tom je vystavaný koncept tohto tímu. Nemusí vám však voňať cenovka expanzie, ktorá sa predáva za 19,99€, čo je možno aj trochu veľa a aspoň takých 5€ by mohlo ísť z ceny dole. Odporúčam ju hrať skôr v rámci Game Passu.

Ako som už skôr spomenul, expanzia vás s novými hrdinami zoberie na nové miestam no zároveň aj trošku mení spôsob hrania. Nijako zásadne, ale raz vám naservíruje viac pokojné a prechádzkové pasáže, inokedy sa zase nezastavíte a striedate streľbu s pílou na Lanceri, lebo na vás nepriatelia skáču z každej strany. Tie pomalšie pasáže sú hlavne vtedy, keď vám autori dávajú čas na to, aby ste sa pokochali úplne novými a exotickými prostrediami. Tu to tak nie je takmer superhrdinská akcia ako v prípade Marcusa a jeho tímu, ale nálada jednotlivých kapitol sa výrazne mení. Chýba snáď už len horor, aby to bolo kompletné.

Taktiež tu autori častejšie pracujú s tým, že postavy rozdelia a musia aspoň časť levelu ísť vlastnými cestami, kým sa zase spoja. Nie sú to nejaké veľké odbočky a ani veľké pasáže, ale funguje to, spestruje to hrateľnosť a hlavne si to užijete v kooperácii, ak ste aspoň v dvojici (expanzia rovnako ako hra podporuje hranie v trojici). Je len škoda, že to autori nevyužívajú častejšie alebo vo väčšej miere. Zároveň sa ale oproti základnej hre zmenili samotné levely. Tie sa v päťke výrazne otvorili, ponúkli vedľajšie úlohy a aj jazdu na rôznych strojoch. Tu sa ale zase dostanete do úzkych koridorov ako v pôvodnej trilógii, čo môže byť plusom pre niektorých, ktorým tie rozsiahlejšie úrovne úplne nevoňali, no ja som si ich užil.

Taktiež sa hrateľnosť mení kvôli zloženiu samotného tímu. Nie je tu Jack, ktorý pôvodnú hru ťahal v určitých aspektoch smerom, kde predtým séria nebola. Teraz sú tu síce tri klasické postavy, no každá unikátna a to nielen charakterom, ale aj výzbrojou a schopnosťami. Každá z postáv v základe ponúka iné zbrane, samozrejme, vám ale nič nebráni v tom, aby ste si počas hrania brali iné, koniec koncov je ich tu kopa a mnohé sú naozaj ikonické. Každá postava tu má vlastnú špeciálnu schopnosť a tú navyše viete v priebehu hrania upgradovať vďaka rozšíreniam, ktoré sú skryté v leveloch.

Ak hráte sami, spolubojovníkom viete použitie schopnosti jednoducho vyvolať. Ak hráte s parťákmi, každý si to už riadi sám, no musíte mať na pamäte, že chvíľu potrvá, kým dokážete schopnosť zase použiť. Navrhnuté sú fajn a vidno, že boli levely dizajnované aj pre tieto schopnosti. Hlavne na vyšších úrovniach obťažnosti sa často hodí to, že Keegen dokáže sebe aj spolubojovníkom generovať muníciu. Max zas pred sebou dočasne rozprestrie štít, aby ste aj voči silnejším nepriateľom dokázali vykuknúť spoza krytu. No a Lahni má špeciálny nôž, ktorým dokáže nepriateľom narobiť dosť veľké problémy. To všetko viete vylepšovať a využívať vo svoj prospech v rámci klasickej Gears hrateľnosti, kedy teda podstupujete vpred levelmi, kryjete sa pred nepriateľskou paľbou a užívate sú to trhanie nepriateľov na kusy, kedy hra opäť vsádza na pestrý arzenál zbraní so schopnosťou krvavo likvidovať nepriateľov na mnoho spôsobov. Tieto schopnosti však trochu menia taktiku a rovnako sa musíte prispôsobovať niektorým novým situáciám.





Nechýbajú však veľkí silní nepriatelia, ktorí toho znesú naozaj kopu, no a ani jeden gigantický a úplne nový boss.
Z klasických prvkov sa vrátilo aj hľadanie skrytých predmetov, ktoré rozširujú príbehové pozadie sveta, len sa vám musí chcieť čítať, aby ste sa o ňom dozvedeli viac. Pre väčšinu z vás to snáď ale nebude problém a dozviete sa tak viac aj o týchto nových exotických miestach.

Čiastočne je podľa mňa problémom aj to, že okrem tejto krátke, aj keď zábavnej kampane toho expanzia veľa nového neprináša. Multiplayer základnej hry sa rozrastá aj zadarmo, takže nejaké mapy a podobné veci by tu ani nepôsobili dobre, ale aj tak tu toho mohlo byť viac. Takto prakticky okrem kampane dostanete len 16 nových achievementov a nejaké bonusy do Escape režimu.

Expanzia zaujme aj graficky, kde je vidno, že sa autori na niektorých miestach naozaj sústredili na zobrazenie čo najkrajšieho prostredia a vyzerá to veľmi dobre. Sú tu ale aj miesta, kde to vyzerá zase obyčajne. Celkovo je však graficky expanzia veľmi slušná a keďže zároveň vyšla na nextgen Xboxy s podporou ich funkcií, dočkáte sa na nich rýchleho nahrávania, 4K podpory, HDR zobrazenia, Quick Resume, VRR a ďalších. Taktiež zvukovo to vôbec nie je zlé a čaká vás tu nielen kvalitný dabing, ale aj opäť výborná hudba, pod ktorou sú podpísaní napríklad Steve Jablonski a Ramin Djawadi.

Hivebusters prináša krátky, ale zábavný akčný zážitok, ktorý fanúšikom môžem rozhodne odporučiť, ibaže bude už po pár hodinách po ňom a vy by ste rozhodne chceli viac. Prináša so sebou nejaké nové prvky a novú výzvu, ale stále je tu toho za tých 20 eur podľa mňa málo. Navyše je aj napriek týmto novým prvkom hrateľnosť príliš klasická, neexperimentuje, neprináša v jadre veľa nového a dokonca ani nekopíruje koncept levelov z pôvodnej hry, ale vracia sa k pôvodným uzavretým. Niečo nové však prináša v oblasti príbehu, kde pekne rozširuje známe univerzum o nové prvky, osoby, miesta a aj časti histórie, čo fanúšikovia určite ocenia. Navyše je prídavok pekne prepojený na komiksovú sériu.

HODNOTENIE

+ zaujímavé rozšírenie známeho sveta o nové veci a ďalšiu históriu
+ stále kvalitná akčná hrateľnosť
+ ultimátne schopnosti a ich vylepšovanie
+ stále skvelá kooperácia lokálne aj online
+ kvalitný audioviziál
- trochu málo obsahu
- hrá to príliš na istotu bez väčších noviniek
- opäť viac uzavreté levely
- postavy nie sú až také zaujímavé

7.5

BRANISLAV KOHÚT



EL HIJO! A WILD WEST TALE

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
SWITCH
VÝVOJ:
HANDY GAMES
VYDAVATEĽ:
HANDY GAMES
ŽÁNER:
AKCIA

Keď sa povie divoký západ, mnohí si predstavia predovšetkým prestrelky a pištoľníkov. Niežeby ste ich nenašli aj v El Hijo, ale samotní hlavní hrdinovia nie sú ozbrojení a s nástrahami, ktoré im stoja v ceste, sa snažia popasovať bez násilia. Napokon je to matka s dieťaťom a chcú len to, aby boli slobodní a mohli spolu pokojne žiť. Lenže nepriaznivé okolnosti im v tom bránia. Oni sa však nevzdávajú a majú šancu uspieť vďaka svojej šikovnosti a prefíkanosti.

Kľúčovou postavou je chlapec, s ktorým absolvujete väčšinu levelov, ale k slovu sa občas dostane aj matka. Hneď na začiatku hry sú od seba oddelení a snažia sa znovu nájsť a uniknúť svojim prenasledovateľom. Chalan má len šesť rokov, ale je vynaliezavý a v úrovniach, kde je primárnym cieľom dostať sa nepozorovane k východu, si dokáže poradiť. Všetko je pritom založené na stealth postupe. To znamená, že sa treba prekĺznuť prakticky priamo pred očami kňazov, gangsterských hliadok, zlatokopov, vojakov a občas aj psov tak, aby vás nespozorovali.

Ak vás lotri uvidia, vrátite sa k najbližšiemu checkpointu, ktorý nikdy nie je ďaleko. Hra sa vždy ukladá na označených miestach, kadiaľ prechádzate, a to aj opakovane. Takže keď niečo vykonáte a máte obavy, ako zvládnete ďalší krok, stačí sa vrátiť k niektorému checkpointu. V prípade zlyhania potom nemusíte opakovane riešiť to, čo ste dovtedy zvládli. Na druhej strane po vyskočení z hry a návrate musíte absolvovať celý aktuálny level odznova, lebo sa jeho progres zresetuje. To platí aj v prípade bugov (zaseknutie vo vozíku), ktoré síce nastanú len ojedinele, ale môžu spôsobiť, že si úroveň zopakujete.

Chlapec sa predovšetkým skrýva v tieni a tme, kde ho nevidia ani bdelé stráže, kým nie je priveľmi blízko. Naopak osvetlené miesta sú často kritické, lebo vás zazrú aj z väčšej diaľky. Aj tadiaľ sa však dá prešmyknúť, keď sa hliadka pozerá iným smerom. Tu vám môže pomôcť funkcia s miernym vzdialením prostredia, ale hlavne vyznačenými uhlami pohľadu postáv. Viete sa však schovávať aj vo výklenkoch, za záclonami, stolmi (alebo pod nimi), nádobami, banskými vozíkmi, ktoré neraz aj môžete, ba priam musíte rozhýbať, môžete pokľaknúť za sudmi a debničkami. Alebo sa skrčíte v poli.

Popritom treba niekedy stláčať vypínače, prehadzovať výhybky alebo niečo iné aktivovať a rôznymi spôsobmi odpútať pozornosť nepriateľov. Ale pozor, pri behu reagujú na hluk a rovnako aj vtedy, keď vyplašíte sliepky. Pomôžu vám štyri veľmi užitočné predmety, ktoré si postupne osvojíte.

Najskôr sú to kamene, ktorými prilákate postavy na miesto, kde ich hodíte. Alebo nimi rozbijete hlinené nádoby a dokonca aj niektoré zámky a lampy, takže zhasnú a na ich mieste zostane tma. Čoskoro už nemusíte hádzať a kamene vystreľujete prakom. Základné ovládanie je síce prijateľné, ale zameranie cieľov nielen ťažkopádne, ale aj nepresné. Bez ohľadu na to, či použijete kombináciu klávesnica a myš alebo gamepad.

Druhým doplnkom je hračka, chodiaci panáčik, ktorého si hliadky všimnú, prídu k nemu a zašliapnu ho, čo vám dá dosť času na to, aby ste prebehli poza ich chrbát. Potom je to kaktusový prach, ktorý dočasne zahalí priestor a nik vás tam nevidí. Napokon dostanete aj rakety z ohňostroja, ktoré dokážu rozbiť hlinené a drevené nádoby (prípadne aj spravia zo sliepky pečené kura), ale predovšetkým omráčia zasiahnutých ľudí. Všetky veci až na kamene majú limitovaný počet použití a dopĺňajú sa v debničkách. Okrem toho po čase dostanete veľký klobúk, ktorý si môžete kedykoľvek nasadiť a doslova sa v ňom skryť. Matka má vo svojich leveloch podobné, i keď mierne odlišné možnosti, aj tak ju využijete len výnimočne. Pri postupe môžete, ale nemusíte plniť vedľajšie zadanie, ktorým je inšpirovanie detí, čo sú zajaté alebo prinútené pracovať pre zloduchov. Stačí k nim prísť a po chvíľke hrania sa hneď rozveselia a možno vám aj niečo dajú alebo pomôžu. Tu by však bolo zaujímavejšie, keby ste deti priamo oslobodili a nasledovali by vás k východu. Aj tak je to však vítané spestrenie progresu, ktorý sa tak stáva aj trochu náročnejším.

Levely sa stávajú čoraz zaujímavejšími. Prinášajú viac možností, aj nástrah a nepriateľov. Sympatické je dianie v pozadí, napríklad ceremoniál kňazov či prestrelky vojakov s banditami (do ktorých sa síce nezapojíte, ale musíte nenápadne kľučkovať pomedzi ne). Niekedy postavy odlákate strelou do zvona, čo berú ako signál na zhromaždenie na určenom mieste. Veľmi pomáha aj obmieňanie prostredí, takže sa môžete kochať pohľadmi na nové lokality. Ocitnete sa v chráme, na farme, v bani, vlakovom nádraží, aj priamo vo vlaku (jeden z najlepších levelov), tábore zlatokopov či vojenskej pevnosti. A všade to žije a má výbornú atmosféru. Hra postupne pridáva nové výzvy a mechanizmy, ako je posúvanie rebríkov a dební, z čoho vznikajú aj celkom zaujímavé hlavolamy. Inokedy odlákate psov streľbou do strašiakov s vranami na poli, na ktoré reagujú. Potom sa veziete na vozíku, ktorému treba správne nastaviť výhybky, alebo s ním uháňate po koľajniciach, kde treba regulovať rýchlosť a uniknúť prenasledovateľom. Alebo musíte pobehnúť a skryť sa za objektmi vo chvíľach, keď nakrátko ustane piesočná búrka.

Pozerá sa na to dobre, i keď je vizuál jednoduchší, ale štýlový a pekné sú animované prestrihové scény, ktoré pôsobia priam rozprávkovo. V hre sa vlastne vôbec nehovorí, počujete len ruchy okolia a sympatickú hudbu určite vytvorenú podľa Morriconeho westernov. Napriek tomu stojí za zmienku podpora mnohých jazykov, vrátane češtiny aj slovenčiny. Takže máte zrozumiteľné menu, tipy, úlohy a výukové okná s našim popisom. Mlčanie a rozprávanie deja len obrazom a mimikou na jednej strane neprekáža a je to zaujímavé. No na druhej strane vám hra poriadne nevysvetlí, čo od vás v danej úrovni chce a kam sa vlastne máte dostať. Občas preto môžete byť zmätení a musíte na to prísť sami skúšaním a pozorovaním.

El Hijo môže byť veľmi príjemným vstupom do sveta stealth hier pre začiatočníkov, ale pobaví aj tých skúsenejších. Šikovne kombinuje environmentálne hlavolamy a zakrádanie. Ak trochu zveličíme, dá sa povedať, že je to taká odľahčená verzia Desperados pre menej náročných. S tridsiatkou úrovní, vrátane epilógu, vydrží približne 10 hodín - môže to byť viac alebo menej podľa toho, či sa pokúsite inšpirovať všetky deti v leveloch. A bude to príjemne strávený čas na tentoraz takom roztomilom divokom západe.



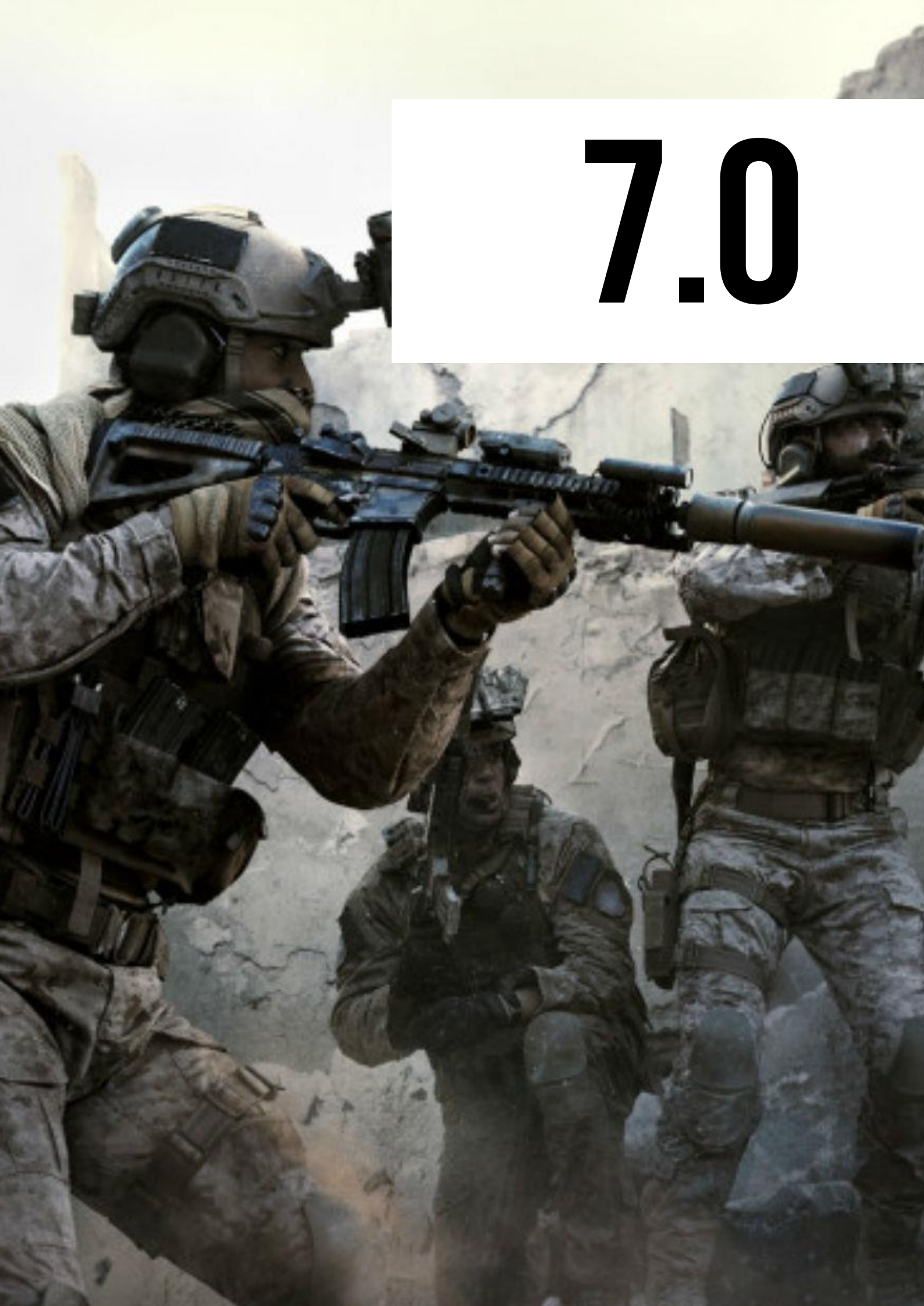
HODNOTENIE

+ sympatický audiovizuálny štýl a atmosféra
+ gradujúce taktické možnosti a doplnky
+ environmentálne hlavolamy
+ nielen pre začiatočníkov v stealth žánri
+ podpora mnohých jazykov, vrátane slovenčiny
- niekedy nemáte potuchy, čo máte robiť a kam ísť
- bugy, občas sa niekde zaseknete
- ťažkopádne a nepresné zameriavanie

7.5



7.0



PETER DRAGULA



CALL OF DUTY BLACK OPS
COLD WAR

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
XBOX SERIES XS, PS5
VÝVOJ:
TREYARCH
VYDAVATEĽ:
ACTVISION
ŽÁNER:
AKČNÁ

Call of Duty je značka, ktorá stále ukazuje svoju silu a napriek tomu, že vychádza každý rok, stále je najpredávanejšou hrou roka. Zrejme to pri aktuálnom pokračovaní Black Ops podsérie s podtitulom Cold War nebude inak.

Autori sa tentoraz rozhodli vrátiť späť k základom Black Ops, a to do studenej vojny a v tomto období bude zasadená ako kampaň, tak aj multiplayer a čiastočne aj zombie režim. Teda Treyach znovu prinesie tri štandardné časti hry a obohatí ich malým arkádovým doplnkom. Tentoraz to museli vývojári znovu stihnúť len za dva roky, keďže Activision vyhodilo Sledgehammer ako hlavného vývojára a znovu ho presunulo len na asistenciu. Na hre sa však o rok kratší vývoj viditeľne prejavil na obsahu. Kampaň je krátka a celkovo obsahu nie je toľko, ako býva zvyčajne.

Možno to
však nie je len dopad kratšieho vývoja, ale aj dopad Battle Passu a free updatov. Podobne ako pri Modern Warfare budú totiž ďalšie mapy a režimy pribúdať zadarmo. Platené, teda v rámci Battle Passov, budú len bonusové zbrane a zombie mapy. Uvidíme, či to postupne vynahradí chýbajúci úvodný obsah.

Kampaň - premárnený potenciál - 7.0

Po minulom Black Ops, v ktorom sa kampaň nestihla, sa teraz vracia späť a ponúka návrat do Vietnamu a obdobia studenej vojny. Teda do čias, v ktorých sa odohrával prvý Black Ops a kde znovu stretávame známe postavy Masona a Woodsa, ale pridáva sa aj nová, a to Russell Adler. Ten sa podobá na Roberta Redforda (ale nemá s ním nič spoločné a dabuje ho iný herec) a na rozdiel od ostatných vojakov je to agent zo CIA. Je drsný, nekompromisný a má svojské spôsoby. Zachrániť svet je pre neho nadovšetko.



Prakticky na Adlerovi stojí celá kampaň a bude nás ňou sprevádzať. Ostatní sú teraz len komparz a výraznejšie nevyniknú, viac - menej ani nemajú kedy, keďže kampaň je veľmi krátka. Za 4-5 hodín to prejdete bez problémov. Je to škoda, keďže zaujímavé momenty a zvraty v príbehu nechýbajú a keby to nebolo tak narýchlo natlačené do konzervy s označením COD, mohlo to vydať na veľmi peknú 15 - hodinovú kampaň.

Je to veľká škoda hlavne preto, lebo kampaň má úplne parádne zasadenie do studenej vojny a kombinácia s Rusmi, špiónmi a atómovými zbraňami je jedinečná na vytvorenie atmosféry. Vďaka tomu sa tam dohrávajú misie po celom svete, čo zaisťuje veľmi peknú rozmanitosť - od Vietnamu, cez Rusko, až po Kubu. Ako aj rozmanitosť hrateľnosti, kde nie sú len akčné, ale aj stealth, špionážne, taktické a aj psycho misie a k tomu sa pridávajú aj rozhodnutia a aj skúmanie dôkazov medzi misiami. Ako malý bonus sú pridané dve vedľajšie nepovinné misie. Je to na Call of Duty až netradičný mix, miestami až extrémny.

V časti kampane tak hra ponúka bezhlavú priamočiaru akciu v úplne zabudnuteľných misiách, v ktorých budete strieľať na vyskakujúcich a neustále pribiehajúcich nepriateľov, presne ako je to štandard v Call of Duty ťaženiach. Pridajú sa aj krátke výlety na helikoptére, na autách, ale aj zaujímavé a netradičné misie, kde sa musíte vyhýbať hliadkam, dostať sa do bytu a dostať sa ku kufríku, alebo v jednej misii ste priamo v centrále KGB v Moskve a musíte tam pre amerických kamarátov zariadiť určité veci. Stretnete tam napríklad aj Gorbačova. Sú to priam misie v Hitman štýle, síce priamočiare, bez možnosti výberu cesty, ale podobne pomalé a tiché.

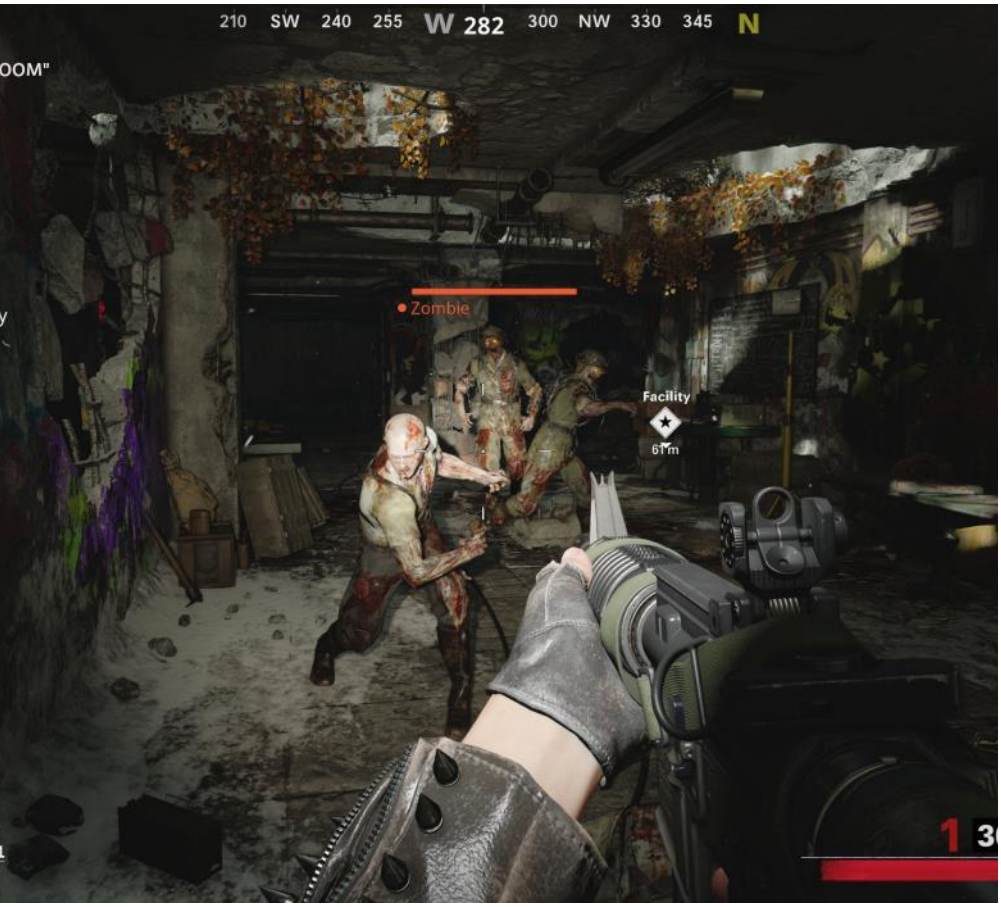
Na jednej strane zaujímavý mix, na druhej je veľká škoda, že je to celé osekané, rýchle a krátke. Miestami som mal pocit, že autori nestíhali niektoré levely dokončiť alebo podopĺňať niektoré možnosti, veľa z nich sa ani nestihne využiť. Samotná akcia je však kvalitná a zabaví. Kampaň si k tomu môžete skúsiť zopakovať, keďže v hre sú aj rozhodnutia, ktoré mierne upravia dej alebo len správanie postáv k vám. Pre zaujímavosť, dialógy ovplyvňuje aj výber postavy, kde si môžete zvoliť muža alebo ženu a z nejakého dôvodu autori pridali aj „nonbinary" možnosť pohlavia.

Kampaň končí ako taká zmes zaujímavých a slabších misii s decentným príbehom. Je veľká škoda, že túto tému studenej vojny Activision nespracoval v samostatnej hre. Keby sa tomu hlbšie povenoval, mohlo by to dávať aj zmysel. Takto je to taká rýchlovka, ktorá je určená len ako doplnok k multiplayeru.

Kooperácia - zombíci s jednou mapou - 6.0

Kooperácia sa tu skladá z dvoch častí, a to Zombies a Dead Ops Arcade. Zombíci sú klasická seriózna kooperačná akcia, Dead Ops je nové pokračovanie arkádovej akcie s pohľadom zhora. Rovnako tam bojujete proti zombíkom. V oboch režimoch si môžete vybrať hru s hráčmi online (delená obrazovka chýba), alebo pôjdete do akcie sólo. Je to na vás. Zabaviť vás to môže v oboch prípadoch.

V hlavnej zombie časti vám bude príbeh rozprávaný v čase studenej vojny, kde sa agenti vydávajú preskúmať starý bunker z druhej svetovej vojny nazvaný Die Machine. Samozrejme, keď tam vojaci prídu, nachádzajú zombíkov. Neostáva tak nič iné ako vystrieľavať zombíkov, zarábať za ich zabíjanie peniaze na nové zbrane, náboje alebo na bombu, ktorú treba umiestniť na stenu alebo prekážku, aby ste sa dostali do ďalej časti levelu. Aktivujú sa zariadenia, prechádzate portálmi, ale za necelú hodinu to je celé prejdené. Zároveň je to teraz celé jednoduchšie, keďže na mapu si môžete zobrať vami vybrané zbrane a nemusíte začínať s pištoľou a postupne sa prepracovať k stále lepším zbraniam.



Pre zmenu Dead Ops Arcade je úplne jednoduchá arkádovka z nadhľadu, kde len beháte po malom prostredí, likvidujete vlny zombíkov, zbierate bonusy a otvárate bránu do ďalšej mapy. Mapa je rozsiahla a prechádzate v nej celým zábavným parkom, ktorý vám vydrží niekoľko hodín. Nečakajte od toho hĺbku a napríklad ani nabíjanie zbraní. Malým bonusom je občasné prepnutie do FPS pohľadu, kde sa hrateľnosť zmení.

PlayStation konzoly dostanú v tomto režime aj bonusový Onslaught mód, ktorý funguje ako horda režim a teda sa jeden alebo dvaja hráči bránia pred vlnami nepriateľov na časti mapy. Máte totiž vyhradené územie, v ktorom sa musíte zdržovať podobne ako v Battle Royale režimoch. Mimo pásma vás to zabíja.

Obsahu v tomto režime je málo, keďže hlavná časť má len jednu mapu, ktorú rýchlo zdoláte a neostane nič iné ako čakať na ďalšie. Tie prídu do hry, ale len pre predplatiteľov Battle Passu. Ďalšie mapy dostane aj Dead Ops. Mínusom je aj absencia rozdelenej obrazovky.

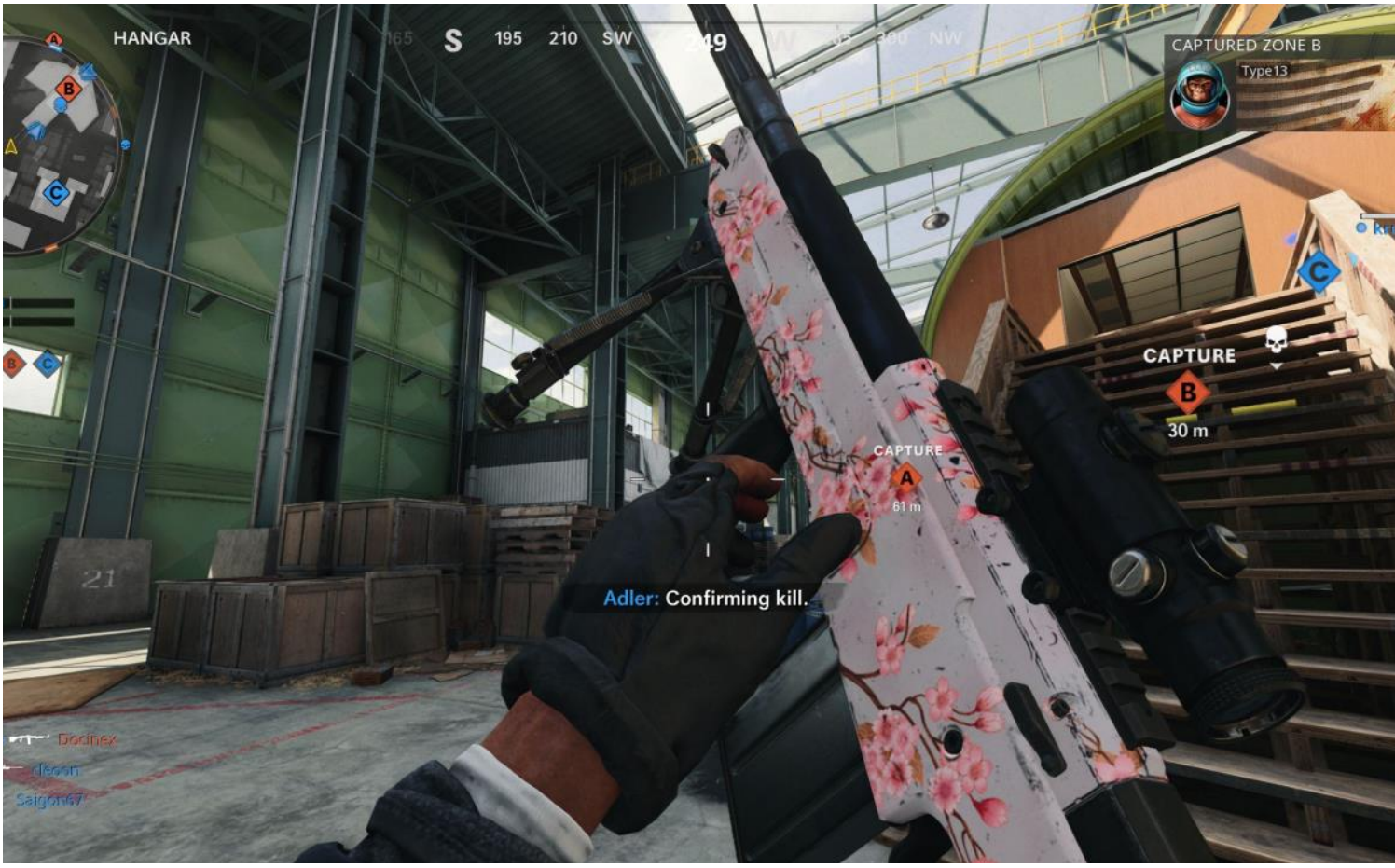
Multiplayer - štandard s orezaným obsahom - 7.5

Multiplayer je základom hry a práve ten budú hráči hrávať celý rok, tentoraz už aj popri Warzone, ktorá bude štandardnou súčasťou aj ďalších titulov. Multiplayer ponúkne bežné režimy Team Deathmatch, Kill confirmed, Free for All, Domination, Hardpoint, Control, Search and destroy, Hardcore, pridávajú sa k tomu väčšie režimy Fireteam: Dirty Bomb a aj Combined Arms Assasult a Domination a VIP escort.

Problém je, že multiplayer teraz ponúka len 8 máp plus dve mapy pre Combined Arms, je to veľmi málo na štandardné Call of Duty. Napríklad Modern Warfare štartovalo s 19-timi mapami. Mapy sa tak rýchlo obohrajú a uvidíme, či free systém rozširovania bude prinášať mapy dostatočne rýchlo. Je možné, že po zrušení platených DLC máp práve toto bude cesta aj pre ďalšie COD tituly. Na druhej strane, niektoré mapy sú tu skutočné kvalitne spracované a navrhnuté. Je tu Armada mapa s tromi loďami, Satellite mapa s otvorenými priestormi, mestská mapa v Moskve alebo zasnežená Crossroads mapa.

Zatiaľ čo základné režimy sú štandardom v sérii a ide len o boje 6v6 hráčov, kde sa ráta rýchlosť a schopnosti, špeciálne módy ponúknu viac možností a viac taktiky. Fireteam: Dirty Bomb ponúkne 40 hráčov na väčšej mape, kde sú hráči rozdelení do desiatich jednotiek zbierajúcich urán a lokalizujúcich bomby, zatiaľ čo Combined Arms postaví proti sebe dva 12v12 tímy na veľkých mapách aj s vozidlami s tým, že sa bojuje o kontrolné body ako v Battlefielde, ale vždy len o jeden. Plus je tam VIP escort, v ktorom je jeden z hráčov z jednej strany VIP a ostatní ho musia eskortovať do extrakčného bodu. Tieto režimy sú navrhnuté na rozmanitosť, aby mohli osloviť rôzne typy hráčov aj mimo základné COD spektra. Niekomu sa bude páčiť jeden, niekomu druhý, niekto skúsi a hneď zabudne na VIP. V zásade neprinášajú nič nové a sú nedotiahnuté. Combined arms má príliš silné vozidlá, Fireteam je zmenšený Plunder, ktorého hrateľnosť príliš nesedí. Dôležitá zmena je rýchlosť zabíjania, ktorá je tu o dosť pomalšia ako v Modern Warfare. Na to si treba zvyknúť. Je to na jednej strane lepšie pre možnosti prežitia po prvom zásahu, na druhej to môže predlžovať boje a pripomínať arkádové prestrelky. Je to však ešte pod Black Ops 4, kde to bolo až príliš dlhé. Ak by vám však bolo aj toto príliš dlhé, môžete si vybrať hardcore režim, v ktorom sa zdravie znižuje.

Z herných doplnkov má hra upravovanie a vylepšovanie zbraní o jednotlivé prvky, od zásobníkov po optiku, nechýba definovanie výstroja, keďže postavy sú tentoraz len skinmi a nemajú vlastné špecifiká a nakoniec to dopĺňajú scorestreaky, na ktoré si zarábate počas hry a následne ich využijete, či už na kúpu granátometu, helikoptéry s rotačákom, prieskumné lietadlo, je tu aj autíčko na diaľkové ovládanie s bombou a aj lietadlo s guľometmi. Spolu je ich 16 a príjemne oživia samotnú hru, aj keď, samozrejme, pri vyšších scorestreakoch je to často nefér,



Nakoniec sa k tomu pripája Battle Royale časť Warzone , ktorá sa kompletne presúva z Modern Warfare bez zmien. Battle Royale mapa ostáva rovnaká, ale zrejme len do decembra, kedy je plánovaný veľký update a zrejme v tejto oblasti uvidíme zmenu. Možno bude Warzone takto obmieňané každý rok.

Graficky si ide Call of Duty stále svoje. Engine ostáva rovnaký, malé detaily sa vždy upravia a vizuál síce postupne stúpa ale len pomaly. Niekedy ani to nie a to je aj tento prípad. Tu je tu mierne slabší ako v Modern Warfare. Vidieť to na animáciách a celkovom spracovaní. Síce išli v Treyarchu do mierne iného vizuálne štýlu, ale cítiť, že to nepotiahli až do takých detailov, ako by aj s týmto enginom mohli. Ale sú to väčšinou drobnosti, základ sa nemení, a teda hra ponúka uzavreté a prísne naskriptované levely v kampani a ako malé, tak už aj veľké mapy v multiplayeri, všetko však bez výraznejšej deštrukcie.
Z technického hľadiska hra na PC funguje dobre, dostatočne rýchlo, na nových konzolách už dostala 120 fps a hýbe sa dobre. Jediné čo mi vadilo, bolo zhadzovanie hry, keďže Battle.net má na PC tendenciu často odpájať. Pozitívne je, že nastavenia sú veľmi komplexné a viete si zoptimalizovať prakticky všetko pre čo najlepší zážitok. Rovnako po zvukovej stránke sa nie je na čo sťažovať, je to precízne, viete, odkiaľ sa strieľa, kde čo vybuchlo a dá sa orientovať.

Keď to zhrnieme, Activision každý rok hrá s Call of Duty na istotu, ak prichádzajú zmeny, tak len pomaly a iba malé a tu to nie je inak. Skúsilo sa pár nových možností v kampani, ale nie príliš, aby to niekoho neodradilo, pár malých zmien v zombíkoch, ktoré skôr viedli k zjednodušeniami a malé úpravy multiplayeru, ktoré sú v štandardoch každoročných úprav. Trochu viac ako len malé zmeny vadí málo obsahu, kampaň je krátka, máp v ďalších režimoch je málo.

Ak ste však fanúšikom Call of Duty, určite skúste, rozhodne vás hrateľnosť nesklame. Základný obsah tam je a ďalší bude postupne prichádzať.

HODNOTENIE

+ kampaň má rozmanitosť a rozhodnutia
+ dobrý dizajn niektorých multiplayerových máp
+ slušný gunplay

- veľmi krátka kampaň s nevyužitým potenciálom
- rôzne bugy a padanie pripojenia Battle.netu
- málo máp v multiplayeri

7.0

BRANISLA KOHÚT



DRUG DEALER SIM

AKÉ JE TO BYŤ DÍLEROM?

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
PLAYWAY
VYDAVATEĽ:
BITERUNNER STUDIO
ŽÁNER:
SIMULÁCIA
VYDANIE:
16. APRÍL 2020

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

Kto je Eddie? Člen drogového kartelu, ktorý vás zásobuje „matrošom". A vy ho potom distribuujte ďalej. Kto ste vy? Obyvateľ malej špinavej štvrti, kde žijú predovšetkým ľudia z nižších vrstiev. Nemajú veľkú perspektívu, bývajú v domoch, ktoré pripomínajú časy totality a steny sprejujú vulgárnymi nápismi. Najväčším rozptýlením sú pre nich drogy. A vy im ich dodáte.

Eddie vám na začiatku zabezpečí pár balíčkov marihuany a amfetamínu. Nie pekne z rúčky do rúčky, ale zásielku si vyzdvihnete na dohodnutom mieste. Môže to byť smetný kôš alebo skrýš v múre, hlavne aby to nebolo príliš nápadné. Prvých klientov máte hneď pri dome, v ktorom bývate, ale objednávky prijímate cez počítač. Tam sa vždy nalogujete, prečítate si správy potenciálnych zákazníkov a potvrdíte im, že prinesiete, čo požadujú. Potom vyjdete na ulicu a optimálne pomocou mapy so značkami vyhľadáte klientov, odovzdáte im drogy a okamžite zinkasujete peniaze. Hotovo, prvý obchod je za vami, máte skromný zisk a môžete aj vyplatiť Eddieho.

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

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

Drogy treba v prvom rade rozdeliť na menšie dávky, čo urobíte doma na svojom pracovnom stole. Máte tam pomôcky a fľaštičky s rôznym objemom, do ktorých nasypete toľko, koľko potrebujete. Následne prášok rozložíte do malých vrecúšok s požadovaným množstvom - spočiatku sú optimálne várky s váhou 1 a 2 gramy, neskôr pokojne aj väčšie balenia. Drogy môžete aj kombinovať s cukrom, sódou bikarbónou a ďalšími prísadami, z ktorých vytvárate v miskách, mixéroch a ďalších prístrojoch svoje vlastné recepty. Klientom musíte dávať pri osobnom stretnutí presné porcie, inak obchod neprebehne, takže tieto procesy nesmiete podceňovať. Je dobré spraviť si väčšie zásoby, aby ste mohli čo najskôr doručiť zásielky. Kým totiž obdržíte nový tovar od kartelu, chvíľu to trvá, aj keď ten čas nie je zas až taký dlhý. No zákazníci na základe rýchlosti dodania drog (a cien, ktoré si stanovujete) vyjadrujú svoju spokojnosť s vašimi službami a prejavujú patričný rešpekt. Ten však neurčuje len to, aký je záujem klientely, ale je potrebný aj na odomykanie nových oblastí, v ktorých môžete pôsobiť. Nových zákazníkov si pritom viete získať aj oslovením vhodných ľudí na ulici a darčekom v podobe prvej dávky zadarmo. Neskôr ťažíte aj z toho, že sa niektorí stanú závislými.

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



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

Keď už vás „fízli" nachytajú a máte u seba gandžu alebo tvrdé drogy, najlepšie je bežať ako o život. Môžete pritom preliezať ploty, aby ste sa striasli prenasledovateľov a aj zahodiť batoh s nebezpečným obsahom. Na chvíľu sa síce stanete vyhláseným utečencom, ale ak to ustojíte, zakrátko sa situácia upokojí. Keď triumfujú policajti, končí to pre vás elektrickým šokom, zabavením tovaru a peňazí, no vrátite sa späť na ulicu. Môže to však nabúrať vaše plány a priviesť vás do finančnej tiesne. Preto je vhodné často ukladať hru a podľa potreby si ju nahrať, čo je možné kedykoľvek pri dverách vášho bytu alebo pobočky.

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

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





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

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

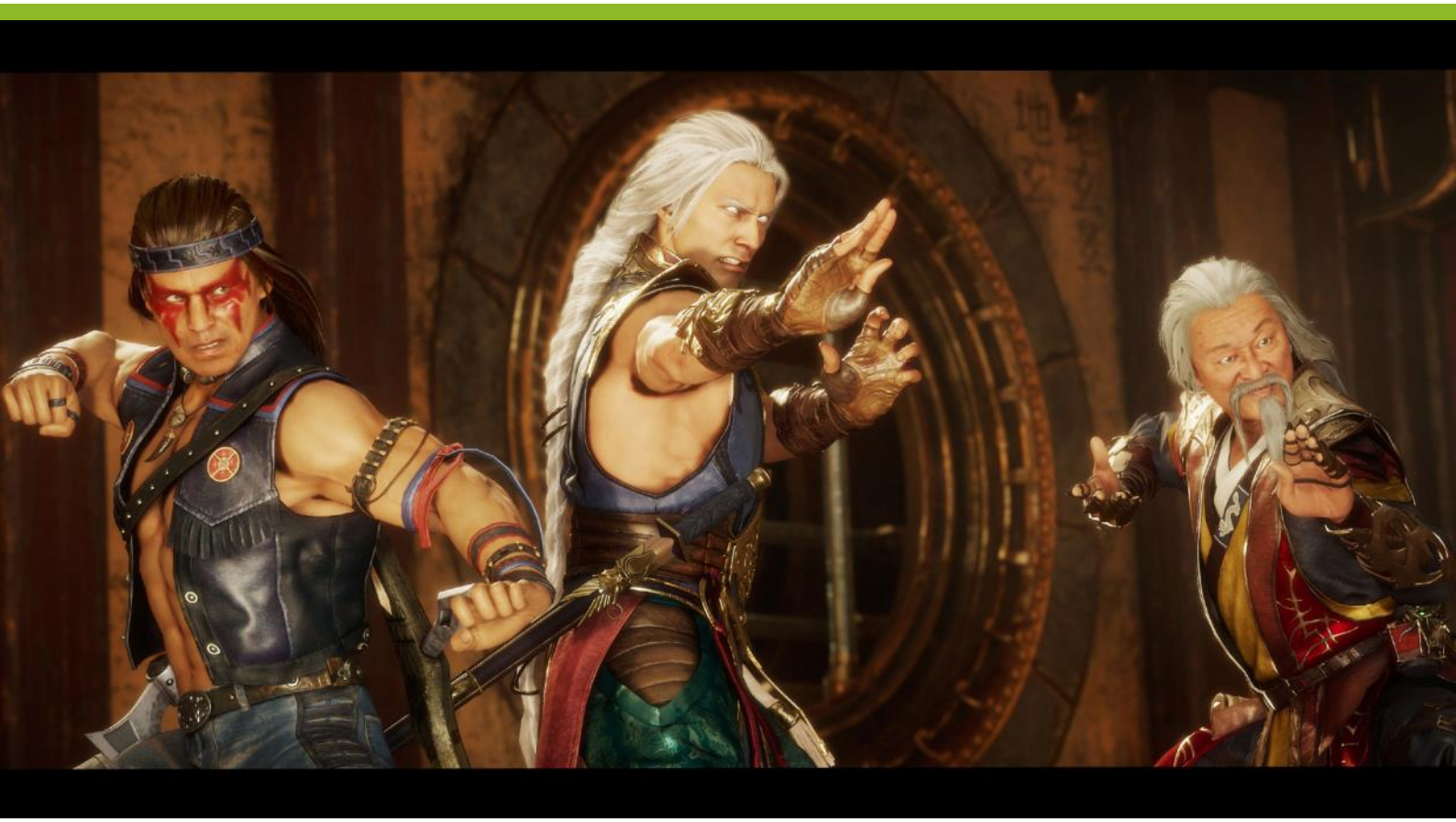
V realite sa podobným aktivitám a závislostiam vyhnite, lebo je to svinstvo a môžete si pokaziť celý život. V Drug Dealer Simulator však hrozí iba to, že vás tento titul dostatočne neuspokojí. Ale šanca, že vás aspoň čiastočne zaujme, je pomerne vysoká.

HODNOTENIE

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

7.0

MATÚŠ ŠTRBA



MORTAL KOMBAT 11 AFTERMATH

PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
NETHERREALM STUDIO
VYDAVATEĽ:
WARNER BROS
ŽÁNER:
BOJOVKA
VYDANIE:
26. MÁJ 2020

Všetko je raz prvýkrát a takúto premiéru má teraz za sebou aj séria Mortal Kombat. Dočkala sa totiž svojej prvej príbehovej expanzie za pomaly 30 rokov existencie. No neberte to ak, že predtým sa Mortal Kombat hry nerozširovali a nemyslím teraz DLC s postavami v posledných rokoch. Tí starší z vás si určite spomenú na Ultimate Mortal Kombat 3 a Mortal Kombat Trilogy, ktoré vyšli po pôvodných hrách a pridali nové postavy. Teraz je to však o niečo komplikovanejšie, vyšli vlastne tri veci naraz. Ťažko ich oddeliť, ťažko sa však o nich baviť spoločne. V recenzii vám priblížim všetky, no známka a hodnotenie sa týkajú len expanzie Mortal Kombat 11: Aftermath.

Takže máme tu expanziu – nový príbeh, nové postavy, nejaké nové skiny a žiadne nové achievementy. Za 40 eur je to od NetherRealm a Warner Bros. pomerne veľká odvaha, ale nevynášajme súdy predčasne. Potom je tu nový update, ktorý je zas úplne zadarmo pre všetkých hráčov hry a vyšiel spolu s expanziou. Jeho obsah nie je vôbec chudobný a zadarmo dostanete nielen 4 nové arény, ale aj nové Friendship zakončenia a Stage Fatality. Väčšina toho sú veci známe z minulosti série. Friendships sa do série vracajú po dlhej odmlke, keďže sme ich naposledy videli v trojke.

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

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



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



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



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

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

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





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

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

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

HODNOTENIE

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

- málo muziky za veľa peňazí

7.0

MATÚŠ ŠTRBA



CRASH BANDICOOT 4 IT'S ABOUT TIME

PLATFORMA:
XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
ACTIVISION
VYDAVATEĽ:
TOYS FOR BOB
ŽÁNER:
SKÁKAČKA

Milovaná séria Crash Bandicoot si prešla naozaj turbulentnou históriou. Prvé tri časti sa právom stali kultom a dodnes majú čo ponúknuť, čo dokázal ich remake, ktorý síce nedopadol dokonale a ak si mám vybrať, stále si radšej zahrám originálnu dvojku a trojku (ktoré stále mám, trojku dokonca vo viacerých kusoch), ale aj remake má svoje kvality a hlavne oživil záujem o značku po niekoľkých ledva priemerných Crash hrách. Tento oživený záujem sa teraz pretavil do novej štvorky, ktorá nadväzuje priamo na pôvodnú trojicu hier a z hľadiska príbehu prináša aj niektoré dejové zvraty, keďže sa tu hojne cestuje časom a dimenziami.

Zároveň, ak to náhodou neviete, za hrou stojí tím Toys for Bob, ktorý má na konte Skylanders hry a podieľal sa tiež na vývoji remake kolekcií Crasha a Spyra. Nie sú tak síce nováčikmi v žánri a ani pri značke, avšak je badať, že im chýbajú skúsenosti na to, aby priniesli niečo, čo by sa naozaj mohlo volať Crash Bandicoot 4. Podobná situácia tu bola už v roku 2001, kedy vyšla hra Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex od Traveller's Tales, čo bola vlastne pôvodná štvorka, no tiež za očakávaniami zaostala a nedotiahla sa na originálnu trilógiu. Čo všetko teda na Crash Bandicoot 4: It's About Time vyšlo a nevyšlo?

Je toho veľa na každej strane a povedal by som, že je fajn, že hra ignoruje všetko po pôvodnej trilógii. Dokonca si z toho na jednom mieste aj umne uťahuje. Aj keď príbeh v takýchto hrách nikdy nie je nejaké výnimočne prepracovaný, tak tu sa s ním autori aspoň pekne pohrali.

Neobjavili koleso, nepriniesli prakticky nič nové, ale je to fajn. Crash, jeho sestra Coco a maska Aku Aku si nemôžu užiť ani chvíľku pokoja, lebo aj keď sa na konci trojky zbavili Nea Cortexa a ďalších, tí dlho neváhajú a sú schopní dokonca aj zničiť bariéru medzi dimenziami, aby sa dvojici bandikutov pomstili.

Cortex, N. Tropy, N. Gin a ďalší sú späť s novým plánom, ako ovládnuť svet, takže im v tom musíte opäť zabrániť. V tej tradičnej zostave to ale tentoraz nepôjde a zástup svojich spojencov musíte rozšíriť. Narušenie bariéry medzi dimenziami totiž do sveta vypustilo štvoricu kvantových masiek (to je to slovo, ktoré hry a filmy rady používajú, keď nechcú niečo vysvetľovať). Len spojením týchto masiek dokážete všetko zlé zvrátiť, no najskôr ich musíte nájsť a až potom sa dajú spojiť. Dovtedy vás ale čaká veľa utekania, skákania, zbierania wumpa ovocia, trochu bojovania a hlavne si aspoň na pár chvíľ osvojíte špeciálne schopnosti, ktoré vám masky prepožičajú.

Hra sa delí na 10 ostrovov, respektíve 10 svetov, ktoré sú kvantovo spojené a nachádzajú sa nielen v rôznom období, ale aj na rozdielnych miestach. Každý svet predstavuje vlastné prostredie a narazíte tu tak na unikátnych nepriateľov, možno aj nejakého toho bossa a rôzny počet levelov. Táto hra totiž trochu obmieňa štruktúru. Každý svet automaticky nemá bossa a svety nemajú ani rovnaké počty levelov. Niekde je ich menej, inde zase viac. Minimum je 2, maximum zase 6. Celkovo tu ale nájdete viac ako 40 levelov a z pohľadu na obsah je toto pravdepodobne najväčšia Crash hra doteraz, ktorá vám vydrží na desiatky hodín aj mimo hlavnej príbehovej línii.

Jednotlivé svety sú naozaj pestré a detailnejšie ako kedykoľvek predtým. Levely sú totiž tentoraz naozaj bohaté a plné rôznych detailov, až sa v tom niekedy možno trochu stratíte. Skvelým príkladom je level zasadený akoby do New Orleans počas Mardi Gras. Skáčete



ponad zaplnené ulice, na oblohe svietia ohňostroje a prekážky sú tvorené bubnami, hudobníkmi a farebnými plameňmi. K tomu patrí aj nezameniteľná festivalová hudba v jazzovom nádychu a dokonalá atmosféra je na svete. Naozaj sa v tom všetko občas stratíte a zbytočne zomriete, ale vyzerá to perfektne. Podobných levelov tu nájdete ešte niekoľko a budete si ich užívať rovnako. Autori tu tak popustili uzdu svojej fantázie a minimálne z vizuálneho hľadiska sa to vyplatilo.

Zároveň je ale pravdou, že vyššie opísaný level je jeden z mála prípadov skutočnej originality v hre. okrem toho tu narazíte na síce bohaté, ale už dobre známe prostredia, ktoré v konečnom dôsledku pôsobia ako nové variácie na už dávno videné. Je tu klasická džungľa, zasnežené levely, toxické kanály a podobne. Od hry, ktorá sa prezentuje ako štvorka takto známej série by som čakal trošku viac kreativity a nie zobrať iba prostredia, ktoré fungovali v minulosti, a dať im nový nádych. Utekáte pred dinosaurom, jazdíte na polárnom medveďovi a podobne. A to bohužiaľ nie je jediná oblasť, kde to sa autori spoľahli na niečo, čo vytvoril už niekto pred nimi.

Poďme ale ešte raz ku svetom, kde sa mi páči dynamika toho, ako sa rozrastajú o nové levely. Hlavnou líniou môžete ísť vpred len priamočiaro, z levelu do levelu – už teda žiaden výber ak kedysi. Ale do herného sveta vám zároveň pribúdajú bonusové levely a to hneď v dvoch podobách. Prvá predstaví vedľajšie časové línie. Občas hráte level a niečo sa v ňom stane, čo si vaša postava síce všimne, no pokračuje ďalej. V tejto alternatívnej línii si zahráte za inú postavu, ktorá práve toto niečo vyvolá a vy sa pozriete na to, ako sa to vlastne stalo. Môže to byť Tawna, ale pokojne aj Dingodile. Druhá podoba sú VHS kazety, ktoré musíte nachádzať v hlavných leveloch a sprístupnia vám extrémne ťažké výzvy dejovo zasadené pred prvú hru.

Tieto výzvy sú pre fajnšmekrov a masochistov v jednom. Ak sa chcete extrémne potrápiť, tu nájdete presne to, čo hľadáte, pritom nie je vôbec ťažké nájsť samotné VHS kazety, takže sa k levelom dopracujete hravo. Alternatívne levely sa domykajú automaticky, keď dosiahnete určité body v príbehu a zahráte si v nich za iné postavy, ktoré navyše majú iné schopnosti, takže to pekne spestruje hrateľnosť. Tawna má hák, ktorým sa pritiahne na vzdialené objekty, Dingodile má výkonný vysávač a vďaka nemu vie aj plachtiť vzduchom, no a Neo Cortex je síce veľmi otravný, ale má svoj blaster, ktorým dokáže nepriateľov zmeniť na plošiny.

Štandardné levely oproti tomu môžete hrať a Crasha alebo Coco, pričom si medzi postavičkami viete vyberať. Líšia sa prakticky len vzhľadom, ich schopnosti sú úplne totožné, takže si môžete vybrať presne postavičku, ktorá je vám viac sympatická. Hraním si navyše odomykáte aj nové skiny (hlavne za 100% plnenie levelov), takže si ďalej postavičky viete aj mierne upravovať. Klasický skin pre Crasha poteší určite mnohých pamätníkov.

Aj tu je však trochu problém v tom, že z hľadiska hrateľnosti nenarazíte na veľa nového. Bossovia? Stojíte proti tým istým, s ktorými ste bojovali už mnohokrát, takže v tejto oblasti veľa originality nenájdete. To isté platí aj pre hrateľnosť, skáčete, točíte sa, plazíte sa, jednoducho klasika, ktorá sa vôbec nezmenila. Teda aspoň nie v drvivej väčšine herných levelov. Nové prvky by ste snáď vedeli spočítať na prstoch rúk a to počítam aj také drobnosti, ako napríklad nový druh debničky. Nie je to pre vás ako hráčov nutne zlé, ale možno by ste ocenili aj viac sviežich nápadov.

Tie sú v hre prakticky takmer úplne obmedzené len na masky a schopnosti, ktoré vám prepožičajú. Aku Aku poznáte – jedna vám umožní prežiť jeden zásah nepriateľa alebo prostredia, dve dva zásahy a tri vám dajú dočasnú nezraniteľnosť. Zaujímavejšie sú ale ďalšie štyri. Jedna vám umožňuje prepínať medzi vecami, ktoré sa nachádzajú v inej dimenzii. Napríklad skáčete medzi plošinami a vhodne si ich musíte prepínať tak, aby sa vám zjavili rovno pod nohami. Druhá vám zas dá väčšiu silu pri točení a tiež dvojskok, ktorý vás dostane poriadne ďaleko. Tretia dokáže dočasne spomaliť čas. No a štvrtá zas mení gravitáciu, tak môžete behať aj po strope. Hra pred vás postupne dáva čoraz náročnejšie situácie, kedy musíte tieto schopnosti využívať. Napríklad behať po lietajúcich pílach počas spomalenia času. No a v závere ich už budete musieť aj kombinovať jednu za druhou.

Bez problémov by som prežil, že autori nepriniesli výraznejšie novinky do jadra hrateľnosti, recyklovali nepriateľov aj bossov a len minimálne rozšírili herné prostredia. Už ale nie som stotožnený so zmenami v dizajne levelov. Tie sú teraz oveľa dlhšie, komplikovanejšie a hlavne náročnejšie. Náročnosť samotná nie je problém. Náročné sú Donkey Kong hry, no vedia tiež perfektne motivovať k postupu hrou. Tu to ak bohužiaľ nie je. Niektoré levely sú vyslovene nudné, iné vás frustrujú tým, že je náročnosť navyšovaná umelo. Napríklad tak, že fixná kamera za postavou pred dôležitým skokom prejde objektom v popredí, takže nevidíte, kam idete. A pre vás to znamená pád a cestu od posledného checkpointu.



Navyše tu náročnosť neraz veľmi kolíše. Niektoré levely prejdete hravo, pri iných začnete hru nenávidieť, lebo nezomierate kvôli vlastným chybám, ale kvôli nezmyslom v level dizajne, kamere, alebo dokonca horšie zvládnutej hĺbke prostredia, ktorá vám veľmi sťažuje orientáciu hlavne pri skokoch. Autori sa to snažia kompenzovať tým, že majú postavy pod nohami žltý krúžok, čím vlastne priznávajú, že túto oblasť hry nezvládli, no tento krúžok sa nedá vždy ideálne vidieť. A navyše sa pi hraní potrebujete sústrediť na iné veci, nie krúžok pod nohami.

Každý chmuľo dokáže spraviť náročné levely, dokonca aj ja, len mi dajte Super Mario Maker 2 a dostatok času. To nie je umenie. Umenie je spraviť zábavné levely a v tejto hre je podľa mňa priveľa príkladov toho, že to jednoducho nevyšlo. Som si istý, že v Toys for Bob je na seba niekto náramne pyšný, že vytvoril level, kde hráči zomrú aj 100x, ale kde je v tom zábava? Je to tu veľmi nevyvážené, dokonca aj niektorých bossov, prejdete s prstom v nose, povedal by som aj, že niektoré VHS levely sú jednoduchšie ako niektoré základné. A to by mal byť endgame obsah. Takáto nevyváženosť nebudí dobrý dojem.

Ale dobre, prenesiete sa tým, prejdete hlavný príbeh, vyčistíte VHS levely a aj alternatívne línie. Čo potom? Crash bol vždy o tom, že musíte hru splniť na viac ako 100%. Tu to nie je inak - môžete zbierať ďalšie drahokamy, prechádzať levely na čas, alebo dokonca v ich invertovanej podobe.



Tá levely obráti, ale zároveň pridá aj nejaký obrazový filter. Každý svet má pritom vlastný – raz je to echolokácia, inokedy monochromatické farby a podobne. Po prejdení hry je to naozaj pekné spestrene a rozširuje to už tak masívny obsah. Alebo môžete levely prechádzať ako moderným, tak aj klasickým režimom na životy. No a ešte je tu multiplayer. Jednak v štýle starej školy – jeden ovládač a posúvate si ho v rukách po každej smrti. Alebo aj preteky na čas alebo debničky až pre štyroch hráčov, kedy si tiež posúvate ovládač z rúk do rúk a na záver to hra vyhodnotí.

Je tu veľa kontroverzných oblastí s nejednoznačným hodnotením, no ak sa tu dá niečo univerzálne pochváliť, tak je to audiovizuál a tu ani neprekáža, že to nie je až tak originálne. Graficky je hra výborná, takto si predstavujem modernú skákačku – je to hravé, nápadité, bohaté a jednoducho veľmi pekné. Zvukovo je to taktiež paráda, nájdete tu variácie na staré známe skladby a aj pár nových, pričom sa to počúva dobre. Dabing je tiež dosť vydarený a treba ho pochváliť.

Povedal by som ale, že pôvodná štvorka, The Wrath of Cortex, ma bavila viac ako nová štvorka, It's About Time. Crash Bandicoot má stále čo povedať, ale chcel by som tu vidieť viac nových nápadov, nie iba recykláciu. A určite by som ocenil lepší herný balans a dizajn levelov, aby to zbytočne neskĺzlo do frustrácie až tak často. Lebo ono vás to jednoducho baviť nebude. Aj ten časový a debničkový multiplayer tým nakoniec trpí, lebo vaši priatelia nebudú chcieť neustále zomierať. Je to škoda, osobne som sa na hru veľmi tešil a aj preto je recenzia skôr o negatívach, aj keď pozitíva tu jednoznačne sú a fanúšikov si hra iste nájde, preto ani známka neklesá ešte nižšie. Ale nemyslím si, že sa z nej niekedy stane klasika ako z prvých troch častí.

HODNOTENIE

+ úžasný audiovizuál
+ veľmi dobrá porcia obsahu na veľa hodín, ak hru chcete skompletizovať
+ niektoré naozaj pamätné levely
+ ďalšie hrateľné postavy
+ príbehu nechýba humor a ani zaujímavé prepojenie na pôvodnú hru
- kamera, nevýrazná hĺbka prostredia
- takmer žiadne nové nápady
- niektoré divné dizajnové rozhodnutia a neraz zbytočne frustrujúce pasáže
- ojedinele aj trochu nuda

7.0

MATÚŠ ŠTRBA



MARIO KART LIVE HOME CIRCUIT

PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
RACING

Nintendo Switch je tu len od roku 2017, no poďme si zhrnúť netradičné koncepty, ktoré zatiaľ na túto platformu firma priniesla. Hneď na úvod sme tu mali snímanie pohybu ovládačov a funkciu HD Rumble, ktorá vám umožnila zacítiť tak presné vibrácie, že podľa nich viete spočítať guľôčky v krabičke. Potom sme tu mali periférie z kartónu, ktoré sa postupne rozrástli o volant, robota alebo aj VR headset. Posledný rok je veľkým hitom fitnes titul, v ktorom cvičíte s veľkým pevným kruhom. No a teraz tu máme autíčko na diaľkové ovládanie, ktoré sa pomocou rozšírenej reality dokáže dostať priamo do hry.

Mario Kart Live: Home Circuit berie dekády starý koncept autíčka na diaľkové ovládanie, spája ho so známou značkou a stále relatívne novým konceptom rozšírenej reality. Tá v niektorých hrách funguje lepšie, inde horšie a zatiaľ asi najzaujímavejším projektom v tomto ohľade bol Pokémon Go. Toto je tak pravdepodobne najväčšia hra, ktorá na tomto princípy vznikla a zároveň to je asi aj test toho, kam to dokáže dotiahnuť rozšírená realita v core hrách. Osobne som očakával všeličo, no výsledok ma pomerne príjemne prekvapil.

Mario Kart Live: Home Circuit je vlastne aplikácia, ktorá má niečo cez 1GB a stiahnete si ju zadarmo z Nintendo eShopu. Netešte sa ale, neviete ju hrať bez toho, aby ste si kúpili spomínané autíčko. To sa predáva v dvoch verziách – červené s Mariom a zelené s Luigim.



Balenie je pomerne masívne, no nenájdete v ňom veľa vecí. Žiaden cartridge, žiadne zložité manuály, len pár potrebných vecí a jednoduché inštrukcie, ktoré vás prevedú stiahnutím a spustením hry a následne už samotná hra vám povie, ako ju spárovať s autíčkom. Celé je to naozaj jednoduchý proces a nemusíte sa báť, že by ste to nezvládli. Najdlhšie je snáď to sťahovanie.

Poďme ale ešte k baleniu, kde sú okrem autíčka aj ďalšie dôležité veci. Sú to hlavne bránky, ktoré sú štyri a klasicky z kartónu, ako si už Nintendo otestovalo v Labo produktoch. Nemusíte tu nič skladať, len ich roztiahnete, vytiahnete nohy a položíte na podlahu v správnom poradí. Každá bránka je ale označená číslom a označená je aj strana, ktorá má byť čelom k autu a kamere na ňom. S ich rozmiestnením tak nebudete mať problémy. Potom sú tu ešte šípky na to, aby ste si pri dizajne zložitejších tratí pomohli so smerom, kam má hráč ísť.

Akurát škoda, že sú len dve. Poslednou súčasťou balenia je krátky USB-C káblik na nabíjanie autíčka. Možno je ale až príliš krátky.

Oceňujem dizajn brán, ktoré sa do seba dajú jednoducho zasunúť, keď ich potrebujete schovať a hru práve nehráte. Oveľa viac ale oceňujem kvalitu vyhotovenia samotného autíčka. Ako môžete vidieť aj na fotkách okolo, do rúk sa nám dostala Luigi verzia v zelenej a čakal som horšiu kvalitu. Model má zhruba 21,5 x 10,8 x 10,1cm a váži len máličko cez 300 gramov. Len vyhotovený kvalitne, materiály pôsobia taktiež dobre a nechýbajú na ňom ani mnohé detaily. Pripomína mi to tie najkvalitnejšie amiibo figúrky. Drobné kolesá sú z gumy, všetko ostatné je lesklý plast. Pohon je na zadnej náprave a predná slúži na točenie. Na pravej strany šasi je za výsuvnou plochou USB-C port na nabíjanie a kúsok nad ňou zas tlačidlo na zapnutie a párovanie.

Prvotné spustenie vám vysvetlí všetko, čo potrebujete vidieť. Spárujete auto s konzolou, odfotíte sa na svoj virtuálny vodičák (kamerou, ktorá je na autíčku a sníma trať pred ním) a idete si vytvoriť svoju prvú trať. Príliš s ňou neexperimentujte, na rôzne krkolomné kreácie bude čas aj neskôr. Spravte si jednoduchý okruh, ideálny priestor na to je približne 3,5 x 3 metre, aby ste si to vyskúšali. Osvojíte si jazdenie, osvojíte si tvorbu dráhy a ak nepoznáte sériu Mario Kart, tak aj jej typickú hrateľnosť, ktorá sa pretavila aj do tejto verzie.

Obsah hry je ochudobnený o klasický multiplayer (či už online, alebo na delenej obrazovke), v ktorom je hra najsilnejšia. Nájdete tu Grand Prix režim, rýchle preteky a časovky. Zajazdíte si tak hlavne proti umelej inteligencii, pričom vám hra do tratí doplní 4 AI súperov. Všetko z toho jazdíte na tratiach, ktoré si sami vytvoríte vo svojej obývačky, kuchyni, kúpeľni, jednoducho kdekoľvek. Položíte bránky, zajazdíte kolo a podľa neho hra vytvorí trať.

Pritom môžete jazdiť aj zložitejšie obrazce medzi bránkami a hra to rozpozná.

Následne vám do takto vytvorenej trate hra doplní nielen nepriateľov, ale aj ďalšie veci. Hlavne teda prostredie, vaša obývačka sa tak razom ocitne na morskom dne, pod vybuchujúcou sopkou, alebo pokojne aj uprostred piesočnej búrky. Vzhľadom na dané prostredie potom pribudnú aj nástrahy na trati v podobe napríklad mäsožravých rastlín, bômb a podobne. No a aj bránky sa razom môžu zmeniť z checkpointu na nebezpečenstvo. Napríklad sa na nich objaví magnet, ktorý spomalí každé auto, ktoré danou bránkou prejde. Pôsobí to veľmi dobre a hravo, trate sú živé a ich kvalita závisí len od vašej predstavivosti a priestorových možností.

Grand Prix režim je tu teda jadrom hrania a zábavy, keď si vyberiete niektorý z prednastavených pohárov, alebo si vytvoríte vlastný. V pohári sú tri preteky a každý je v inom prostredí. Môžete si celý pohár odjazdiť na jednej trati, alebo pokojne trate medzi pretekmi meniť, hre to neprekáža. Vyberáte si z rýchlostí 50cc, 100cc, 150cc a 200cc, ktoré navyše doplnil aj zrkadlový režim. Rýchlosť samozrejme spraví vaše autíčko rýchlejšie, ale tiež predstavuje vyššiu náročnosť. Nemáte ich ale odomknuté všetky od začiatku, musíte si ich odomknúť trofejami.

Nechýbajú tradičné power-upy, motokáru tak môžete zrýchliť, útočiť na súperov, no taktiež oni útočia na vás. Najlepšie na tom ale je, že čokoľvek sa stane v hre, to sa pretaví aj na vašom autíčku. To v realite zrýchli, alebo sa aj zastaví, ak vás zasiahnu. Ak sa zmeníte na Bullet Billa, ovládanie je náročnejšie a takpovediac to ide samo. Driftovanie tu je tiež, ale pochopiteľne s autíčkom nedriftujete na podlahe. Efekt na zrýchlenie to má ale rovnako ako v základnej sérii. No a sú tu aj mince, ktorými si odomykáte ďalšie možnosti úpravy motokáry v hre, outfitu svojho pretekára, alebo aj rádiá, ktoré hrajú známe melódie zo série.

Je fajn, že sa nemusíte báť nejakej väčšej odozvy ovládania alebo obrazu, keďže toto v Nintende vyriešili veľmi dobre.





Akurát väčšie vzdialenosti už spôsobujú, že sa obraz „rozkockuje" , prípadne začne sekať. Bohužiaľ tak musíte zabudnúť na to, že budete jazdiť cez 2-3 izby. Slabšou stránkou je aj batéria, ktorá síce nie je nejaká tragická a behom jedného dňa sa s deckami pokojne zahráte do sýtosti, ale čím vyššia rýchlosť, tým skôr ide baterka dole. Oceňujem drobný detail, ktorý som si všimol až po niekoľkých dňoch – jej stav sa v hre ukazuje na palubovke motokáry na jednom z ukazovateľov.

No a aj v oblasti obsahu to je rozporuplné. Je tu síce 11 prostredí, 15 klasických power-upov a 12 nástrah na bránach, ale bez multiplayeru to omrzí. Hrať sa síce dá lokálne vo štvorici, ale každý musí mať vlastný Switch a vlastné autíčko, čo, aspoň ja si myslím, nebude veľmi častá situácia. Aj napriek tomu je ale Mario Kart Live: Home Circuit zábavná hra a potvrdenie životaschopnosti netradičného AR konceptu v jednom. Etablované prvky série dobre prenáša do novej podoby, zaujme kvalitou vyhotovenia. No a na záver už len pár tipov skôr pre rodičov. Bránky a aj okolie trate vždy niečom lemujte, napríklad knihami. Pri vyšších rýchlostiach je jazda zábavná, ale zároveň je náročnejšie zvládnuť autíčko v ostrých zákrutách. Taktiež trate nenavrhujte tak, aby obchádzali napríklad nohy od stola – hra tam môže umiestniť nejaký prvok a vy do nich budete narážať – škoda poškodiť pekné autíčko. Hranie na TV sa trochu komplikuje, keďže potrebujete mať autíčko blízko Switchu. No a hra nie je práve vhodná do domácností so psom. Autíčko má tendenciu zbierať chlpy na kolesách a spodnej strane.

HODNOTENIE

+ stále zábavná hrateľnosť
+ veľmi dobre fungujúci koncept
+ dosť veľa unlockov a všetky klasické power+upy
+ kvalita vyhotovenia autíčka
+ jednoduché nastavenia a tvorba tratí
- bez online multiplayeru sa časom zunuje
- AI nie je práve najlepšia
- ak chcete hrať na TV, musíte prakticky hrať okolo docku so Switchom

7.0

JÁN KORDOŠ



RIDE 4

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
MILESTONE
VYDAVATEĽ:
MILESTONE
ŽÁNER:
RACING

Talianski vývojári z Milestone prichádzajú s ďalšou hrou, ktorá rozširuje ich nadmieru bohaté portfólio pretekárskych hier. Tentoraz padla karta na sériu Ride. Znovu a opakovane o nej stačí povedať jediné - ako cez kopirák. Niežeby jazdenie na motorkách nebolo zábavné, ale rok čo rok dostávame takmer totožnú ponuku len mierne nadpriemerných pretekov. A fakt, že to ide aj inak, potvrdil TT The Isle of Man 2.

Ani tentoraz tvorcovia z Milestone nesklamali, no k dobru im treba pripočítať aspoň to, že ponuka je skutočne bohatá. V snahe udržať si dlhodobo fanúšikov jednostopých vehiklov ponúkajú množstvo rôznych pretekov, ku ktorým tentoraz pribudla novinka v podobe Endurance módu. Ale o tom všetkom postupne, nie všetky vylepšenia plnia svoju funkciu tak, ako by mali. Ešte je potrebné pripomenúť, že Ride 4 mieri skôr k fanúšikom simulátorov ako pojašených arkád. Jazdný model je tomu prispôsobený, aj keď nie je dokonalý.

Môžete si pozapínať všetkých možných asistentov (radenie, automatické brzdenie, pomocná čiara, ABS, pretáčanie času,...), ale vôbec to neznamená, že na trati budete kraľovať. Nielenže nedokážete zo svojho stroja vyžmýkať maximum, pretože pribrzďovanie je často nezmyselné, pomocná čiara nezobrazuje tú najideálnejšiu trasu a podobne. Samozrejme, nie všetci zaspávame s „vypusinkovanou" fotkou Biaggiho pod vankúšom.



Preto sa pripravte na to, že každú zákrutu treba mať v rukách a korektne do nej vletieť. Pod správnym uhlom, so správnou rýchlosťou a nie s prstom na plyne, lebo veď to nejako udržíte na trati.

Dostávame sa k zásadnej otázke, či to vlastne je ešte zábava. Je, ale veľmi špecifická. Do motoriek musíte byť bláznivo a platonicky zamilovaní, aby ste si dokázali užiť postupne čoraz viac monotónnejšie jazdenie v Ride 4. Ale ten pocit, keď vám to všetko ide presne ako má, stojí za to. Štvrtý Ride vás presne na toto naláka a ukáže vám, že jazdenie s často neovládateľným pekelným strojom môže byť zábava. A potom vás kopne do rozkroku. S rozbehom. Pretože jazdu s vyplazeným jazykom a nakláňaním sa do strán kazia hlúpe dizajnérske rozhodnutia.

Máme tu kariéru, ktorá funguje klasicky - aby si si odomkol novú sériu pretekov, splň tu tieto alebo nazbieraj potrebný počet bodov, kde za prvé miesto je najviac a čím si nižšie, tým viac sa musíš uskromniť. Nič nové pod slnkom, pričom v kariére nejde len o naháňanie sa po trati s ďalšími jedenástimi darcami orgánov. Tu musíte prejsť daný úsek trate za určitý čas, potom navyše aj cez bránky a určitou rýchlosťou. Všetko fajn. Nebyť faktu, že na vybrané úlohy máte pridelený vždy konkrétny stroj.

Nechcem, aby to vyznievalo ufňukane, ale v momente, kedy zistíte, že každý stroj vyžaduje osobitný prístup a pár minút vám na osvojenie jazdných vlastností rozhodne nestačí, to bude peklo. Prečo vám hneď v prvom šampionáte strkajú hneď tri druhy motoriek, keď vám to nejde ani len s jednou a navyše máte v garáži vlastný stroj, ktorý si môžete vylepšovať, ale inak leží prachom, lebo vybrať si ho nemôžete? Splnenie prísnych limitov na bronzovú priečku bola pre mňa skúška dospelosti. Dokonca až taká, že som radšej jazdil len jednotlivé trate alebo sa premával v multiplayeri.

Napríklad Time Attack prebieha nasledovne: vybranú pasáž trate alebo celú jej trasu musíte prejsť ideálne, žiadne pretáčanie nečakajte a – teraz pozor – vyjdete čo i len o centimeter z trate (hoci vás počas pretekov nik nepenalizuje za prejazd zelenými bezpečnostnými zónami popri okrajoch), nasleduje reštart. To znamená, že pár sekúnd sledujete jazdca ako si vyklusáva (a často padá, čo je humorné), potvrdíte informáciu, že znovu ste zadanie nesplnili. Loading, chcem reštartovať preteky, naozaj chcem reštartovať preteky a loading. Áno, aj menu sa musí nahrávať. Aj trať. No a potom sledujete niekoľko sekúnd autopilota, ktorý vám odovzdá riadenie ešte pred časomierou, často pred zákrutou a nie vždy v najvýhodnejšej pozícii. Nezvládnete ani zákrutu pred samotným spustením času? Nevadí, čaká vás 30-60 sekúnd opakovania vyššie uvedeného.

Pokojne som sa snažil naučiť sa trať, ale poznáte to, ruka vám ujde v najnevhodnejšom momente a potom je to už len trápenie. Nemal by som nič proti, pretože takmer vždy som vedel, kde som spravil chybu – a skutočne nedajte na hrou zobrazovanú ideálnu stopu. Proti tomu nič nemám. No trestanie hráča stupídnym reštartovaním a čakaním? Keď sa to dalo vyriešiť jednoducho: červená vlajka, čas za toto kolo sa ti neráta, môžeš krúžiť ďalej a skúšať, len sa dostav na štartovnú pozíciu. Nápad s reštartovaním si zaslúži metál, fakt.



Ale nejako to zvládnete, prehryziete sa cez nútené striedanie motocyklov alebo sa tak ako ja na kariéru vykašlete a budete sa k nej vracať sporadicky. Teda ponúka aj samostatné úlohy, nielen šampionáty, rozdelené na európske, americké a ázijské, na začiatku si zvolíte kam sa vrhnete, ostatné si odomknete postupne. Zbierate body a levelujete svoj profil, no žiadne bonusy z toho nečakajte. Prejdenými kilometrami konkrétnymi strojom zvyšujete spriaznenosť nielen k motorke, ale aj značke. To aby všetci videli, koľko ste vlastne hre venovali času. Samozrejme si môžete mašinu pokresliť, ako len chcete, ale ak zvládnete načarbať maximálne domček jednou čiarou, posťahovať si možno výtvory ostatných hráčov.

Nechýba ani postupné nakupovanie lepších dielov v podobe motoru, prevodovky, tlmičov, bŕzd a kadečoho čo stojí peniaze. Tie získate za jazdenie, takže postupne sa k nejakej tej sumičke dostanete opakovaným grindovaním (teda učením sa). Už tradične sa zberateľské typy hráčov zbláznia, pretože do virtuálnej garáže môžu narvať takmer dve stovky kúskov od značiek, ako Aprilia, Ducati, BMW, Harley-Davidson, Honda, Husquarna, Kawasaki, KTM, Suzuki, Yamaha, ale aj raritnejšie kúsky od Triumphu, Tamburini či Suter. Rozdelenie medzi cestné a športové napovie, ktoré sú väčšie trhače asfaltu. A každú motorku „štelujete" v garáži - tlmiče, prevodovka,...

Tratí je dosť a vlastne málo. Nájdete ich tu viac než tri desiatky, tie skutočné sú verne prevedené do virtuálnej podoby. Brand Hatch, Imola, Magny Cours, Monza, Nurburgring, Mugello, ale aj Cadewell Park, Donington Park či všade potrebné Nordshleife. Okrem klasických okruhov tu nájdete aj trate vo vidieckom prostredí či mestské peklo v Macau.

Väčšinu času však strávite na dobre známych miestach. V tom je zásadný problém a práve tu u mňa osobne exceluje TT Isle of Man (jednotka aj dvojka). Konečne niečo nové. V Milestone by v Ride, ktoré má byť o jazdení a slobode, mohli vytvoriť otvorený svet. Takto dostanete MotoGP XY s inými mašinami.

Novinka v podobe Endurance módu ponúka dlhé preteky, kde si volíte čas jazdenia až do závratných 24 hodín. Musíte sledovať stav benzínu v nádrži a taktiež opotrebovanie pneumatík, pretože jazdné vlastnosti motocyklu sa menia adekvátne zaobchádzaniu s ním. Počasie ponúka rôzne podoby, v dynamike zmien však má čo dobiehať. To, že sa na mokrej vozovke brzdí trochu horšie než na suchej, chvalabohu funguje. Umelá inteligencia ANNA je propagovaná tak často, ako to len ide, pričom vypichnúť stačí iba to, že sa všetci jazdci



nesprávajú ako jednotné stádo, ale každý má iný štýl jazdy. Niekto viac riskuje, takže vidíte aj pády, ktoré ste nespôsobili vy alebo jazdci idú inokedy radšej na istotu. Zostreliť vás môžu kedykoľvek, pud sebazáchovy majú slabý.

Technické spracovanie je napriek využitiu Unreal enginu len mierne nad priemerom. Samotné motorky sú bohaté na detaily, vo foto móde si ich môžete náležite vychutnávať. Dokonca aj jazdci pôsobia živo a prirodzene, nie iba ako súčasť motocyklu – teda s výnimkou pádov. Lenže prostredie je skôr fádne a minimálne interaktívne. Jednoducho to tu už bolo mnohokrát. Pocítiť rýchlosť môžete z viacerých kamier, pričom tie z vlastných očí si vyžadujú pevný žalúdok a znalosť trate. Nevidíte príliš dopredu, zatáčate skôr intuitívne. Multiplayer síce nie je vždy plný, ale v lobby vždy niekoho nájdete. Len škoda, že penalizácia je nastavená veľmi ústretovo: neraz sa mi stalo, že agresívni jazdci skrátka zostrelia ostatných a vy sa zmietate v kotrmelcoch, kamikadze hráči idú ďalej. Žiadne trestné sekundy alebo nutnosť zastaviť. Preto je po štarte najlepšie nehnať sa dopredu, minimálne polovica štartového poľa sa vymláti už v prvej zákrute.

Ride 4 nie je ničím novým. Stávku na istotu možno brať kladne, ale, žiaľ, i záporne. Bohatšia garáž, množstvo nových tratí, dlhodobo motivujúce RPG systémy a štatistiky – to všetko by bolo krásne, pretože pri hre sa dajú presedieť desiatky hodín. Len je otázne, či to vlastne chcete. Už to tu nie raz bolo a inovácie aby ste hľadali lupou. Ride 4 malo byť o skvelom zážitku z jazdy. Je. Ale zažili ste ho už miliónkrát a prečo by ste mali krúžiť 6 hodín po Magny Cours a považovať to za novinku, to fakt netuším. Klasické motorky od Milestone.

HODNOTENIE

+ množstvo motocyklov
+ bohatý obsah
+ upravovanie a editory
+ príklon k simulátorom

- penalizácia v Time Attack
- minimum noviniek
- menej prístupné nováčikom

7.0



PLATFORMA:
PC

VÝVOJ:
ALTO GAMES

VYDAVATEĽ:
ALTO GAMES

ŽÁNER:
STRATÉGIA

PARTISANS 1941

Je to už nejaký ten piatok, čo svetlo sveta uzrel posledný Commandos. Séria sa do hernej histórie zapísala hrubým písmom tým, že priniesla nový žáner – taktickú realtime stratégiu a v podstate až donedávna v tomto žánri nemala veľa konkurencie. Je až podivuhodné, že taký obľúbený žáner sa dokázal dlhú dobu vyhýbať väčšej pozornosti herných vývojárov, a to až do roku 2016, kedy nám ako blesk z jasného neba priniesli Mimimi Production svoj Shadow Tactics: Blades of The Shogun. Nadšené ohlasy hráčov boli znamením, že o „Commandos hry" tu je stále obrovský záujem a viacerí vývojári si uvedomili, že je tu diera na trhu, ktorú treba zaplniť. Tohto roku nám autori Shadow Tactics priniesli aj tretí diel Desperados, ktorý svojimi kvalitami nijako nezaostáva. Takže feudálne Japonsko a divoký západ sme tu už mali. Je čas na návrat do druhej svetovej vojny, ktorý nám teraz pre zmenu prinášajú Alter Games.

Partisans 1941 sa snaží naviazať na tichý postup malého tímu za nepriateľskou líniou hemžiacou sa nacistami. Od svojho vzoru si berie to najlepšie, čo charakterizovalo žáner a zároveň prináša do hrateľnosti nové a svieže nápady. V hre sa chopíte velenia partizánskej jednotky na východnom fronte, ktorá vedie guerillovú vojnu voči nemeckým okupantom. Ste tak svedkami jej sformovania, postupne naberáte nových členov a organizujete ich každodenný život, ktorý okrem bojových misií zahŕňa aj obstarávanie proviantu a iných zásob alebo nemenej dôležitú správu tábora ukrytého v divočine.

Práve správa partizánskeho tábora je prvou zaujímavou novinkou.

Jednotlivé misie sa odohrávajú s odstupom niekoľkých dní, počas ktorých posielate členov jednotky na záškodnícke akcie, zháňať zásoby, muníciu a zbrane, alebo šíriť propagandu medzi domáce obyvateľstvo.
V samotnom tábore postupne staviate a vylepšujete budovy, ktoré sú pre odboj nevyhnutné. V poľnej nemocnici sa liečia partizáni, ktorí utrpeli ťažšie zranenia (tie majú reálny vplyv na ich bojaschopnosť) a taký kurník alebo lovecký posed zas zabezpečujú prísun potravy, ktorá ovplyvňuje morálku mužstva. Okrem potravín zhromažďujete tiež zásoby, z ktorých vyrábate improvizované výbušniny alebo zlepšujete štatistiky jednotlivých zbraní. Celkovo je správa tábora vítaným prvkom, ktorý rozširuje hrateľnosť.



Samotný príbeh síce nie je ničím výnimočný, no popri všetkých tých vylodeniach v Normandii, ktorých sme boli v hrách svedkami mnohokrát, pôsobí formovanie vlastnej partizánskej jednotky od úplného začiatku celkom originálne. Postavy sú vcelku zaujímavé, aj keď väčšiu hĺbku v charakteroch nenájdete. Každý partizán sa líši nejakou viac alebo menej užitočnou schopnosťou. Ide ale prevažne o známe archetypy: hrdina s nožom, medik, zlodej ktorý odvádza pozornosť, špecialista na boj na diaľku a podobne. V praxi však tieto schopnosti veľkú úlohu nehrajú, keďže postavy sú väčšinou všestranné, len špecialisti sú vo svojej úlohe omnoho efektívnejší.



Za zmienku stojí taktiež levelovanie a strom schopností. Postupne si u každého partizána odomykáte bonusy pre konkrétny typ zbrane, nové schopnosti, alebo zvyšujete efektivitu pri liečení, v boji nablízko a podobne. Ide ale o veľmi príjemné spestrenie hrateľnosti, ktoré dodáva hre väčšiu hĺbku. Spomenúť treba aj anglický dabing, ktorý síce nie je zlý, ale z nejakého dôvodu partizánom na východnom fronte chýba akýkoľvek náznak ruského prízvuku, čo hlavne zo začiatku pôsobí prinajmenšom podivne.



Ďalšou kladnou novinkou je samotný systém boja. V Commandos ste mali možnosť obsluhovať strelné zbrane priamo vy, alebo ste umiestnili vojakov do statických pozícii, kde dokázali pokryť len úzke zorné pole (avšak často až s prehnanou efektivitou). V Desperados 3 ste odkázaní len na ručné mierenie alebo na plánovanie rýchlej akcie. Partisans idú ale vlastnou cestou. Členov jednotky viete poslať do krytov, odkiaľ sami kontrolujú bojisko. Ich efektivita, presnosť a šanca na zásah ale závisí od zvolenej zbrane, špecializácie jednotlivcov na určitý typ zbraní, vzdialenosti od nepriateľa a morálky alebo zranenia. V konečnom dôsledku tak ide o veľmi zábavný mix faktorov a vaša príprava na prestrelky je kľúčová, lebo zlé rozhodnutie vie rýchlo obrátiť karty v prospech nepriateľa.

Bohužiaľ, presným opakom zábavného otvoreného konfliktu je nudný kradmý postup, ktorý však najviac charakterizuje tento žáner. Nejde ani tak o to, že by na ňom bolo niečo vyslovene zle, ale je taký nemastný-neslaný, čo sa o Desperados a Shadow Tactics určite tvrdiť nedá. Pohybujete sa z krovia do krovia, nožom po jednom likvidujete nacistov, prípadne si kedykoľvek spomalíte čas a odstránite naraz viacerých. Umelá inteligencia je veľmi nepredvídateľná, avšak v zlom zmysle. Nepriatelia niekedy nepočujú prestrelky za prvým domom, inokedy reagujú na nepatrné detaily. Ak vás spozorujú, nemáte fakticky žiadnu šancu na útek, pretože vás prenasledujú po celej mape a bežia priamo po vašich stopách ako lovecké psy, takže sa nikde neskryjete.

Z toho tiež vyplýva azda najväčšie negatívum celej hry, ktoré mi spôsobovalo nespočetné frustrácie – nahrávacie časy. Rýchle nahratie hry občas trvá aj desať sekúnd, čo je pri tomto žánri neprijateľné. Presun hry na SSD ho zrýchlil len nebadane, ak vôbec. V porovnaní s Desperados a Shadow Tactics kde bol ,,quick save/quick load“ prezentovaný ako súčasť hrateľnosti je to veľká škoda.

Ďalším veľkým neduhom hry sú dvere. Áno, čítate správne. Obyčajné dvere sú najväčším nepriateľom partizána. Otvárate ich síce obyčajným kliknutím myšou, ale partizán ich otvorí, zavrie, zasa otvorí a keď ho konečne pošlete do budovy, buď sa mu zabuchnú pred nosom, alebo ich odignoruje a veselo obehne celý dom k inému vstupu. Netreba dodávať, že vás tak skoro vždy spozorujú a vy môžete zasa nahrávať hru a trieskať si hlavu o stôl.





Čerešničkou na torte je potom fakt, že po nahratí hry sa všetky dvere zatvoria a úplne tak zmiznú napríklad pasce, ktoré ste do nich strategicky umiestnili. Okrem dverí je veľmi zmätočná aj samotná orientácia v interiéroch a kliknúť správne na skriňu, v ktorej sú zásoby, chce často veľkú dávku trpezlivosti.

Čo sa týka technického stavu, ten nie je ani zďaleka ideálny. Na nižšom hernom notebooku s GTX 1060, i7-7700 HQ a 16 GB RAM som sa pohyboval okolo 35 FPS a na niektorých rozsiahlejších mapách padalo snímkovanie aj na 20, čo už je na hranici hrateľnosti. Grafických nastavení na výber máte len pár a tak neostávalo nič iné, len sa s tým zmieriť.

Keď už som spomenul mapu, výhrady mám aj k prostrediu. Graficky hre nie je veľmi čo vyčítať, avšak rozmanitosť úrovní je veľmi malá a začne vás nudiť už po niekoľkých misiách. Neprospieva ani fakt, že väčšina animácií efektov je dosť fádna a napríklad taká explózia vlaku, ktorý máte za úlohu vyhodiť do vzduchu, je odprezentovaná len formou statického obrázku na konci.

Partisans 1941 do svojho žánru v konečnom dôsledku prináša najmä dlho očakávaný návrat do druhej svetovej vojny. Správa partizánskeho tábora a šikovne vymyslený otvorený boj sú zaujímavou novinkou, avšak nudný tichý postup, ktorý je nosným pilierom žánru, monotónne prostredie a technické neduhy zanechajú trpkú chuť na jazyku.

Ak však máte Shadows Tactics a Desperados 3 prejdené skrz-naskrz a zvyknete spávať s baretom na hlave a nožom pod vankúšom, Partisans 1941 vás určite dokáže zabaviť. Aspoň na čas, kedy nám Mimimi Production prinesú ďalší klenot, na ktorom už pracujú.

HODNOTENIE

+ systém prestreliek
+ správa tábora
+ levelovanie a strom schopností
+ neopozeraná partizánska téma

- nudný stealth
- dlhé časy rýchleho nahrávania
- monotónne prostredie
- prepady snímkovania
- problematické dvere

7.0



PROJECT CARS III

PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
SLIGHTLY MAD STUDIOS
VYDAVATEĽ:
BANDAI NAMCO
ŽÁNER:
RACING

Dobrá hra so zlým názvom? To bola otázka, ktorú som si kládol po zhliadnutí prvých videí a prečítaní prvých informácií o Project Cars 3. Podľa názvu by ste čakali pokračovanie série okruhových simulátorov Project Cars 1 a 2. To ste však na zlej adrese. Hra je pokračovaním stále okruhovej, ale už arkádovej série Shift, od rovnakých vývojárov, ktorá je predchodcom Project Cars. Tak teda vyberte si vzhľad vášho virtuálneho jazdca, národnosť a pripútajte sa. Štartujeme!

Project Cars 3 je viac arkádou ako simulátorom, ale snaží sa ponúknuť aj určitú výzvu. Jazdný model je pomerne subjektívna záležitosť, mne osobne sa aj vďaka slušnej spätnej odozve na volante pozdával. Treba si však zvyknúť na to, že väčšina áut sa bude veľmi rada pretáčať a šmýkať. Dá sa to však dosť jednoducho zachytiť a nehrozí vám, že by ste vyleteli v každej druhej zákrute. Taktiež nebudete musieť stráviť dlhé minúty a hodiny nastavovaním auta, hoci táto možnosť tu v určitej miere stále prítomná je.

Väčšou výzvou bude jazda bez asistentov a hlavne v daždi/snehu. Pri tvrdom brzdení môžete zablokovať kolesá, nerovnosti a agresívne prejazdy cez obrubník vás vedia nepríjemne rozhodiť a už spomínané pretáčavé šmyky bude tiež o niečo ťažšie zachytiť. Najťažšia a najzaujímavejšia bude jazda v daždi a snehu. Funguje tu totiž podobný systém ako v Project Cars 2. Trať síce navlhne okamžite, ale tvoriace sa mláky a aj prípadné vysychanie ideálnej stopy je spravené na arkádu veľmi dobre a dokáže vás pri vypnutých asistentoch potrápiť. A jazda na snehu bude ešte o niečo náročnejšia.

Pretekať budete už tradične v kariére a online pretekoch. V rámci kariéry zabudnite na tréningy, kvalifikácie, opotrebenie pneumatík, spotrebu paliva, dokonca aj poriadny model poškodenia, nič z toho tu nie je. Kariéru začnete v najslabšej kategórii cestných áut Road D, a postupne sa budete prepracúvať podľa abecedy (E, C, B, A) až k hyperautám a závodným GT špeciálom. Každá kategória obsahuje spolu 16 pretekárskych aktivít rozdelených po 4 (3 aktivity a 1 šampionát).



Pretekárske aktivity sú rôzne. Klasická súťaž, rýchle kolo, priemerný čas z troch kôl a Breakout mód, v ktorom budete zrážať tabuľky pre dosiahnutie čo najvyššieho skóre. V šampionáte sú čisto len preteky, dvoje a viac. Pri každej z aktivít budete mať aj tri úlohy na splnenie. Pri pretekoch sú viaceré druhy zadaní, napríklad vyhrať, zajazdiť najrýchlejšie kolo, predbehnúť určitý počet súperov atď. Pri rýchlom kole a priemernom čase sú to zas tri časové hranice, ktoré by ste mali prekonať a v Breakout je to skóre. Šampionáty majú tiež svoje vlastné úlohy, napríklad vyhrať preteky, skončiť na pódiu, získať určitý počet bodov atď.



Plnenie týchto „trojičiek“ úloh je hlavný spôsob na odomykanie ďalších kategórií a získavanie skúseností. Tak si tiež zvýšite level a odomknete nové autá. V každom leveli je 10 samostatných úrovní a za ich prekonanie získate kredity. Čím vyšší level máte, tým viac kreditov za úroveň dostanete. Za tie si potom kúpite autá, ale môžete ich využiť aj na odomknutie ďalších kategórií pretekov v prípade, ak sa vám nedarí plniť úlohy. Množstvo kreditov je však pomerne malé a kým sa dostanete k väčšiemu počtu áut, nejaký čas to potrvá. Možno by ste preto čakali, že si budete môcť pomôcť mikrotransakciami, tie tu však nie sú.



Čo sa týka áut a tratí, množstvo obsahu je rovnakého ako v predchádzajúcich hrách.



Nájdete tu však aj pár noviniek. Z tratí spomeniem aspoň dve fiktívne mestské trate v Havane a Šanghaji a z áut technicky aj vzhľadovo mimoriadne zaujímavý Lotus Evija. Autori však obsah nielen skopírovali a pridali, ale aj ubrali. Chýbajú mi tu hlavne moje obľúbené trate v Le Mans a Spa.

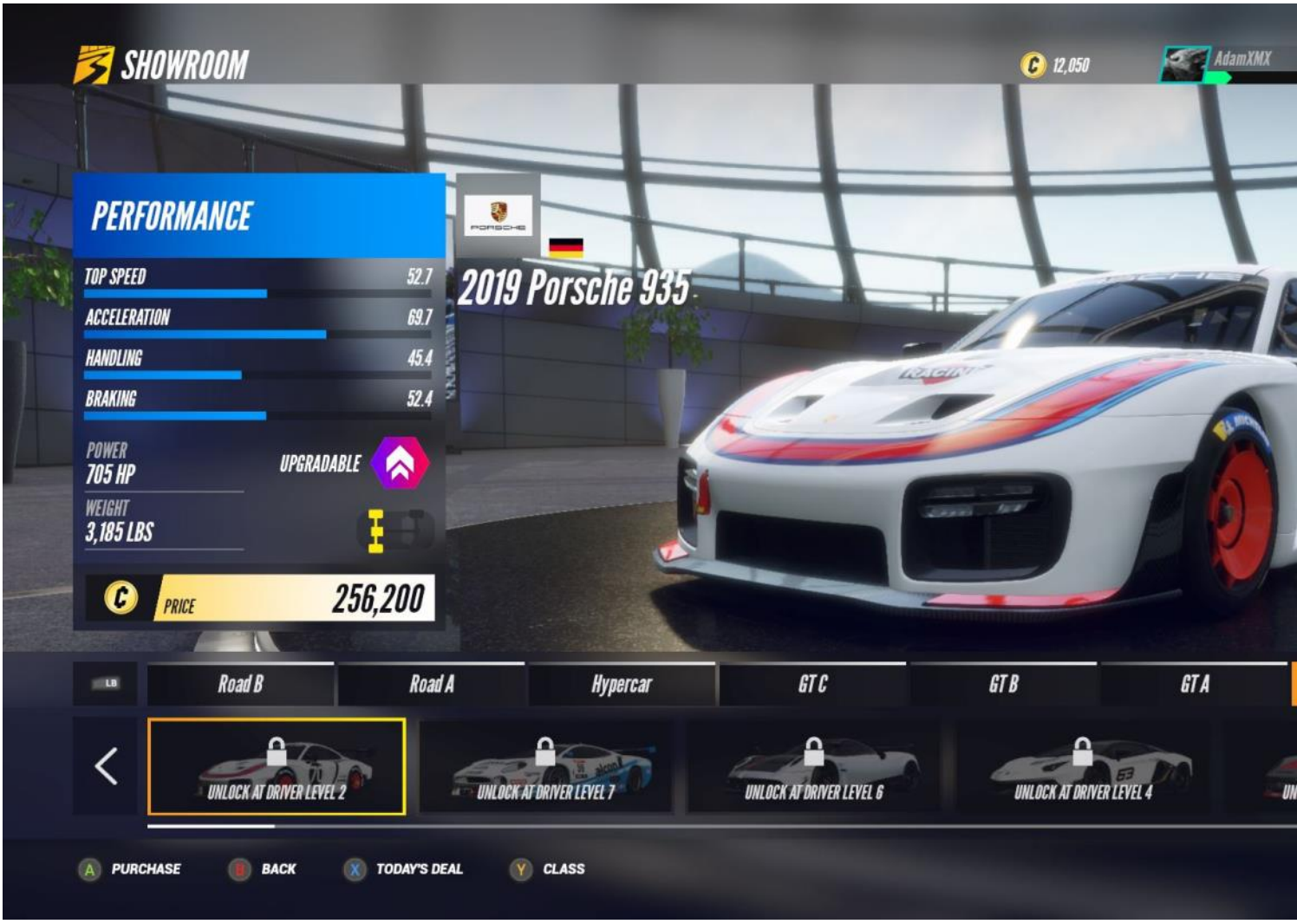
Podobne ako v sérii Shift, aj tu si viete autá vylepšovať a upravovať. Vylepšenia vám pridajú na výkone a tiež vám sprístupnia rôzne nastavenia auta. Štatistiky však nie sú veľmi detailné a hra vám neprezradí presnú maximálnu rýchlosť alebo zrýchlenie, pričom to je niečo, čo v Shift bolo prítomné. Je tu aj obdoba nitra, tzv. hybridný boost, ktorý aktivujete držaním tlačidla a dobíja sa pri brzdení.

Vizuálne úpravy mohli byť aj lepšie. Sú tu celkom dobré tímové polepy, sami si však veľmi detailný polep nespravíte, logá (skutočné aj fiktívne) si môžete umiestniť len na dopredu zvolené miesta a v určených veľkostiach. Máte však k dispozícii celkom peknú ponuku pneumatík aj diskov. Opäť je tu však niečo, v čom hra zaostáva za Shift sériou. Bodykity nemajú vizuálne spracovanie, predchodca pritom mal aj 3 rôzne druhy pre niektoré autá. Ale áno, môžete si vybrať z viacerých druhov evidenčných tabuliek a upraviť aj ich text. Paráda, nie?

A teraz prichádzajú na rad tie väčšie negatíva. Audiovizuálne spracovanie aj technický stav sú za očakávaniami. V mnohých oblastiach Project Cars 3 zaostáva za obomi predchodcami. Kým pri hraní prvých dvoch častí som si neraz hovoril „Wau, krása, paráda“, v PC3 boli len dva také „wau“ efekty. Prvý po tom ako som si hru dal na maximálne nastavenia a druhý pri daždi. Hra pôsobí skoro ako mobilná verzia, ktorá dostala upgrade na PC. A optimalizácia tiež nie je najlepšia, hlavne v daždi klesá snímkovanie aj o 10-20 fps (hrané na i7 8700k, GTX 1070). Za určitých okolností (trať, čas, počasie) však hra vie ponúknuť celkom pekný vizuál.

Zvuky áut tiež nie sú najlepšie. Niektoré znejú fajn, iné ani nie. Napríklad spomínaný Lotus Evija nemá v podstate nijaký zvuk, keďže je to elektrické auto. Pri viacerých autách je však počuť zvláštne vŕzganie a hrkanie, takmer ako keby ste riadili starú „kraksňu“, ktorá sa v najbližšej zákrute má rozpadnúť. Hudba v hre je dobrá.....keď je vypnutá. Zapnite si radšej niečo vlastné.

Vrásky na čele vám bude robiť aj nevyvážená obťažnosť a hlúpy penalizačný systém. AI si viete nastaviť v peknom rozsahu, navyše nielen ich rýchlosť, ale aj agresivitu.



Súperi sa vedia brániť, útočiť a nevyhýbajú sa ani kontaktom. Niekedy ich však zdoláte úplne pohodlne na najvyššom nastavení, inokedy sa vytrápite aj pri nižšom. To isté platí aj pre časy, ktoré máte jazdiť v rámci módu rýchleho kola a priemerného času.

Hlavný problém penalizácií je ten, že sa aplikujú okamžite a spôsobom vyslovene hlúpym. Hra vám, v tom lepšom prípade, len „vypne“ plyn, prípadne trochu pribrzdí, v tom horšom doslova zatiahne ručnú brzdu. Asi si viete predstaviť, ako to dopadne. Okrem toho vás však aj „znehmotní“ a AI tak prejde rovno cez vás. Takým duchom však ostanete ešte aj nejaký čas po tom, čo trvanie penalizácie uplynie a môžete pridávať, naďalej tak strácate pozície, keďže AI ide rýchlejšie a prechádza cez vás.

Ak by vás niektoré spomínané veci nútili uvažovať o spáchaní virtuálnej samovraždy, môžete to v plnej rýchlosti poslať do bariéry. Praskne vám čelné sklo a pravdepodobne aj odpadne nárazník. Model poškodenia je veľmi slabý a len vizuálny.

Možno sa to nezdá, ale mal som pomerne veľký problém toto všetko vyjadriť jedným číslom. Ako pokračovanie série Project Cars tento kúsok neobstojí a niektorí by možno radi videli aj 5 a menej bodov. Hra sama osebe však až taká zlá nie je. Sú to celkom dobré arkádové preteky, ktoré ponúknu aj slušnú výzvu, ak budete chcieť. Hra však určite ešte potrebuje ďalšie vylepšenia a opravy niektorých vecí a je preto dobré počkať, kým s tým autori prídu a zároveň aj klesne cena.

HODNOTENIE

+ pekná ponuka tratí aj áut
+ nohatá kariéra, rôzne druhy pretekov
+ dobrý jazdný model, spätná odozva
+ vylepšovanie áut a úprava vizuálu

- nie je to Project Cars
- audiovizuálne spracovanie, optimalizácia
- málo nového obsahu, chýbajúca náplň
- slabý model poškodenia
- nevyvážená obťažnosť, penalizácie
- úpravy vizuálu mohli byť lepšie

6.5



PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
CHUNSOFT
VYDAVATEĽ:
BANDAI NAMCO
ŽÁNER:
BOJOVÁ AKCIA
VYDANIE:
27. FEBRUÁRA 2020

ONE PUNCH MAN

A HERO NOBODY KNOWS

V meste je rušno, ľudia sa prechádzajú po námestí, obzerajú výklady obchodov, sedia na terasách, či sa niekam ponáhľajú za prácou alebo za priateľmi. Nikto z nich nemá tušenia, že sa blíži monštrum, trojmetrový, mimozemsky vyzerajúci svalovec s fialovou kožou, ktorý má jediný cieľ - očistiť tento svet od ľudskej nákazy, znečistujúcej vodu, vzduch aj zem. Vaccine Man, ktorý o sebe tvrdí, že je protilátkou vytvorenou samotnou matkou Zemou proti zhubnej nákaze nazvanej civilizácia. Ale vtom sa objaví hrdina v pláštenke, s laxným výrazom tváre a plešinou lesknúcou sa ako biliardová guľa. Po otravnom a zbytočnom monológu od monštra ho tento hrdina, Saitama, jediným úderom päsťou pošle v malých kúskoch na druhý svet. Výraz jeho tváre ale ostáva nezmenený a utrúsi jedine: ,,Mať nedozernú silu, to je pekná nuda."

Ale Saitama ani zďaleka nie je jediný hrdina na svete, popravde povedané vo svete One Punch Man sú ich stovky. Združuje ich Asociácia hrdinov, ktorej cieľom je chrániť tento monštrami a hrozbami preplnený svet. Do tejto asociácie sa dostanete aj vy s vaším hrdinom a pripojíte sa tak k elite ľudstva, jedincom so silnou vôľou a presvedčením, ktorému obetujú celé svoje bytie. V tradičnom editore postáv si môžete vytvoriť avatara od výmyslu sveta, od klasického svalovca, cez štíhlu sexbombu, až po starého majstra bojových umení. Dostanete do vienka prvý z bojových štýlov, ktoré sa môžete naučiť, od asociácie hodnosť hrdinu triedy C (najnižšia) a prvé úlohy a zadania.

Hra samotná sa hrá takmer podobne ako iné tituly z produkcie Bandai Namco v rovnakom žánri, konkrétne napríklad Jump Force či Dragon Ball Z: Kakarot.

Je to teda klasická bojovka, kde môžete v boji podľa okolností použiť až trojicu postáv. Postupne si osvojíte niekoľko bojových štýlov, ktoré ešte postupne môžete vylepšovať a získavať ich používaním nové kombá či Killer Moves. To sú špeciálne útoky, ktoré udeľujú masívne poškodenie, vyzerajú veľmi efektívne a na ich použitie treba naplniť špeciálny ukazovateľ. Neskôr si osvojíte aj Super Killer Move, ktorý je ešte ničivejší a na jeho aktiváciu je potrebné splniť ešte nejaké podmienky naviac.

Súbojový systém je teda celkom bohatý a hlavne sa na boje dobre pozerá. Súbojové štýly tú tiež rôznorodé, od pomalších a devastačných (napríklad štýl Tank Top skupiny), až po rýchle, aj keď s menším dosahom. Autori ešte súboje úspešne ozvláštnili náhodnými udalosťami, ako je padanie meteorov z neba či údery bleskov. Občas aj priletí dron a zhodí na bojisko krabicu, ktorá vám na pár sekúnd navýši útok či vylieči časť zdravia. Tieto náhodné udalosti často vedia zvrátiť priebeh súboja a to nielen vo váš, ale aj protivníkov prospech.

Nikto učený ale z neba nepadol a tak aj vy budete musieť ujsť nejakú cestu, aby ste sa mohli hrdo nazývať všestranným a silným bojovníkom. Väčšinu bojových štýlov a špeciálnych útokov sa naučíte počas príbehovej kampane, ale aj počas vedľajších misií. Hlavne tie vedľajšie môžete získať na viacerých miestach, od náhodných ľudí postávajúcich na ulici mesta, z dcérskych pobočiek Asociácie hrdinov, až po veliteľstvo samotné. Niekedy v meste stretnete aj iných hrdinov z asociácie, ktorých poznáte aj zo seriálu či mangy a budete s nimi plniť rôzne misie, ktoré sú ale v skutočnosti všetky na jedno kopyto - stretnutie s hrdinom, prestrihová scéna, boj s monštrom či chuligánmi. Stretnete dokonca aj S rank postavy, ako je Genos, Metal Bat (môj obľúbenec) či samotného Saitamu (aj keď ten je napriek svojej sile trieda B). Plnením týchto úloh sa bude zvyšovať aj ich náklonnosť k vám, čo má práve za následok učenie sa nových štýlov a techník boja. Od Metal Bata sa tak naučíte štýl boja so zbraňou, Genos vás naučí svoj rýchly a obratný Cyborg štýl.

Od náhodných ľudí v meste zas môžete dostať aj rôzne ,,nájdi a prines" úlohy, pri ktorých budete v meste hľadať stratený zápisník, či odnesiete kufrík s peniazmi človeku, ktorému ich zadávateľ dlhoval už dlhé roky. Takýchto úloh je ale pomenej a väčšina ostatných je znova len podľa šablóny popísanej vyššie. Celkovo sú skrátka úlohy a zadania naozaj nudné, s opakujúcimi sa scenármi a monštrami. Pri monštrách je síce pravda, že sa autori snažia o originalitu, ktorá je vlastná aj seriálu/mange, ale popravde sa mi zdalo, že občas zašli s predstavivosťou priďaleko. Mnohé monštrá tak vyzerajú, ako by ich vytváral generátor fyziologických omylov a nie skúsená ruka výtvarníka.

Za všetky úlohy, ktoré plníte, získavate niekoľko odmien. Samozrejmosťou sú peniaze, za ktoré si môžete kupovať nové kusy oblečenia či skiny pre postavu aj štýly účesu. Môžete kupovať aj nábytok do bytu, v ktorom bývate, či rôzne jednorázové predmety, ktoré vám počas trvania jednej misie navýšia určitú štatistiku, či poskytnú výhodu.





Za niektoré misie dostávate aj špeciálnu menu, za ktorú si môžete u jedného zašitého obchodníka na okraji mesta kúpiť vzácnejšie skiny a predmety. Tu už sa zachádza do takých bizardností, ako konská hlava, krabie klepetá a topánky z kartónových krabíc. Niektorí hrdinovia v hre vyzerali naozaj zvláštne a skôr ako monštrá budiace hrôzu a nie ako záchrancovia ľudstva.

Druhou odmenou za plnenie úloh sú skúsenosti, ktoré dostávate do celkovej úrovne vašej postavy a aj do úrovne používaného bojového štýlu. Za dosiahnutie novej úrovne vášho vykonávateľa spravodlivosti mu potom môžete navyšovať rôzne štatistiky, ako je napríklad útok, zdravie a sila vašich špeciálnych útokov. Za postup na vyššiu úroveň vášho bojového štýlu sa vám zas odomknú efektívnejšie kombá, či viac slotov na špeciálne útoky, ktoré postupne môžete takto mať až tri, plus jeden Super Killer Move. Treba dať ale pozor, lebo ak bojový štýl vymeníte za nový, musíte ho vylepšovať zvlášť, znova od nuly.

Nakoniec ešte za plnenie misií dostávate Contribution body, čo je vlastne merítko toho, ako veľmi ste mestu prospešnými. Čím viac bodov takto nazbierate, o to viac misií sa vám odomkne, a to nie len tých vedľajších, napríklad v dcérskych pobočkách hrdinskej asociácie, ale aj tých hlavných priamo vo veliteľstve. Tu neskôr ale nastal problém. Ak ste chceli hrať len hlavnú príbehovú líniu, mali ste tých bodov na pokračovanie málo a aj tak vás hra donútila plniť aj vedľajšie úlohy, ktoré vám ale kvôli svojej opakujúcej sa náplni budú časom pravdepodobne liezť hore krkom.

Keď sa to tak vezme, ani tie hlavné úlohy nie sú žiadne terno. Príbehom hra pokrýva celú prvú sériu animovaného seriálu, ibaže sa udalosti menia s ohľadom na to, aby ste boli do nich zakomponovaný aj vy s vašou postavou. Takže sa musíte napríklad sami postaviť Carnage Kabutovi a snažiť sa prežiť jeho brutálne útoky. Vašou úlohou nebude poraziť ho, len mu stiahnuť jeho zdravie na úroveň potrebnú na to, aby sa objavil Saitama. Ten už s ním potom urobí krátky One Punch proces. Okrem Saitamu, samozrejme, občas dostanete možnosť zahrať si aj s inými postavami, budete po nepriateľoch hádzať bicykel s Mumen Riderom, či robiť z monštier sitko na špagety so Stingerom a jeho zvláštnym oštepom. Práve za plnenie týchto úloh dostávate aj ďalšie body do hodnotenia hrdinu. Postupne sa tak vypracujete z triedy hrdinu C až k vrcholným hrdinom triedy S a pripojíte sa k elitného klubu - ku Genosovi, Kingovi či Silverfangovi.

Ak však zapnete online mód, môžu vám v nepovinných úlohách prísť na pomoc aj náhodní hráči s ich vlastnými hrdinami. Tých môžete stretnúť aj počas samotných potuliek mestom, komunikovať s nimi pomocou emotikonov, či ich vyzvať na súboj. Ak si chcete vyskúšať hru aj za iných hrdinov, vo veliteľstve asociácie sa môžete zúčastniť súbojov proti iným hráčom s postavami zo seriálu, ktoré si sami vyberiete a postupne odomykáte progresom v misiách. Ak skúsite hodnotené zápasy, za tie dostávate znova špeciálnu menu, pomocou ktorej môžete nakupovať vzácne skiny a kusy oblečenia. Len som mal pocit, že som v meste iných hráčov stretával veľmi zriedkavo a ani v budove veliteľstva, kde by malo byť teoreticky rušno, som viac ako dvoch - troch hráčov stretával veľmi ojedinele.

Potulky mestom majú ešte jeden veľmi nepríjemný znak. Aj na obrázkoch z hry je vidieť, že hra graficky práve neexceluje, čo samo osebe nie je problém, keďže je to v prvom rade otázkou vkusu a pri tituloch inšpirovaných anime aj otázkou art-štýlu, ktorý má predloha. Problém je v tom, že hra v meste beží skrátka hrozne. Síce som hru recenzoval na pôvodnom Xbox One, čo nie je nejaký extrémne výkonný stroj, ale dokáže rozbehať uspokojivejšie oveľa náročnejšie a graficky o niekoľko úrovní krajšie hry. Dokonca sa mi tu pomerne často stávalo, že v relatívne prázdnom prostredí bez života mi doskakovali postavy aj niekoľko sekúnd po tom, ako som stál na mieste zadania úlohy, kde ma mala daná osoba čakať.

Aspoňže pri samotnom boji hra beží plynulo a bez problémov, lenže v meste pri pobehovaní hore - dole som strávil tak veľa času, že tie pády fps a doskakovanie postáv mi časom naozal liezli hore krkom. V kombinácii s často otravnými a repetitívnymi úlohami, veľmi slabo spracovanými prestrihovými scénami a prakticky prázdnym a nudným



prostredím bolo po niekoľkých hodinách hranie hry skôr utrpením ako zábavou. Zachraňovali to hlavne postavy hrdinov známych z predlohy, predovšetkým vtipné situácie s laxným Saitamom a premotivovaným Genosom mi často vykúzlili úsmev na tvári.

One Punch Man je zvláštne anime, nie je to typický predstaviteľ hrdinských sérií, ako je napríklad Bleach či Naruto. Látka je poňatá iným spôsobom, satirickým, menej pompéznym, svojím spôsobom napriek satire aj realistickejším - hrdinovia sú detinskí, naivní, občas konajú hlúpo, sebecky či nezodpovedne. Pod povrchom sa ale skrýva naozaj solídny pohľad na hrdinskú tematiku, rozbor toho, čo znamená obetovať svoj život pre druhých, postaviť sa proti nepredstaviteľnému nebezpečenstvu, či hnať sa za silou až za hranicu toho, kedy je hrdina prisilný a stáva sa z neho prázdna schránka bez emócií, ktorá nedokáže nájsť potešenie z boja. Hra ale túto tematiku len poškriabala po povrchu a obmedzila sa na presný a doslovný prepis scénok z anime.

Keby sa na oplátku hra aspoň dobre hrala, nebol by to problém. Nie je to úplná katastrofa, hra dokáže pri zdravom dávkovaní pobaviť. Ale plytká a repetitívna náplň misií, statický mŕtvy svet a do toho ubíjajúci technický stav z toho robia priemerný zážitok, ktorý asi dohrajú len fanúšikovia predlohy. Aspoňže ten súbojový systém s množstvom bojových štýlov bol zábavný a úprava postáv zas dáva šancu tvoriť tých najbizarnejších hrdinov, akí kedy kráčali po tomto svete. Moje odporúčanie znie - ak ste fanúšikom superhrdinských anime a nevideli ste One Punch Mana, najprv si pozrite seriál a keď si obľúbite postavy, s radosťou si s nimi potom aj zabojujete v hre.

HODNOTENIE

+ súbojový systém s množstvom špeciálnych útokov a špecifických bojových štýlov
+ náhodné udalosti počas bojov
+ hromada zaujímavých postáv z univerza One Punch Man
+ možnosť vytvoriť si naozaj bizarného hrdinu
- plytké a repetitívne úlohy v prázdnych a mŕtvych prostrediach
- nutnosť plniť vedľajšie úlohy kvôli postupu v príbehovej línii
- padanie fps a doskakovanie postáv, pričom hra má podpriemernú grafiku

6.5

JÁN KORDOŠ



NFS HOT PURSUIT
REMASTERED

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
EA
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
RACING

Dobrá hra so zlým názvom? To bola otázka, ktorú som si kládol po zhliadnutí prvých videí a prečítaní prvých informácií o Project Cars 3. Podľa názvu by ste čakali pokračovanie série okruhových simulátorov Project Cars 1 a 2. To ste však na zlej adrese. Hra je pokračovaním stále okruhovej, ale už arkádovej série Shift, od rovnakých vývojárov, ktorá je predchodcom Project Cars. Tak teda vyberte si vzhľad vášho virtuálneho jazdca, národnosť a pripútajte sa. Štartujeme!

Project Cars 3 je viac arkádou ako simulátorom, ale snaží sa ponúknuť aj určitú výzvu. Jazdný model je pomerne subjektívna záležitosť, mne osobne sa aj vďaka slušnej spätnej odozve na volante pozdával. Treba si však zvyknúť na to, že väčšina áut sa bude veľmi rada pretáčať a šmýkať. Dá sa to však dosť jednoducho zachytiť a nehrozí vám, že by ste vyleteli v každej druhej zákrute. Taktiež nebudete musieť stráviť dlhé minúty a hodiny nastavovaním auta, hoci táto možnosť tu v určitej miere stále prítomná je.

Väčšou výzvou bude jazda bez asistentov a hlavne v daždi/snehu. Pri tvrdom brzdení môžete zablokovať kolesá, nerovnosti a agresívne prejazdy cez obrubník vás vedia nepríjemne rozhodiť a už spomínané pretáčavé šmyky bude tiež o niečo ťažšie zachytiť.

Najťažšia a najzaujímavejšia bude jazda v daždi a snehu. Funguje tu totiž podobný systém ako v Project Cars 2. Trať síce navlhne okamžite, ale tvoriace sa mláky a aj prípadné vysychanie ideálnej stopy je spravené na arkádu veľmi dobre a dokáže vás pri vypnutých asistentoch potrápiť. A jazda na snehu bude ešte o niečo náročnejšia.



Pretekať budete už tradične v kariére a online pretekoch. V rámci kariéry zabudnite na tréningy, kvalifikácie, opotrebenie pneumatík, spotrebu paliva, dokonca aj poriadny model poškodenia, nič z toho tu nie je. Kariéru začnete v najslabšej kategórii cestných áut Road D, a postupne sa budete prepracúvať podľa abecedy (E, C, B, A) až k hyperautám a závodným GT špeciálom. Každá kategória obsahuje spolu 16 pretekárskych aktivít rozdelených po 4 (3 aktivity a 1 šampionát).



Pretekárske aktivity sú rôzne. Klasická súťaž, rýchle kolo, priemerný čas z troch kôl a Breakout mód, v ktorom budete zrážať tabuľky pre dosiahnutie čo najvyššieho skóre. V šampionáte sú čisto len preteky, dvoje a viac. Pri každej z aktivít budete mať aj tri úlohy na splnenie. Pri pretekoch sú viaceré druhy zadaní, napríklad vyhrať, zajazdiť najrýchlejšie kolo, predbehnúť určitý počet súperov atď. Pri rýchlom kole a priemernom čase sú to zas tri časové hranice, ktoré by ste mali prekonať a v Breakout je to skóre. Šampionáty majú tiež svoje vlastné úlohy, napríklad vyhrať preteky, skončiť na pódiu, získať určitý počet bodov atď. Plnenie týchto „trojičiek“ úloh je hlavný spôsob na odomykanie ďalších kategórií a získavanie skúseností. Tak si tiež zvýšite level a odomknete nové autá. V každom leveli je 10 samostatných úrovní a za ich prekonanie získate kredity. Čím vyšší level máte, tým viac kreditov za úroveň dostanete. Za tie si potom kúpite autá, ale môžete ich využiť aj na odomknutie ďalších kategórií pretekov v prípade, ak sa vám nedarí plniť úlohy.





Množstvo kreditov je však pomerne malé a kým sa dostanete k väčšiemu počtu áut, nejaký čas to potrvá. Možno by ste preto čakali, že si budete môcť pomôcť mikrotransakciami, tie tu však nie sú.

Čo sa týka áut a tratí, množstvo obsahu je rovnakého ako v predchádzajúcich hrách.

Nájdete tu však aj pár noviniek. Z tratí spomeniem aspoň dve fiktívne mestské trate v Havane a Šanghaji a z áut technicky aj vzhľadovo mimoriadne zaujímavý Lotus Evija. Autori však obsah nielen skopírovali a pridali, ale aj ubrali. Chýbajú mi tu hlavne moje obľúbené trate v Le Mans a Spa.

Podobne ako v sérii Shift, aj tu si viete autá vylepšovať a upravovať. Vylepšenia vám pridajú na výkone a tiež vám sprístupnia rôzne nastavenia auta. Štatistiky však nie sú veľmi detailné a hra vám neprezradí presnú maximálnu rýchlosť alebo zrýchlenie, pričom to je niečo, čo v Shift bolo prítomné. Je tu aj obdoba nitra, tzv. hybridný boost, ktorý aktivujete držaním tlačidla a dobíja sa pri brzdení.

Vizuálne úpravy mohli byť aj lepšie. Sú tu celkom dobré tímové polepy, sami si však veľmi detailný polep nespravíte, logá (skutočné aj fiktívne) si môžete umiestniť len na dopredu zvolené miesta a v určených veľkostiach. Máte však k dispozícii celkom peknú ponuku pneumatík aj diskov. Opäť je tu však niečo, v čom hra zaostáva za Shift sériou. Bodykity nemajú vizuálne spracovanie, predchodca pritom mal aj 3 rôzne druhy pre niektoré autá. Ale áno, môžete si vybrať z viacerých druhov evidenčných tabuliek a upraviť aj ich text. Paráda, nie?

A teraz prichádzajú na rad tie väčšie negatíva. Audiovizuálne spracovanie aj technický stav sú za očakávaniami. V mnohých oblastiach Project Cars 3 zaostáva za obomi predchodcami. Kým pri hraní prvých dvoch častí som si neraz hovoril „Wau, krása, paráda“, v PC3 boli len dva také „wau“ efekty. Prvý po tom ako som si hru dal na maximálne nastavenia a druhý pri daždi. Hra pôsobí skoro ako mobilná verzia, ktorá dostala upgrade na PC. A optimalizácia tiež nie je najlepšia, hlavne v daždi klesá snímkovanie aj o 10-20 fps (hrané na i7 8700k, GTX 1070). Za určitých okolností (trať, čas, počasie) však hra vie ponúknuť celkom pekný vizuál.

Zvuky áut tiež nie sú najlepšie. Niektoré znejú fajn, iné ani nie. Napríklad spomínaný Lotus Evija nemá v podstate nijaký zvuk, keďže je to elektrické auto. Pri viacerých autách je však počuť zvláštne vŕzganie a hrkanie, takmer ako



keby ste riadili starú „kraksňu“, ktorá sa v najbližšej zákrute má rozpadnúť. Hudba v hre je dobrá.....keď je vypnutá. Zapnite si radšej niečo vlastné.

Vrásky na čele vám bude robiť aj nevyvážená obťažnosť a hlúpy penalizačný systém. AI si viete nastaviť v peknom rozsahu, navyše nielen ich rýchlosť, ale aj agresivitu.

Súperi sa vedia brániť, útočiť a nevyhýbajú sa ani kontaktom. Niekedy ich však zdoláte úplne pohodlne na najvyššom nastavení, inokedy sa vytrápite aj pri nižšom. To isté platí aj pre časy, ktoré máte jazdiť v rámci módu rýchleho kola a priemerného času.

Hlavný problém penalizácií je ten, že sa aplikujú okamžite a spôsobom vyslovene hlúpym. Hra vám, v tom lepšom prípade, len „vypne“ plyn, prípadne trochu pribrzdí, v tom horšom doslova zatiahne ručnú brzdu. Asi si viete predstaviť, ako to dopadne. Okrem toho vás však aj „znehmotní“ a AI tak prejde rovno cez vás. Takým duchom však ostanete ešte aj nejaký čas po tom, čo trvanie penalizácie uplynie a môžete pridávať, naďalej tak strácate pozície, keďže AI ide rýchlejšie a prechádza cez vás.

Ak by vás niektoré spomínané veci nútili uvažovať o spáchaní virtuálnej samovraždy, môžete to v plnej rýchlosti poslať do bariéry. Praskne vám čelné sklo a pravdepodobne aj odpadne nárazník. Model poškodenia je veľmi slabý a len vizuálny.

Možno sa to nezdá, ale mal som pomerne veľký problém toto všetko vyjadriť jedným číslom. Ako pokračovanie série Project Cars tento kúsok neobstojí a niektorí by možno radi videli aj 5 a menej bodov. Hra sama osebe však až taká zlá nie je. Sú to celkom dobré arkádové preteky, ktoré

HODNOTENIE

+ pekná ponuka tratí aj áut
+ nohatá kariéra, rôzne druhy pretekov
+ dobrý jazdný model, spätná odozva
+ vylepšovanie áut a úprava vizuálu

- nie je to Project Cars
- audiovizuálne spracovanie, optimalizácia
- málo nového obsahu, chýbajúca náplň
- slabý model poškodenia
- nevyvážená obťažnosť, penalizácie
- úpravy vizuálu mohli byť lepšie

6.5

MICHAL KOREC



PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
MOJANG
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
26. MÁJ 2020

MINECRAFT DUNGEONS

MINECRAFT PRECHÁDZA DO DIABLO ŠTÝLU

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

V súlade s názvom má hra skromný retro vzhľad s charakteristickými polygónmi, hranami a kockami. Ale potvrdzuje, že v jednoduchosti je krása. Vývojári dokázali vytvoriť dizajnovo zaujímavé úrovne a so zmyslom pre detaily, vďaka čomu pôsobí kostrbatý svet dostatočne pútavo a atraktívne. Ponúkli niekoľko rozmanitých prostredí, ktoré sa líšia farebnou schémou aj štruktúrou. Sú to interiéry bludísk, bane a hrady, ale aj močarisko, lesnaté, zasnežené a púštne exteriéry, ktoré majú formu koridorov. Pekne to dotvára hudobná zložka a solídne ozvučenie.

Hra ponúka stroho podaný príbeh s bezmála desiatkou misií, pričom každá predstavuje jeden labyrint plný nepriateľov a nástrah. Bojujete v koži hrdinu, ktorého si vyberiete v úvode z pripravených postáv. Líšia iba svojím vzhľadom, ktorý navyše čoskoro prekryje nejaké brnenie. Preto výber nie je veľmi dôležitý a ani extra postavy vo forme DLC nemajú veľké opodstatnenie.

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

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

V inventári vidíte maketu svojho hrdinu so slotmi na zbraň nablízko (meč, dýka, oštep, kladivo, sekera), brnenie a zbraň na diaľku (luk, kuša). Samozrejme, výbavu si podľa potreby meníte, takže máte silnejšie zbrane a účinnejšiu ochranu. Zaujímavý je však spôsob vylepšenia. Všetko dokážete očarovať, čo v tomto prípade znamená, že každý predmet ponúka jedno až tri zdokonalenia a vždy s trojicou možností. Tie sú pri každej veci individuálne. Takže napríklad máte meč, ktorý okrem slušného útoku ponúka očarovanie s ohnivým efektom, vampirizmom, ktorý vám pridáva život zo zranených protivníkov alebo zrýchleným útokom. Ak máte body na očarovanie, ktoré sú to jediné, čo váš hrdina nadobúda s vyššími levelmi, vyberiete si jednu z možností. Prípadne takto získaný efekt aj vylepšíte na druhý alebo tretí stupeň. Pokojne môžete investovať body aj do zbraní a brnení nižšej kategórie. Neskôr už nepotrebnú výbavu rozoberiete spolu s rôznymi nazbieranými prebytkami. Budete mať z toho smaragdy, čo je univerzálne platidlo v hre a ak bola vec očarovaná, vrátia sa vám aj body, ktoré môžete použiť na lepšie kúsky.





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

Vašou mini základňou je miesto v prvej lokalite, kde sa môžete voľne potulovať po okolí a na mape si vyberáte ďalšiu misiu. Veľa zaujímavého v tábore nie je, interakcia je obmedzená na kováča, ktorý vám za smaragdy vyrobí náhodnú zbraň alebo brnenie. A potom pribudne čarodejník, čo vám vytvorí náhodný artefakt. Takže sa dlho nezdržíte a vyrazíte do terénu. Mapa vám ponúka jednu alebo viac odomknutých misií a je na vás, do ktorej sa pustíte skôr. Ostatné vás počkajú a po dokončení odomknú nové. Na bojisku treba splniť úlohy, ako je oslobodzovanie zajatcov, aktivovanie dôležitých objektov a porazenie bossov. Následne sa ešte prebojujete k východu z lokality a ste zas doma - teda v tábore.

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

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





V prípade úmrtia sa dokážete na bojisku ešte trikrát oživiť. Ak miniete všetky životy skôr, ako dosiahnete východ z bludiska, misiu musíte začať od začiatku. Na najľahšej obťažnosti to úplne stačilo, s výnimkou poslednej misie, ktorá je podstatne dlhšia ako ostatné a aj finálny boss vás viac potrápi. Tam o všetky životy môžete prísť pomerne ľahko a reštart bludiska vás nepoteší. Tu treba spomenúť, že najskôr je prístupná len nízka náročnosť a po zdolaní finálneho bossa sa odomkne vyššia a potom ešte najťažšia. Avšak môžete pozmeniť obťažnosť každej misie, do ktorej sa práve púšťate. Náročnosť by síce nemala byť nižšia ako vaša aktuálna sila, ale vyššia byť môže. Vtedy vás čakajú náročnejšie boje, ale aj šanca na získanie extra skúseností a lepšej koristi. Minecraft Dungeons je dobrý príspevok do žánru akčných RPG, ale veľa vody nenamúti. Hra nie je veľmi rozsiahla, navyše tam úplne chýba výroba predmetov, ktorá by sa už vzhľadom na použitú značku hodila. A aj keď sa má titul ešte rozširovať, zrejme to budú len platené doplnky a je otázne, či budú stáť za to, aby do nich hráči investovali. Na svoje si prídu predovšetkým mladší a príležitostní, menej skúsení priaznivci žánru, ktorí nemajú veľké nároky a neprekáža im menej rozvinutá RPG zložka, neveľmi bohatá korisť a priemerná hrateľnosť. Hoci s menšími zaujímavosťami a kuriozitami, ako je atypická forma očarovania predmetov či utekajúce kľúče. A niektorí fanúšikovia Minecraftu by možno uprednostnili, keby sa vývoj radšej sústredil skôr na doplnenie obsahu pôvodnej hry ako na vytváranie tejto malej odbočky.

HODNOTENIE

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

6.5



WARCRAFT III REFORGED

KLASIKA V NOVOM KABÁTE

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
BLIZZARD
VYDAVATEĽ:
BLIZZARD
ŽÁNER:
REALTIME STRATÉGIA
VYDANIE:
28. JANUÁR 2020

Ork a človek. Odnepamäti tieto dve rasy zvádzajú boj a už si asi nikto presne nepamätá, kto konflikt vlastne začal. Obrovská sekera narazila na štít, vyrazila ho rytierovi z rúk a ten cíti silu úderu vibrujúc naprieč brnením až do hlbiny jeho bytia. Obloha je temná, ťaživá, plná pachu síry a krvi, ale v momente ju pretína oslepujúce svetlo a vyruší dvoch bojovníkov. Blíži sa niečo strašnejšie, obrovský neživý golem povstal z ohňa a postavil sa proti obom, ohlušujúci rev je predzvesťou strašného osudu, ktorý ich čaká. A už len dva pramienky krvi a chladnúce telá ukazujú, kde sa odohral tento súboj...

So zatajeným dychom som znova po rokoch sledoval úvodné video k dobrodružstvu, ktoré som mal pred sebou. Roky dozadu som v originálnom Warcraft 3: Reign of Chaos a v pokračovaní The Frozen Throne strávil absurdné množstvo času, či už v príbehovej kampani, alebo pri hraní rôznych samostatných máp. Boli to zlaté časy gamingu, kedy sme sa stretávali v herniach, hrali Dotu, DBZ Arenu, Elemental TD, či len obyčajné súboje po LAN. Poznali sme naspamäť hlášky „zase práce?" a „mrazivý smutek hladoví !!" a dookola sme si prehrávali videá, kde sa Thrall a Gromm Hellscream postavili zradnému Mannorothovi, či Arthas prišiel prevziať korunu kráľa od svojho otca.

Po rokoch sa do ľudského sveta Azerothu vraciam naspäť. Znova budem v koži Arthasa putovať až do mrazivého Northrendu, kam sa pôjdem vysporiadať s nemŕtvou nákazou, ktorá sužuje kráľovstvo. Znova budem s orkským náčelníkom Thrallom putovať na západ do Kalimdoru, kde sa s pomocou nečakaných spojencov postavím ohnivej légii démonov. A znova v koži zradného Illidana budem stáť na strane dobra aj zla zároveň a hľadať svoje miesto na svete, milovaný aj nenávidený svojím bratom, druidom Malfurionom Stormrageom.

Príbehová kampaň bude asi to prvé, čo pri spustení hry zapnete. Prevedie vás naprieč príbehom ľudí, nemŕtvych, orkov a nakoniec nočných elfov. V príbehu datadisku, ktorý je, samozrejme, súčasťou Reforged, príbeh pokračuje osudmi nočných elfov a nagov, následne ťažením ľudí a krvavých elfov, až sa nakoniec osudy hrdinov uzavrú v kampani za nemŕtvych. Je dobrou správou, že autori do kampane vložili aj predtým samostatné časti, ktoré vyšli v rámci pôvodných hier separátne. Pozrieme sa tak, ako Thrall bojoval po ceste do Kalimdoru s morskou čarodejnicou a stretol sa s trolmi z Darkspear klanu. Rovnako sa takto neskôr v bonusovej kampani pozrieme na budovanie orského kráľovstva Durotaru v koži nového hrdinu Rexxara.



A veruže sa kampaň hrá stále dobre. Ponúka vyvážený mix rôznych scenárov, od klasického boja jednej základne proti nepriateľskej, cez obranu strategických miest na mape, až po RPG časti, kde sa s hrdinami a hŕstkou bojovníkov postupne prebojujete cez obrie bludisko, zabíjate príšery a hľadáte mocné artefakty. Všetko je to okorenené kvalitným dabingom (aj keď hráčmi v našich končinách milovaný, český sa do hry tentokrát nedostal) a ťahané vpred zaujímavým príbehom a ikonickými postavami. Kto z pamätníkov by zabudol na Arthasove vyčíňanie v Stratholme, či naozaj ťažké boje s nočnými elfmi pri pokuse zabiť strážcu lesa Cenariusa.

Okrem týchto úloh bola takmer každá misia okorenená aj množstvom vedľajších úloh, kde sme napríklad pomocou chrličov- gargoylov museli zabrániť poslovi zo základne nočných elfov ujsť s prosbou o pomoc, či hľadať na mape čriepky zničeného artefaktu a znova ho spojiť do jedného. V novej hre sme napríklad v Stratholme mohli stretnúť aj nové nepriateľské jednotky, pri zničení určitých domov, ale takýchto zmien je v hre veľmi poskromne. Za zmienku možno stojí to, že niektoré mapy v kampani boli prepracované, ale takisto je ich veľmi málo.

Čo sa takisto nezmenilo, je samotná hrateľnosť. Tu si dovolím povedať, že sa absolútne meniť nemusela. Všetko funguje tak, ako si to pamätáme, ľudia svoje budovy stavajú pomocou robotníkov, nemŕtvi ich vyvolávajú temnými portálmi na skazenej zemi, elfom ako budovy slúžia obrovské stromy. Orkovia sa vrhajú do bojov s krvilačnosťou a brutalitou na chrbtoch oblúd kodo či obrovských vlkoch, ľudia vyrovnávajú sily technickým pokrokom v podobe gyrokoptér a parných tankov, noční elfovia útočia pomocou svojich ľahkých jednotiek zo zálohy a kryjú sa v temnote mesačného svitu, nemŕtvi pomocou necromancerov obracajú každého mŕtvého protivníka na svojho spojenca.

Hra za každú stranu je naozaj iná a vyžaduje iný prístup, taktiku aj plánovanie. Samostatnou kapitolou sú hrdinovia, ktorí dokážu veľmi efektívne obrátiť boj v prospech jednej alebo druhej strany. Stačí v správnom okamihu začarovať palatínove oživovacie kúzlo a váš padlý regiment rytierov znova stojí v plnom nasadení pripravený narobiť z krehkých elfských lukostrelkýň prach pod kopytami koní. Elfský druid zas nikdy nebojuje sám, stačí mu len pár stromov a dokáže si na pomoc privolať stromových bojovníkov, ktorí zdržia postupujúceho nepriateľa, alebo odrežú cestu zvyšku unikajúcich jednotiek protivníka.

Ale aj klasické jednotky majú množstvo vlastných špeciálnych schopností, ktoré menia bojisko z obyčajného ,,ja mám viac" na skutočne zaujímavú zmes kúzlenia, kombinovania rôznych druhov jednotiek a presunov počas bojov, aby každá jednotka bola využívaná s plným potenciálom, ktorý má. Nehrá sa tak na kvantitu, ale kvalitu. Nebudem tvrdiť, že je to zlé, ale tu mohli autori aspoň skúsiť experimentovať a minimálne v bojoch mimo kampane dvihnúť maximálny limit jednotiek, alebo navýšiť množstvo jednotiek, ktoré môžete ovládať v jednej aktívne označenej skupine. Boje by to okorenilo, otvorilo by to možno priestor na viac experimentovania a zmenu zabehnutého štýlu hrania proti AI aj živým hráčom v multiplayeri, pretože ak ste boli skúseným hráčom pôvodných hier, vlastne sa pre vás v tej vynovenej nezmenilo v rámci hrateľnosti nič.

A čo sa vlastne upravilo? Čo nové, prevratné prinieslo nové vydanie obľúbenej RTS po toľkých rokoch? No, tu treba byť maximálne kritický, pretože nové prakticky nič.



Áno, samozrejme, zmenili sa modely postáv a budov, vylepšili sa mierne efekty kúzel (aj keď tornádo niekto zúfalo nezvládol a vyzerá to hrozne), všetky objekty a prostredia sú detailnejšie, prerobená je aj vegetácia...a to je vlastne všetko. Na zmiernenie pachuti v ústach môžem s pokojným svedomím prehlásiť, že nové modely postavičiek sú prevažne naozaj veľmi pekné a detailné, Arthas s Frostmournom vyzerá úžasne a hrozivo, Cenarius a jeho parožie sú majestátnejšie ako v pôvodnej hre, každá jednotka má na sebe množstvo drobných detailov, ozdôb a amuletov. Budovy sú takisto detailnejšie, na stenách sú pribité štíty, obkolesujú ich lebky či sú pomaľované runami.

S týmto si niekto dal naozaj veľa práce a aj keď nie všetko vyzerá dobre (pozerám smerom na avatara bludičiek nočných elfov), novým modelom nie je čo vytknúť. Avšak ani zďaleka tieto nové modely, efekty a vegetácia nevyzerajú tak dobre, aby mi počas celého hrania nevysvetliteľne padali fps do hlbín, odkiaľ vyliezla Illidanova armáda nagov. Keby to aspoň bolo trochu opodstatnené, že fps padajú napríklad pri veľkom boji alebo presune troch armád cez veľké mesto, ale nie. Dvaja sedliaci stoja pri hrade, idem im zadať úlohu a dočkám sa odpovede: „W...oo...rrrk??" To si fps odskočili na druhú stranu mapy pozrieť, či sa tamojší lesní trolovia dobre vlnia do rytmov hudby, alebo čo.

Skúste tam ale poslať svoje jednotky a tie sa zaseknú po ceste o strom, o seba, o kameň aj o kalužu, okolo ktorej pôjdu. Niekto sa hral s pathfindingom jednotiek a skazil ho. Neviem prečo to niekto robil, pretože síce nebol svetový ani v starých hrách, ale fungoval lepšie ako to, čo je v hre teraz. Nové modely si vybrali daň aj v podobe „zväčšenia" niektorých jednotiek, čo sa prejavilo na spomenutom pathfindingu, aj napríklad na tom, že niektoré predmety, ktoré vypadli zo zabitej príšery, som s hrdinom nemohol zdvihnúť zo zeme. A pritom sa týmto veciam dalo poľahky s trochou snahy vyhnúť. V hre je totiž veľmi výrazne zmenená jedna mapa v misii za Arthasa a v tejto funguje pathfinding na výbornú, lebo bola robená na mieru novým modelom postáv.

Grafickým chybám sa hra takisto nevyhla, aj keď to nie je nič hrozné, väčšinou sa to obmedzí na pár blikajúcich plamienkov ohňa na hranici medzi odhalenou a neodhalenou mapu. Obrovským problémom bolo naopak mnoho dní po vydaní občas sa vôbec dostať do kampane. Pri spustení novej misie, po ukončení tej predchádzajúcej, vás hra vyhodila po načítaní naspäť do menu kampane s nápisom „Defeat" a museli ste reštartovať celú hru, aby ste mohli v kampani pokročiť ďalej. V poslednom update to Blizzard už opravil a veľkú časť kampane som už dohral bez spomenutého problému. Za normálnych okolností by som to teda tým pádom ani nespomenul, ale toto nie je indie štúdio, toto je Blizzard a takéto chyby by sa takému skúsenému štúdiu stávať naozaj nemali.

A to ani nejdem hlbšie analyzovať polemiku o tom, čo bolo sľúbené a čo bolo nakoniec dodané, aj keď mi je jasné, že sa mi za to dostane vlna kritiky. Hru hodnotím takú, aká vyšla a aj tak to nedopadlo na pomery Blizzardu práve slávne. Keby som mal do hodnotenia, ktoré je, ako ste si už sami isto všimli, dosť nízke, pripočítať aj to, že Blizzard úplne odstrihol plány na prepracovanie všetkých prestrihových scén a zmenu



HUD, asi by sa to hodnotenie prepadlo do hlbín podzemia Azjol-Nerub a už by sa odtiaľ nevyhrabalo. Starý HUD slúži dobre, aj keď tie prázdne plochy na oboch stranách, ktoré sú pozostatkom prispôsobenia zobrazenia pre 4:3 rozlíšenia, pália oči. V zápale bojov si to pravdepodobne všímať nebudete. Prepracovanie prestrihových scén je (teraz skočím k veľkému teoretizovaniu) chyba marketingu Blizzardu. Skrátka sa nikto neopýtal tímu, ktorý na hre pracoval, či to obrovské množstvo scén vlastne aj stihnú do vydania prerobiť a keď po predstavení vysvitlo, že nie, jednoducho ich odstrihli.

Hra si vyslúžila obrovskú vlnu znechutenia a nenávisti od zarytých fanúšikov. Najnižšie hodnotenie v histórii Metacricitc je ale podľa mňa absurdné a prehnané. Hra nie je v jadre zlá, to by sme tu museli klamať seba aj vás, keby sme to tvrdili. Hrá sa to skvelo, unikátnosť každej rasy a možnosti, ktoré sa pri rôznych kombináciach jednotiek a hrdinov ponúkajú, sú obrovské. Nové modely postáv a budov sú úžasné, pričom z nich stále dýcha tá povestná atmosféra, z ktorej sa nevytratila z hry ani štipka. Kampaň je epická, osudová, každá postava v nej má svoje miesto, každá misia je unikátna a zábavná. Na druhej strane hra je technicky nedotiahnutá, absurdné prepady FPS, grafické glitche a neuveriteľne skazený pathfinding sú pre štúdio s takou reputáciou, akú Blizzard zvykol mať, naozaj neodpustiteľné chyby. Cena hre takisto nepomáha, za kvalitný remake dať 30 eur je skvelá cena, za ustráchaný a technicky nedotiahnutý remaster je to už horšie.

Čo bude ďalej, kam sa Warcraft Reforged posunie? Kedysi udržiavalo na našich diskoch Warcraft hlavne obrovské množstvo používateľského obsahu, ktorý hru držal pri živote dlho po vydaní. Napriek tomu, že si Blizzard vyhradzuje všetky práva na novovzniknutý obsah do Reforged, hráčov to neodradilo a začínajú pribúdať nové mapy, arény a mody. Ako poznám Blizzard samotný, chyby a glitche časom odstráni, možno pribudnú aj nové mapy a kampane, čo by sme uvítali všetci. O kvalitný obsah tretích strán sa napriek ustanoveniam s právami fanúšikovia postarajú, lákadlo je skrátka pri možnostiach Warcraftu priveľké. Rany a špina, pachuť z vydania ale v ústach ostanú. Blizzard kráča po veľmi tenkom ľade a zásoby zarytých fanúšikov sa zmenšujú. Vydanie Reforged malo byť možno tak trochu návratom k zašlej sláve, ale zafungovalo presne naopak.

HODNOTENIE

+ unikátne rasy a spôsob hrania za každú z nich
+ rozsiahla kampaň obidvoch hier spojená v jedno veľké dobrodružstvo
+ nové modely postáv a budov, ktoré ale zachovávajú atmosféru starých hier
- nezvládnutý technický stav hry, grafické glitche a fps dropy
- stávka na istotu, okrem grafiky absolútne žiadne zmeny a vylepšenia
- niektoré nezvládnuté grafické efekty

6.0



PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4
VÝVOJ:
ELINE MEDIA
VYDAVATEĽ:
ELINE MEDIA
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
8. JÚN 2020

BEYOND BLUE

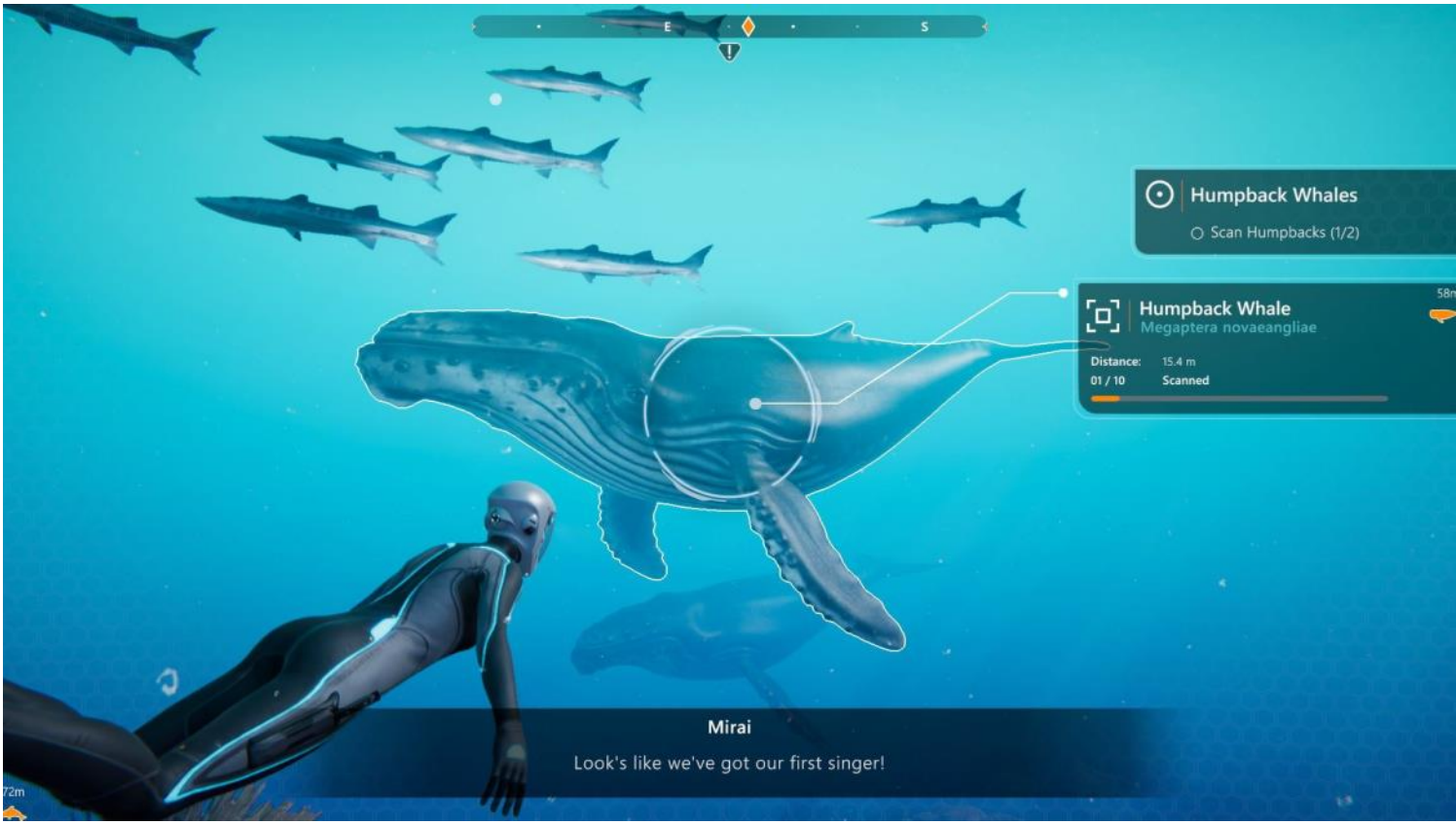
NUDA POD VODOU

Seriál Blue Planet II patrí k tomu najlepšiemu z prírodopisných dokumentov, čo som mal možnosť vidieť. Fascinujúci podmorský svet natočený v bezkonkurenčnej kvalite a s komentárom božského Davida Attenborougha sa mi pred pár rokmi nenávratne vryl do pamäte. Preto som sa možnosti zrecenzovať Beyond Blue celkom potešil. Lenže...

Hra vychádza z vyššie spomenutého dokumentárneho seriálu Blue Planet II a autori priamo spolupracovali s jeho tvorcami pri vývoji. Človek by si tak myslel, že výsledný produkt zaujímavým mixom dokumentu a hry presiaknutý informáciami a zaujímavosťami o podmorskom svete. Bohužiaľ, opak je pravdou.

Ujmete sa role podmorskej výskumníčky Mirai, ktorá študuje vorvane tuponosé. Hra sa odohráva celá pod vodou a Mirai sa vydáva na pravidelné ponory zo svojej osobnej ponorky. Na jej ovládanie môžete rovno zabudnúť. Slúži len ako kulisa, kde medzi ponormi telefonujete s kolegami a so svojou sestrou, prezeráte si tu zaujímavé dokumentárne videá a prepínate nudné pesničky cez prehrávač. Počas celej hry dokonca ponorku ani neuvidíte z vonkajšej strany.

Ponory sú ale tým hlavným "lákadlom" hry. Mirai má elegantný futuristický potápačský oblek a neobmedzenú zásobu kyslíka, takže vašu pozornosť môžete sústrediť na okolie. Je treba pochváliť snahu autorov vytvoriť ilúziu skutočného podmorského sveta, pretože animácie a modely živočíchov sú naozaj kvalitne spracované. Prostredie je ale nesmierne nudné a takej Subnautice nesiaha ani po špičky. A neobstojí tu ani argument, že ide predsa o reálny svet a nie mimozemskú planétu, pretože v našich oceánoch o mimozemské scenérie rozhodne núdza nie je. Hra obsahuje aj mapu, ktorá je tu ale absolútne zbytočná, lebo prostredie je malé a k jeho skúmaniu vás nič nevedie.



Príbeh, ktorý zaberie zhruba 3 hodiny, sa točí okolo Mirainej posadnutosti vorvaňmi, čo je asi aj kameň úrazu celej hry. Vidieť spať skupinu vorvaňov v temnote kolmo nahor je bez debaty fascinujúci pohľad aj takto v hre, ale povedzme si pravdu, nič zaujímavejšie od nich nemôžme čakať. Prečo sa autori rozhodli venovať plnú pozornosť práve nadnášajúcim sa horám mäsa je pre mňa záhadou. Seriál, z ktorého hra vychádza, pritom v každej svojej epizóde predstavil iný bióm a iných "hrdinov" oceánu a zakaždým išlo o zaujímavý pohľad. Počas ponoru samozrejme stretnete aj iné tvory a len tak medzi rečou vás kolegovia pošlú naskenovať delfíny, vráskavce alebo kosatky, ale hlavné husle tu stále hrajú tie nudné vorvane. Tešil som sa, že možno uvidím aspoň raz aj žraloka bieleho pri love. Nie. Namiesto toho ďalší nadnášajúci sa vorvaň.

Herná náplň hru nijako nezachraňuje. Neustále dookola skenujete pravým a ľavým tlačidlom myši všetko, čo sa pohne a občas stlačíte F, aby ste niečo zdvihli zo dna. To je všetko. Rozumiem, že nejde o akčný titul, ale trochu kreativity by hre neuškodilo. Za určitý počet naskenovaných jedincov nejakého živočícha sa vám postupne odomykajú záložky, ktoré ale neobsahujú žiadne informácie ani zaujímavosti, ale zmôžu sa tak maximálne na latinské názvy a zaradenie, prípadne na graf s hĺbkou, v ktorej jedinec žije. V hre podľa dokumentárneho seriálu je to nepochopiteľné.

Z tej vlny kritiky by sa mohlo zdať, že ide o veľmi zlý titul, ale nie je to pravda. Beyond Blue je priemerná oddychovka na pár hodín a hlavne premárnený potenciál na skutočne zaujímavý herný dokument. Skutočným lákadlom a asi najlepším prvkom hry tak boli pre mňa krátke videá a rozhovory, ktoré sa nevošli do seriálu a ktoré sa vám počas hrania postupne odomykajú. Zaujímavé momenty, na ktoré natrafíte počas hrania, by sa ale dali zrátať na jednej ruke tyranosaura.

Ak však máte chuť na podmorské dobrodružstvo, určite siahnite po hre Subnautica. Tá ilúziu oceánu, života a záhad v ňom zvláda výborne. No a ak ste náhodou nevideli seriál Blue Planet II, okamžite to napravte! Začať môžete fantastickým trailerom.

HODNOTENIE

+ animácie a modely zvierat
+ dokumentárne videá
- nudná hrateľnosť
- nezaujímavé prostredie
- absencia textov a informácií o jednotlivých živočíchoch

6.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
YIPPEE
VYDAVATEĽ:
KALYPSO
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
13. DECEMBER 2019

COMMANDOS 2 REMASTER

SPÄŤ DO DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY V REMASTRI KLASIKY

Aktuálne videohry sa nesú v znamení remasterov, remakeov a reštartov. Čiže sa vracajú klasiky v novom šate alebo znovu vytvorené úplne od podlahy a vybrané série začínajú celkom od začiatku. Niektoré takéto pokusy sú vydarené, iné menej a cítiť z nich len honbu za peniazmi a ryžovanie osvedčenej značky. Momentálne tu máme aj remaster stratégie Praetorians a dnes už legendy Commandos 2, na ktorú sa s odstupom času, takmer po dvoch desaťročiach, znovu pozrieme.

Mnohým veteránom utkveli v pamäti náročné misie s rôznymi vojenskými špecialistami a zelený baret reprezentujúci taktickú hru od Pyro Studios. Mladší hráči možno ešte nemali tú česť a práve teraz by mohol byť ten správny čas, aby sa pustili do hry prispôsobenej dnešnej dobe. Otázne je, čo vlastne obom skupinám dokáže reálne ponúknuť tento HD remaster. Je toho veľa a predsa málo. Veľa zaujímavého obsahu z minulosti, ale málo vylepšení, ktoré by klasický titul vhodne uviedli v súčasnosti. Predsa len, mnohé sa zmenilo a niektoré herné mechanizmy už sú zastarané a neuspokojivé. Dnes už skrátka hráči vyžadujú určitý komfort, ktorý sa stal štandardom. Mnohé súčasti videohier už sú riešené praktickejšie a intuitívnejšie ako kedysi a to by malo byť zohľadnené aj v oprášených klasikách. Vývojári z Yippee! Entertainment si to ale neuvedomili.

Pôvodnému obsahu nie je až tak veľmi čo vytknúť. Iste, určité veci tam aj v minulosti trochu škrípali, ale ako celok to fungovalo veľmi dobre.



Je prekvapivé, že základ hry pôsobí stále sviežo a niektoré herné mechanizmy sú pozoruhodné a jedinečné aj po dlhých rokoch. Hru tvoria vojenské špionážne misie, kde hráč ovláda hŕstku postáv, ktoré plnia úlohy zamerané na sabotáž v druhej svetovej vojne. Každý vojak má špecifické schopnosti a ani jeden nie je univerzálny. Preto je možné dosiahnuť stanovené ciele len spoluprácou. Takže je tu napríklad odborník na výbušniny, ktorý dokáže vyhľadať a zneškodniť míny a používať nálože. Agent si môže obliecť nacistickú uniformu, a tak sa voľne pohybuje medzi nepriateľmi, až kým sa neprezradí. Ďalší vojak sa vie vyšplhať a rýchlo prekonať bariéry, ktoré ostatní nezvládnu. Úloha snajpera je jasná. A je tu aj pes, ktorý môže upútať pozornosť a napríklad aj prenášať zásielky medzi jednotlivými postavami.

Sortiment hrateľných postáv závisí od druhu misie a niekedy začínate len s jednou a s ostatnými sa musíte najskôr skontaktovať alebo ich zachrániť. Ani to ale nemusí byť všetko, okrem svojho vlastného tímu občas prevezmete kontrolu nad spojeneckými vojakmi alebo námorníkmi, ktorých potom použijete ako ozbrojené posily alebo ich vyvediete z väzenia. Pri postupe je minimálne v prvých fázach misie nežiaduci zbytočný hluk a pozornosť. Takže sa nepriateľom treba vyhýbať, aby nespustili alarm a nezačali strieľať, prípadne ich musíte likvidovať nenápadne a potichu. Čiže ich omráčite päsťou a niektorí vojaci ich môžu aj poviazať, inak obete o chvíľu precitnú. Alebo sa dajú omámiť injekciou, otráveným vínom či podrezať nožom. Ak už dôjde k otvorenému konfliktu, uplatnia sa pištole, samopaly, míny. No opäť platí, že jednotlivé postavy môžu používať len určité veci a zbrane, hoci inak všetky smú prehliadať skrinky, stoly a telá nepriateľov a nájdu kopu rozmanitých vecí. Výzbroj, uniformy, tabletky, dokumenty (niektoré sprístupnia bonusové misie), ďalekohľad, časti prístrojov a podobne.

Umelá inteligencia nepriateľov nie je práve najlepšia, no napriek tomu sú nebezpeční a nesmiete ich podceňovať. V prvom rade sa treba vyhýbať ich pohľadu, inak po krátkej chvíli vyvolajú rozruch a útočia. Pribehnú posily, často máte po chlebe, ibaže ak sa včas niekam ukryjete, o niekoľko sekúnd všetko utíchne, akoby sa nič nestalo a hliadky sa vrátia na svoje miesta. Uhol pohľadu nepriateľov si môžete kedykoľvek zapnúť, takže viete, ktorý úsek práve sledujú. Protivníci sú často v skupinkách alebo obrátení tak, že nie je možné len tak popri nich prekĺznuť alebo ich len tak pozabíjať. Tu pomôžu rôzne finty a úskoky. Napríklad agent v uniforme začne debatovať so strážami, takže sa pozerajú na neho. S druhou postavou sa im prešmyknete poza chrbát, alebo im odzadu podrežete hrdlo. Veľmi účinné je pohodenie balíčkov cigariet, vďaka ktorým nacisti zmenia svoju trasu a zamieria k miestu nálezu - rovno vám do rany.

Pri postupe môžete využiť aj vozidlá, váš zlodej v rekonštrukcii udalosti Most cez rieku Kwai dokonca jazdí na slonovi, spínačmi aktivujete brány, zariadenia a podobne. Tvorcovia mysleli na rôzne aspekty a napríklad v arktickej misii vaše postavy bez teplého kabáta mrznú. Čiže vonku nevydržia dlho a musia sa priebežne zohrievať v príbytkoch alebo si nájsť patričný odev. Pred vstupom do miestnosti sa môžu pozrieť hľadáčikom, kto tam je a kde sa práve pohybuje. Alebo búchaním po stene privolajú pozornosť. A podobných vychytávok je v hre oveľa viac.

Úlohy sa dajú splniť viacerými spôsobmi, s využitím rôznej taktiky a bohatých možností, aj keď vás hra usmerňuje, ako by to ideálne malo prebiehať. A to najmä nepovinnými zadaniami. Pri sledovaní cieľov misie sa vám otvorí denník s popismi a je super, že po kliknutí na konkrétnu úlohu sa vám ukážu obrázky daného miesta, takže viete, kam máte ísť. Navyše pri pohybe môžete kliknúť na ikonu, ktorá vám priamo v teréne ukáže navigačné značky.

To všetko by bolo super, keby tvorcovia vhodne upravili určité prvky hry. Mnohé však neriešili vôbec a iné síce urobili, ale sú skôr na škodu. Možno sa zmierite s tým, že vaše postavy majú menší dostrel ako nepriatelia, aj keď proti sebe môžu stáť s rovnakými zbraňami. Ale peklo zo života vám bude robiť veľmi nekomfortné ovládanie. Niečo zvládnete myšou a klikaním na ikony, no musíte si vypomáhať aj klávesmi. Dá sa na to zvyknúť, ale vo chvíľach, keď musíte rýchlo reagovať, na ťažkopádne ovládanie neraz doplatíte. Navyše niekedy postavy vykonajú vybraný úkon oneskorene. A v tejto hre naozaj neraz treba konať rýchlo, inak sa niečo totálne pokazí. Takže aj to, keď si nastavíte nôž, ale pri vstupom do inej miestnosti vám hra zakaždým prepne pištoľ, čiže nemôžete bleskovo potichu zabiť nepriateľa, ktorý stojí pred vami, je neduh, ktorý by tu nemal byť.

Commandos 2 vždy bola dosť ťažká hra a práve praktickejšie ovládanie ju mohlo robiť prístupnejšou a intuitívnejšou. Takže by ju zvládli aj menej šikovní a netrpezliví hráči. Lenže to sa nekoná. Našťastie, postup si môžete kedykoľvek uložiť, a to aj pomocou quick save, takže netreba hádzať flintu do žita, keď sa vám nedarí. Frekventované ukladanie pomôže a napokon prídete aj na riešenia náročnejších situácií. A ak náhodou nie, nájdete kopu online videí z pôvodnej hry s postupom, ktorý sa nezmenil, takže je stále aktuálny.

Určite sa dalo spraviť viac aj s kamerou. Hra je izometrická, plochu si môžete približovať a vzďaľovať, čo je v podstate ok. Niekedy vám ale zlý uhol pohľadu zakryje dôležité úseky a nepriateľov. Našťastie, dá sa prepínať uhol kamery, nie je to však sľubované plynulé otáčanie o 360 stupňov, len skokový záber z inej polohy. Niekedy vás to zmätie a dezorientuje. A aj tak vždy nevidíte všetko potrebné, najmä v úzkych chodbách v interiéroch. Pomohlo by, keby aspoň boli vidieť farebné siluety postáv, keď už stoja v nevhodnom uhle. Tvorcovia sľúbili nápravy a veru majú čo robiť, pretože v hre je veľa vecí kostrbatých alebo zabugovaných. Pri prvých pokusoch tesne pred vydaním hry bolo more chýb, takže sme radšej počkali na finálnu verziu. Pes už potom síce nebol neviditeľný a konečne sa dala splniť chybná pasáž misie, ale bugy v hre stále sú a nie je ich málo.

Aspoňže sa vývojári snažia reagovať na sťažnosti nespokojných hráčov. No aj tak nám situáciu znepríjemnilo padanie hry na vybraných miestach alebo prinajmenšom úplný výpadok zvuku.





Niekde sa zaseklo vozidlo a nedalo sa s ním pohnúť, moja postava v Antarktíde po položení nálože stratila kabát, v dôsledku čoho začala mrznúť, pri zobrazení uhlu pohľadu nepriateľa hra začala sekať a pokleslo snímkovanie. Určité nápravy sú badateľné, ale aj po záplate mi v misii v Barme pri zobrazení miesta úlohy hra pri každom pokuse aj po reštarte zamrzla, po mŕtvych vojakoch zostali postávajúce postavy a podobne. Takže tomu treba dať čas, aby sa vychytalo čo najviac chýb. A možno aj zlepšila kamera a ovládanie, ktoré má byť podľa sľubov možné aj s gamepadom. Ale zázraky nečakajte.

Pri porovnaní pôvodnej hry a HD verzie je zrejmé, že remaster nepriniesol žiadnu pridanú hodnotu, nijaké praktické vylepšenia alebo nebodaj bonusy. Jediným zdokonalením je grafika s vysokým rozlíšením a slušnými detailmi (ak nepoužijete priveľký zoom), no ako už bolo spomenuté, tvorcovia pritom nemysleli na pohodlné rotovanie terénu a lepší prehľad na obrazovke. Navyše niekedy kolíše snímkovanie. A užívateľské rozhranie s ovládaním by si zaslúžili poriadne prekopať - je záhadou, prečo sa práve týmito slabinami remasteru tvorcovia chvália. Za zmienku stojí ešte cenzúra, kvôli ktorej v hre neuvidíte svastiku a nacistické symboly ani japonskú imperiálnu vlajku.

Čo si teda o HD Remasteri máme myslieť? Okrem vzhľadu žiadne vylepšenia, ktoré by stáli za reč. Hra má ťažkopádne ovládanie, užívateľské rozhranie a kameru, kopu bugov a neduhov, kvôli ktorým je tento pokus o oprášenie klasiky skôr sklamaním. Ak vám nejde o grafiku, nemáte veľký dôvod kupovať remaster, hoci cenovka pri vydaní nebola nastavená veľmi vysoko a v akcii je to menej ako 20 €. No keďže je dostupná aj pôvodná hra z roku 2002 za 5 €, ktorá je navyše paradoxne v lepšom stave, len sa na ňu trochu horšie pozerá, výber sa zdá byť jasný. A pokojne by k nej stačil nejaký mód s lepšími textúrami a bolo by vymaľované. Zhrnuté a podčiarknuté - Commandos 2 je stále výnimočný titul, ale toto nie je práve najlepší remaster, takže vám radšej odporúčame originál. Alebo prinajmenšom počkajte, kým „hádéčko" nebude poriadne zaplátané.

HODNOTENIE

+ vylepšená grafika a textúry
+ zachováva si čaro originálu

- zlé užívateľské rozhranie, ovládanie, kamera
- množstvo chýb a bugov
- okrem vzhľadu žiadne výrazné úpravy
- cenzurované a chýbajú niektoré súčasti z originálu

6.0

MATÚŠ ŠTRBA



COD: MODERN WARFARE 2

REMASTRE COD KAMPANÍ POKRAČUJÚ

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
ACTIVISION
VYDAVATEĽ:
ACTVISIION
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
31. MAREC 2020

Herný priemysel by mohol trochu pridať v oblasti kreativity. Keď už nie vo vymýšľaní úplne nových značiek, tak aspoň pri vymýšľaní nových názvov. Začína v tom totiž byť nemalý chaos. God of War? Mali sme ho tu v rokoch 2005 a 2018. Rovnaký názov, úplne rozdielne hry. nevyhlo sa to však ani očíslovaným hrám. Taký Hitman 2 tu už bol tiež dvakrát, pričom to boli rozdielne hry. Úplne dokonale sa do tohto názvového chaosu zamotáva Activision. Ten kedysi pri Modern Warfare sérii dostal značku Call of Duty do rúk širokej verejnosti. Priniesol tri časti a minulý rok zas Modern Warfare – reštart série. Popri jej reštartovaní však zároveň prináša aj remastre pôvodnej série, aby v tom noví hráči mali dokonalý guláš.

Oficiálny názov aktuálnej hry znie Call of Duty: Modern Warfare 2 Campaign Remastered, aby ste už podľa neho vedeli, že v tomto prípade sa Activision rozhodol neremastrovať celú hru (ako v prípade remasteru prvej časti), ale remastroval len jej kampaň. Teda vzhľadom na to, že pôvodné vydanie dvojky už nabehlo na úspešný multiplayerový koncept, kvôli ktorému CoD hry kupujú milióny hráčov, tak remaster prináša vlastne drvivú menšinu hry. Našťastie je aj táto menšina po takmer jedenástich rokoch od pôvodného vydania stále chytľavá.

Pre pochopenie príbehu je kľúčové, aby ste hrali jednotku. Hra totiž na ňu nadväzuje pomerne priamo. Sú tu známe postavy, pokračovanie načatej línie, no hlavne jej vyvrcholenie v ostrom prepuknutí prakticky 3. svetovej vojny. Je to akčné béčko s výbuchmi na každom druhom kroku, prísnymi skriptami a pravidelnou záchranou v posledný možný moment, ktoré obsahuje také množstvo patriotických rečí a scén, že je to dosť aj na troch hráčov, nielen na jedného. Ak by to bol film, režíruje ho Michael Bay. Ale nebol by to zlý film. Rovnako ako to nie je zlá hra. Áno, je to nadbytočne patetické, prehnané až na patriotickú hyperbolu, ale kto by nerád bojoval s kapitánom



Priceom po boku? Kto by si neobľúbil Ghosta? Vďaka zaujímavým spolubojovníkom a záporákom, ktorých by ste sami najradšej zniesli z tohto virtuálneho sveta, si hra našla fanúšikov už pred rokmi a inak to nebude ani teraz. Postavy tu hrajú prvé husle a príbeh za nimi zaostáva, kvôli čomu mi hra nevoňala už pri pôvodnom vydaní v porovnaní s prvou časťou. Aspoň tie zvraty v ňom však vyšli.

Kampaň je jedna rýchla akčná jazda, ktorá vám prakticky nedáva moment vydýchnuť. Dokážete ju tak doraziť na jeden dych, keďže nikdy nevynikala dĺžkou. Nováčikom zaberie niečo nad 6 hodín. Ak už hru však poznáte z minulosti, viete ňou prebehnúť aj za štyri hodiny a to je čertovsky málo. Prejdete ju prakticky za jeden večer. Čaká vás tu veľmi veľa strieľania, trochu zakrádania (niektorých nepriateľov obísť musíte, pri iných vám hra dá túto možnosť, ak strieľať prakticky nechcete) a aj jedna poriadne kontroverzná misia. Hra vás pred ňou dokonca varuje, ak by ste sa ňou cítili byť pohoršení. Na druhú stranu v nej nemusíte vystreliť, čo je zaujímavá voľba a aj po rokoch je táto možnosť voľby niečo, čo zaujme, lebo to hry bežne nerobia.

Celkovo je hra rozdelená na 3 príbehové kapitoly, ktoré sú spoločne poskladané z 18 misií, ak teda rátame aj zbraňový tutoriál a kontroverznú misiu No Russian, ktorú však môžete preskočiť. Jednotlivé misie vás zavedú do kože niekoľkých rôznych postáv a spolu s nimi sa dostanete na rôzne miesta po celom svete. Bojovať tak budete pred Bielym domom, v Brazílii, niekde na Blízkom východe a aj v zamrznutých častiach Ruska. Využívať budete širokú paletu súčasnej vojenskej techniky, pričom nebude chýba ani ovládanie vojenských dronov, ktoré využijete na likvidáciu viacerých cieľov priamo zo vzduchu.

Misie si ešte môžete spestriť hľadaním dôležitých informácií. Celkovo v hre nájdete 45 notebookov, ktoré obsahujú tieto informácie a viac vám prezradia v menu a sprístupnia drobné modifikátory do misií..

Aktuálny remaster nám však ukazuje hneď niekoľko nepríjemných faktov. Pôvodnú hru sme nielen my v dobe vydania hodnotili naozaj vysoko. Ponúkla epickú kampaň s obrovským spádom, no k tomu aj multiplayer a špeciálne misie. Keď dáte preč práve tieto dve veci a ostane vám len holá kampaň, uvedomíte si, že je pomerne plytká a že je tu toho obsahu naozaj málo. Activision to vyvažuje cenovkou €24.99, no otázne je, či radšej nemal ísť ešte o niečo nižšie s cenou. To je nejakých 5 eur na hodinu zábavy, kde ešte aj kino vám dáva lepší pomer. Jedinou pridanou hodnotou je snáď len Múzeum, kde si po prejdení hry ešte môžete zastrieľať na modely postáv v hre. Druhým nepríjemným faktom je, že hrateľnosť hry nezostarla práve najlepšie. Aj keď je akcia stále zábavná a má spád, ktorým vás pohltí, herné mechanizmy som už v dobe pôvodného vydania považoval za prílišne limitujúce a teraz je to ešte viac viditeľné.



Dokonalým príkladom je slum v Brazílii, kde sa musíte prestrieľať relatívne malým a uzavretým prostredím.. hromady nepriateľov sa však spawnujú v miestnostiach, kam by sa vám nezmestili ani všetky lekváre od babky. Neraz sa tam navyše spawnujú už po tom, čo toto miesto prejdete.
A spawnujú sa dovtedy, kým neprejdete nejakým konkrétnym bodom, či jednoducho nespustíte iný skript.

Vaši spolubojovníci sú v boji často nepoužiteľní, AI nepriateľov má zas vo zvyku si ich veľmi nevšímať. Zato ale vždy presne vedia, kde sa nachádzate vy, aby vám zvlášť na vyššej obťažnosti vedeli poslať jednu presne mierenú medzi oči. Ak teda spustíte skript niekde ďalej v hre, no ešte nevykynožíte všetkých nepriateľov v predchádzajúcej lokalite, nastane nešťastná situácia, kedy sa vaša armáda posunie ďalej, ignoruje možno toho jedného zostávajúceho nepriateľa, no on to smelo sype priamo do vás a do nikoho iného. Ja som naozaj tak strašne rád, že sme sa už z tejto etapy herného priemyslu snáď nadobro dostali. Rovnako ako Modern Warfare Remastered z roku 2016 aj remaster dvojky audiovizuálne stavia na pôvodnej hre, no všetko výrazne vylepšuje. Hra v mnohých oblastiach nevyzerá práve najlepšie a vidno, že nevznikla v roku 2020, ale nemôžem povedať, že by vyzerala zle.



Modely postáv sú veľmi slušné a to isté sa dá povedať aj o modeloch zbraní. Niektoré animácie boli vylepšené, iné upravené, ďalšie pribudli ako úplne nové. Vo výsledku tak hra naozaj nevyzerá zle aj napriek svojmu veku. Vizuálny upgrade jej pristane a k tomu boli pridané či vylepšené aj niektoré efekty, či už je to DoF, časticové efekty, alebo iné veci. Hra teraz samozrejme podporuje rozlíšenie 4K a HDR.

Vylepšený bol, samozrejme, aj zvuk, a to v celom rozsahu. Všimnete si, že zbrane znejú výrazne lepšie ako v pôvodnej hre, čo zase pridáva na atmosfére samotným bojom. To isté platí pre všetky efekty, takže keď sa snažíte zase obsadiť Biely dom, okolo hlavy vám sviští guľky a všade navôkol to vybuchuje, máte z hry dobrý pocit. Dabing bol kvalitný už v dobe vydania, za čo vďačí naozaj dobrým hercom v každej z hlavných postáv a spoznáte tu naozaj obrovské množstvo známych hlasov, ako napríklad Lance Henriksen, Keith David, Will Arnett alebo Troy Baker. O hudbu sa postarali Hans Zimmer a Lorne Balfe a stále má gule, počúva sa jednoducho skvele.

Herný dizajn nezostarol práve najlepšie, obsahu je tu v konečnom dôsledku žalostne málo a ak vám príbeh nevoňal už pri pôvodnom vydaní, tu sa nič nemení. To sú však jediné nedostatky tohto remasteru a aj z nich je jeden veľmi subjektívny. Fanúšikov si určite nájde, na tých pár hodín dokáže dobre zabaviť a naozaj schuti si pri ňom zastrieľate, navyše pri sympatickom audiovizuálnom vylepšení. Ja len stále neviem, prečo by som do remasteru ako hráč pôvodnej hry mal ísť. Tieto lineárne a krátke kampane nikdy neoplývali znovuhrateľnosťou a „len“ vylepšený audiovizuál je trochu málo. Noví záujemcovia si však môžu užiť akčnú jazdu v štýle, ktorý sériu rozšíril medzi milióny hráčov.

HODNOTENIE

+ kampaň má stále spád
+ postavy
+ audiovizuálne vylepšenia
+ stále parádna hudba a dabing
+ gunplay sa udržuje na vysokej úrovni

- len krátka kampaň, žiadny multiplayer ani Spec-ops misie
- herný dizajn nezostarol práve najlepšie
- trochu plytké
- nič nové, čo by pridalo nejakú hodnotu

6.0

BRANISLAV KOHÚT



PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
ILLPHONIC
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
24. APRÍL 2020

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

PREDATOR SA VRACIA V KOOPERAČNEJ MULTIPLAYEROVKE

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

Môžeme teda hneď v úvode vytknúť hre jej najväčšie mínus - veľmi málo obsahu a v súvislosti s tým neadekvátna suma pri vydaní. Huting Grounds obsahuje tutoriál (len za predátora) a iba tri multiplayerové mapy v jedinom režime. To je celá ponuka, s ktorou sa musia hráči (minimálne nateraz) uspokojiť. Iste uznáte, že za kompletnú hru, ktorá však má náplň na úrovni verzie s predbežným prístupom, pýtať 40€ na Epic Store je dosť opovážlivé a Deluxe edícia neprináša nič také výrazné, kvôli čomu by ste za ňu mali utratiť 60€.

Ďalším neduhom je technické spracovanie a nestabilita hry. Vizuálne je to prijateľné, dá sa na to pozerať a ani dizajn máp nie je najhorší. Vždy je to prales, kde sa nachádza nejaký komplex jednoduchých budov a tam spravidla treba splniť určité úlohy - získať dáta z počítača, ukradnúť alebo zničiť drogy, nájsť a zneškodniť bombu, zlikvidovať dôležitý cieľ. Aj fyzika funguje slušne, napríklad rastliny sa prehýbajú, keď cez ne prechádzate a efektne rozprskávajú, keď tam napálite dávku, lebo je niekde tam neviditeľný predátor. To by šlo. Ibaže hra pomerne často padá, dokonca vo výukovej misii sa mi na určitom mieste zosypala opakovane. V menu hry pri úpravách predátora zas bežne vypadli textúry a zostala z neho iba schematická kostra. K tomu si pridajte kolísanie a nečakané prepady snímkovania a ďalšie neduhy, ktoré vedia znepríjemniť hranie.

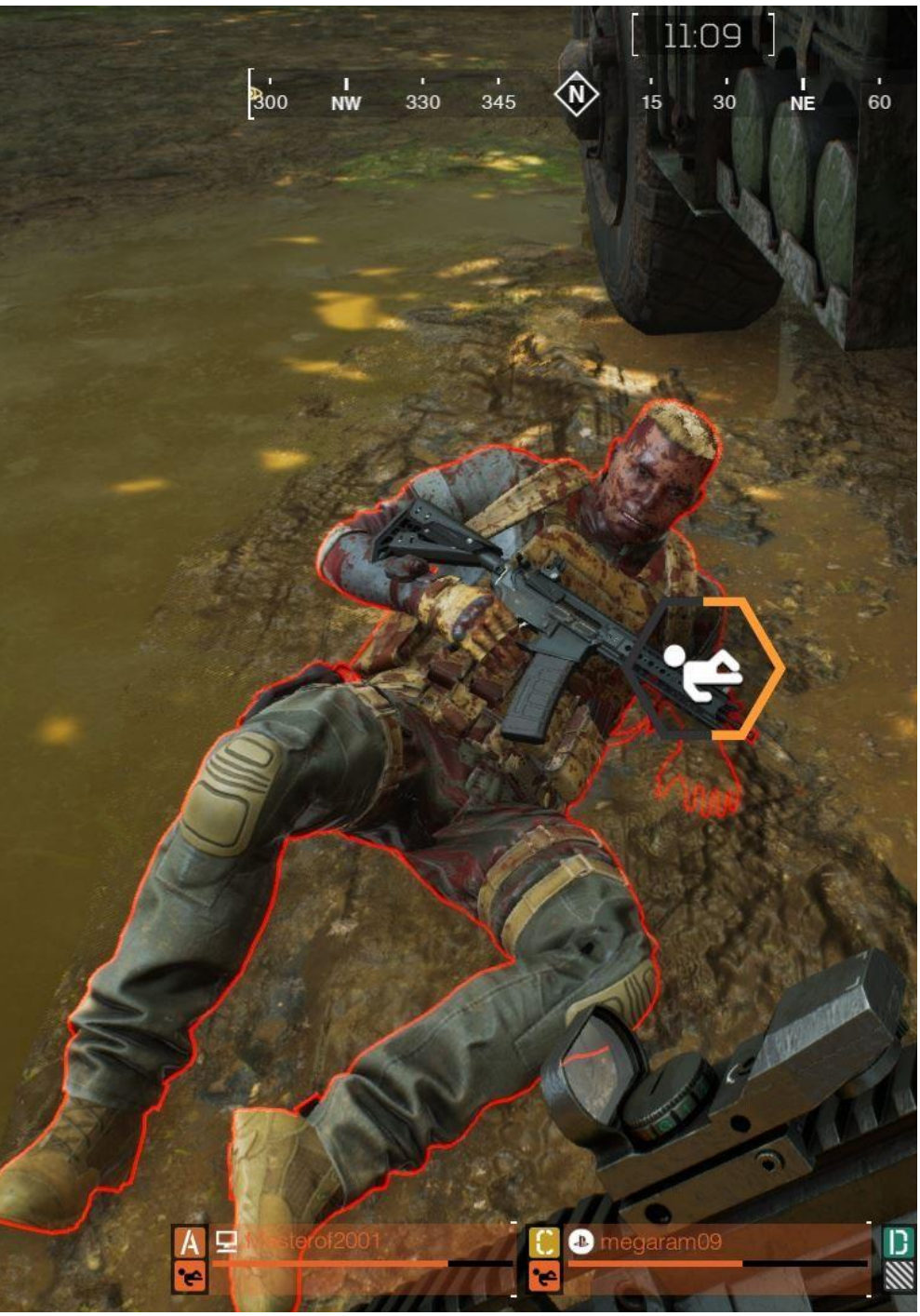
Úplným protikladom je audio. Tvorcovia využili filmové melódie a zvuky, ktoré fanúšikovia značky veľmi dobre poznajú a skutočne to veľmi prospieva celkovej atmosfére hry. Priznám sa, že väčšinou pri hraní po krátkej dobe úplne vypínam hudbu alebo ju výrazne utlmím. V Hunting Grounds som to neurobil a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

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

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

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





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

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

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

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



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

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

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

HODNOTENIE

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

6.0

JÁN KORDOŠ



MOTO GP 20

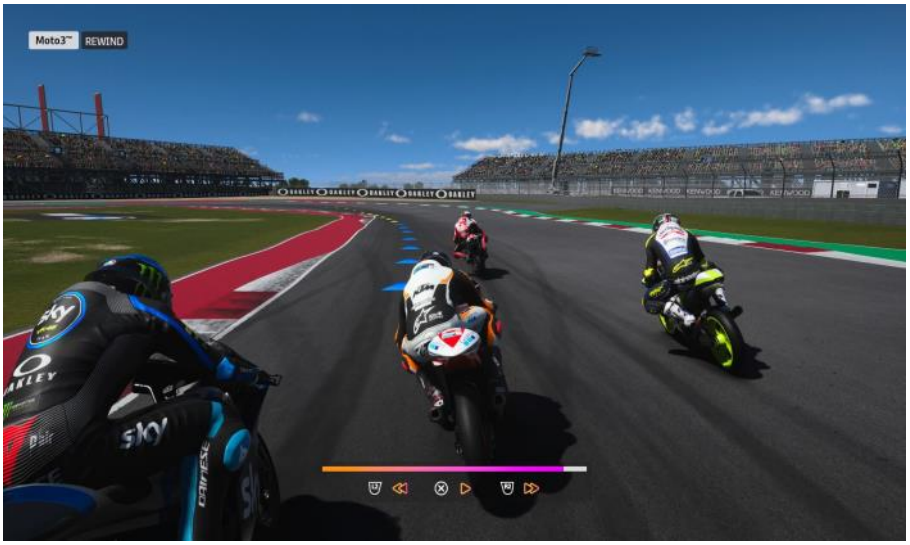
PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
MILESTONES
VYDAVATEĽ:
MILESTONES
ŽÁNER:
RACING
VYDANIE:
23. APRÍL 2020

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

Rozoznať od seba jednotlivé diely je pre staršieho, už mierne sklerotického hráča priam nadľudská úloha. V prvom rade treba spomenúť, že oficiálna licencia na šampionát so všetkými okruhmi (ku ktorým pribudol fínsky Kimi Ring), motocyklami, jazdcami a historickým okienkom do ponuky rôznych výziev, zvyšuje pokušenie hráča siahnuť si na vreštiace beštie, ale na druhej strane je aj bičom, ktorý poriadne plieska. Nič iné ako oficiálne preteky tu nenájdete. Pozrite na TT Isle of Man 2 a pochopíte. Ale nič také nás nevzrušuje pri formulách od Codemasters, tak prečo by malo v sérii MotoGP? Ono je to aj v tom, že hry od Milestone sú ako cez kopirák a často sú technokraticky spracované verne, no chýba im vzrušenie, pocit z nespútanej rýchlosti, adrenalín.

Kariéra od Milestone bola vždy nemastná -neslaná. Aspoň niečo v tomto prípade dospelo k menšej úprave, avšak šampanské ešte neotvárajte. Juniorské kubatúry z minula tu nehľadajte, osvedčená trojica od pištiacich MotoGP3 je dostačujúca. V menu inak žiadne novinky. Predchádzajúci diel mód Kariéry okresal na odklikávanie víkendových veľkých cien, teraz sa musíte o svoj tím trochu starať. Vlastne konečne máte okolo seba ľudí, ktorí vám prinášajú vylepšenia, dodávajú kontrakty, navrhujú výskum. Upisujete sa novým stajniam, zlepšujete v zjednodušenom princípe parametre motocyklu. Lepšia ponuka prináša viac financií, avšak aj nároky na umiestnenie.

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



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

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

Stále to však má do simulátora ďaleko, nepomáha tomu ani slabší dojem z rýchlej jazdy, ktorý sa dá vylepšiť prepnutím kamery do pohľadu z vlastných očí či nad helmou jazdca, no následné nakláňanie nie je príjemné na žalúdok a príliš sa mi nedarilo ovládať motorku v zákrutách s dostatočným predstihom. Ale je to zážitok, hoci skôr akčný než hardcore. Umelá inteligencia svoju vyššiu úroveň dáva najavo predovšetkým brzdením pred zákrutami a následnou akceleráciou, než agresivitou, čo je jedine dobre. V multiplayeri je znovu pomerne prázdno, navyše je podpora viacerých hráčov obmedzená na tucet živých jazdcov a ponuka je skromná a nahráva viac samotárskemu jazdeniu.

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

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

HODNOTENIE

+ zaujímavejšia kariéra
+ manažment spotreby paliva a pneumatík
+ editor jazdca a motorky
+ oficiálne licencie
+ bohaté možnosti úpravy náročnosti

- takmer identické s predošlým dielom
- grafické spracovanie zaostáva za konkurenciou
- nevýrazné animácie jazdcov
- postupný stereotyp

6.0




5.0

JURAJ MALÍČEK



PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
INFUSE STUDIO
VYDAVATEĽ:
INFUSE STUDIO
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
1. NOVEMBER 2019

SPIRIT OF THE NORTH

PUTOVANIE SEVERSKEJ LÍŠKY

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

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

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

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

Čím sa konečne dostávame k mytológii ani nie tak islandskej, ako sa v kontextoch Spirit of the North uvádza, ale skôr ku Grónskej, čo by čiastočne mohlo sedieť, ibaže prostredie nezodpovedá mytologickým reáliám. Hra sa evidentne neodohráva ani v Grónsku, ani na Islande, najbližšie by prostredie mohlo mať ešte k Sibíri, respektíve k severu Aljašky, kde znova nájdeme líšku ako dôležitého mytologického tvora. Zvlášť v spojení s ľudským šamanizmom, ktorý sa objavuje aj v neskorších pasážach hry samotnej – líška prichádza na miesta evidentne poznačené ľudskou prítomnosťou, do sakrálnych priestorov, ktoré sú jasne dielom človeka. Avšak tu zas nesedí architektúra, žiadna zo starobylých severských šamanských kultúr podobné stavby nerealizovala.

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

Ale dobre, moja chyba, vidiac a hrajúc hru, ktorá nie je o priamočiarom akčnom dobrodružstve, ale skôr chce byt akýmsi meditatívnym videoherným uvažovaním o čomsi, čo presahuje jednoduchú banánu zábavu, nechal som sa zviesť na scestie a príliš som o hre premýšľal.

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

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



HODNOTENIE

+ nádherná hudba
+ alternatívna adventúra
+ atmosféra

- nezvládnuté ovládanie
- banálna pointa
- prílišné umelecké ambície

5.0

MATÚŠ ŠTRBA



GODFALL

PLATFORMA:
PC, PS5
VÝVOJ:
COUNTERPLAY GAMES
VYDAVATEĽ:
GEARBOX
ŽÁNER:
AKCIA

Pri vydaní nových konzol sa objavujú rôzne tituly, ktoré sú šité horúcou ihlou a pokúšajú sa vyťažiť zo situácie, že na novú konzolu nie je až toľko hier, takže sa dokáže presadiť aj titul, ktorý by to mal hocikedy inokedy oveľa ťažšie. Sám som v minulosti pri launchi niektorých konzol rozdával jednotky aj dvojky (z desiatich), lebo niektoré tie launch tituly sú vyslovené príšerné. Teraz je ale situácia iná. Rozsiahla knižnica v rámci spätnej kompatibility zaručuje, že sa už pri vydaní novej konzoly prakticky nemôžete nudiť. Žiadne jednotky a dvojky nám tak nehrozia. Ale zato tu máme táto päťku. Epic na PC a Sony medzi konzolami si zabezpečili exkluzivitu na novú akciu od vydavateľstva Gearbox, ktorá sa dá hneď v úvode zhrnúť ako veľa kriku pre nič. Toľké peniaze na marketing, taká veľká kampaň a aj niektoré fakt dobré videá, no a toto je výsledkom – asi najslabšia AAA hra v roku 2020. Snažila sa preniesť looter štýl, v dnešnej dobe dosť typický pre mnohé strieľačky, do sekačky s jemným nádychom Souls žánru. Predstavte si napríklad Destiny, The Division či niečo podobné. Teda hru stavanú na kooperáciu a rozširovanie aj po dosiahnutí základného príbehu, kam sa môžete stále vracať, bojovať proti náročnejším výzvam a získavať za to lepšiu výbavu. Akurát, že ku Godfall sa nebudete chcieť vrátiť.

Hra sa odohráva v high fantasy svete plnom mýtických rytierov, starobylých rádov a aj jedného takmer biblického súboja dvoch súrodencov. Ak vyhrá Macros, ten zlý, stane sa z neho boh a môže to priniesť apokalypsu. Ak vyhrá Orin, teda vy, dokážete túto apokalypsu odvrátiť. Problém ale je, že sa tento súboj už raz odohral kedysi v minulosti a Macros ťahal za dlhší koniec. Preto teraz musíte vložiť všetky svoje sily do toho, aby ste ho porazili. A ak ste herný novinár, tak aj do toho, aby ste tú hru dohrali, lebo to nie je práve jednoduché.

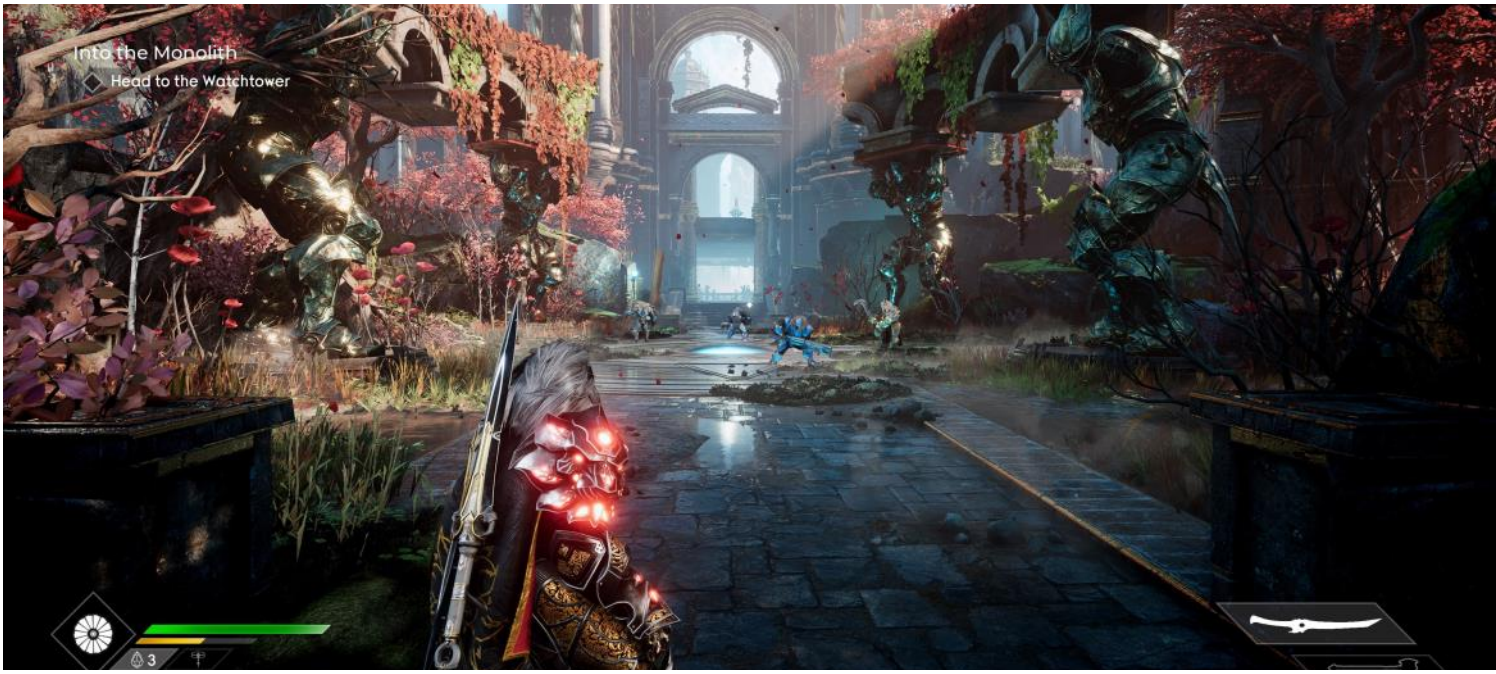
Godfall pritom nie je nejakou vyslovene príšernou hrou. Len tu toho veľmi veľa nefunguje z rôznych dôvodov, najčastejšie z dôvodu zlého dizajnu – či je to príbeh, levely, hrateľnosť alebo aj výtvarný štýl. Všetko škrípe práve v dizajne. Vezmite si napríklad príbeh. Ten je tak neuveriteľne nezaujímavý, že sa pri sledovaní záverečných titulkov budete musieť samých seba pýtať, o čom tých predchádzajúcich 12 hodín vlastne bolo. To jadro je o konflikte dvoch súrodencov ako personalizácie dobra a zla, ale všetko okolo je zbytočný guláš, ktorý nielenže nevyužíva svoje high fantasy zasadenie, ale dokonca máte dojem, že mu skôr škodí.Nie všetko tu ale nefunguje až takýmto spôsobom. Pár vecí sa dokonca podarilo a medzi ne by som zaradil systém Valorplates, čo sú vlastne brnenia predstavujúce triedy v hre. Tých je tu 12, vychádzajú zo znamení zverokruhu a reprezentujú herný štýl a schopnosti, ktoré bude Orin mať. A nielen to. Taktiež určí to, či je Orin muž, alebo žena. Totiž konkrétne brnenie definuje postavu. V priebehu hrania si brnenia budete postupne odomykať a vylepšovať. Budete si vytvárať svoje buildy a prispôsobovať ich tak, aby nielen zodpovedali vášmu hernému prejavu, ale aj tomu, akú úlohu chcete plniť v online kooperácii troch hráčov.

Pokojne hru môžete hrať sami, no taktiež môžete pozvať dvoch priateľov (ak niekoho presvedčíte, aby s vami do hry išiel), aby ste sa spolu vydávali naprieč troma oddelenými sférami tohto sveta (zem, voda, vzduch) na postupnej ceste postaviť sa svojmu bratovi. Vzhľadom na svoj Valorplate sa ďalej budete vybavovať aj zbraňami a ďalšou výbavou. Samotný Valorplate sa pritom ale nedá meniť. Neberte to teda ako napríklad Diablo, kde si postupne budujete build aj s ohľadom na jednotlivé časti brnenia. Tu dostanete svoj Valorplate a budete ho takýto mať stále. Ak chcete zmenu, musíte si odomknúť iný.

To ale nie je nijako náročné, stačí len mať dostatok zdrojov a potom si môžete aj svoju výbavu jednoducho skopírovať. Výbava sa skladá z dvoch zbraní, ktoré si so sebou vediete do boja (a sú tu žánrové klasiky, ako rôzne kladivá, sekery, meče a podobne). A tiež ovplyvňujú váš bojový štýl. Taktiež si do výbavy vyberáte amulet, dvojicu prsteňov, kameň na liečenie a zástavu. Teda tiež taká žánrová klasika pre akčné RPG. Všetko vám to v hre padá z truhlíc aj nepriateľov v úrovniach od obyčajnej po legendárnu, oddelené sú tradične farebne. Naozaj nečakajte niečo nové ani revolučné, ale aspoň to vytváranie buildov funguje a Valorplates sú dizajnovo aj koncepčne zvládnuté dobre.

Už menej je zaujímavý samotný koncept hry, kedy zo svojej základne vychádzate na misie do sveta. Tie sa aj tu delia na povinné príbehové a voliteľné vedľajšie. Každá z nich má svoj level, ktorý by ste mali mať, aby ste ju dokázali zvládnuť. Môžete sa samozrejme vydať aj do misie nad váš aktuálny level, ale dostanete poriadnu výzvu. Príbehové misie veľa toho príbehu nerozpovedia a ani sú ani veľmi nápadito nadizajnované. Hra vás prenesie niekde do prostredia, hodí vám na mapu marker a ženiete sa za ním. Cestou tlčiete nepriateľov, prídete tam a tlčiete ďalších nepriateľov, alebo nejakého bossa. Nuda.

No a vedľajšie misie sú ešte nudnejšie a slúžia len na grindovanie, keďže často budete pod potrebným levelom. Tak chodíte ďalej objavovať svet, likvidovať ďalších nepriateľov a loviť silné monštrá. Tieto hunty s primárnymi aj sekundárnymi cieľmi sú tu najčastejšou vedľajšou úlohou a nie je to nič nápadité. Keď už niečo lovíte, nech to má aspoň nádych nápaditého spracovanie, nie zase len marker na mape, na ktorom na vás čaká monštrum na svoju porážku. Pritom sa ani časom veľmi nemenia. Niekoľkokrát som niečo/niekoho lovil na tom istom mieste.



A nápaditý nie je ani dizajn sveta. V recenziách by sme nemali vývojárov urážať a ani to nemám v úmysle, keď konštatujem, že herný svet pôsobí, akoby ho dizajnoval niekto s ADHD. Alebo 15 rôznych dizajnérov, ktorí sa dohodli, že si každý niečo svoje presadí do hry a to bez ohľadu na to, aký guláš tým vznikne. Monštrá, rytieri, niečo ako fantasy mech, kraby, do toho kaktusy v prostredí, vzdušné zámky a neviem ešte čo. Pohľad na celok vyzerá dobre, ale jednotlivé veci v ňom vám už nebudú sedieť. Prostredia sú tu tri, každé svojské a každé s podobnými problémami.

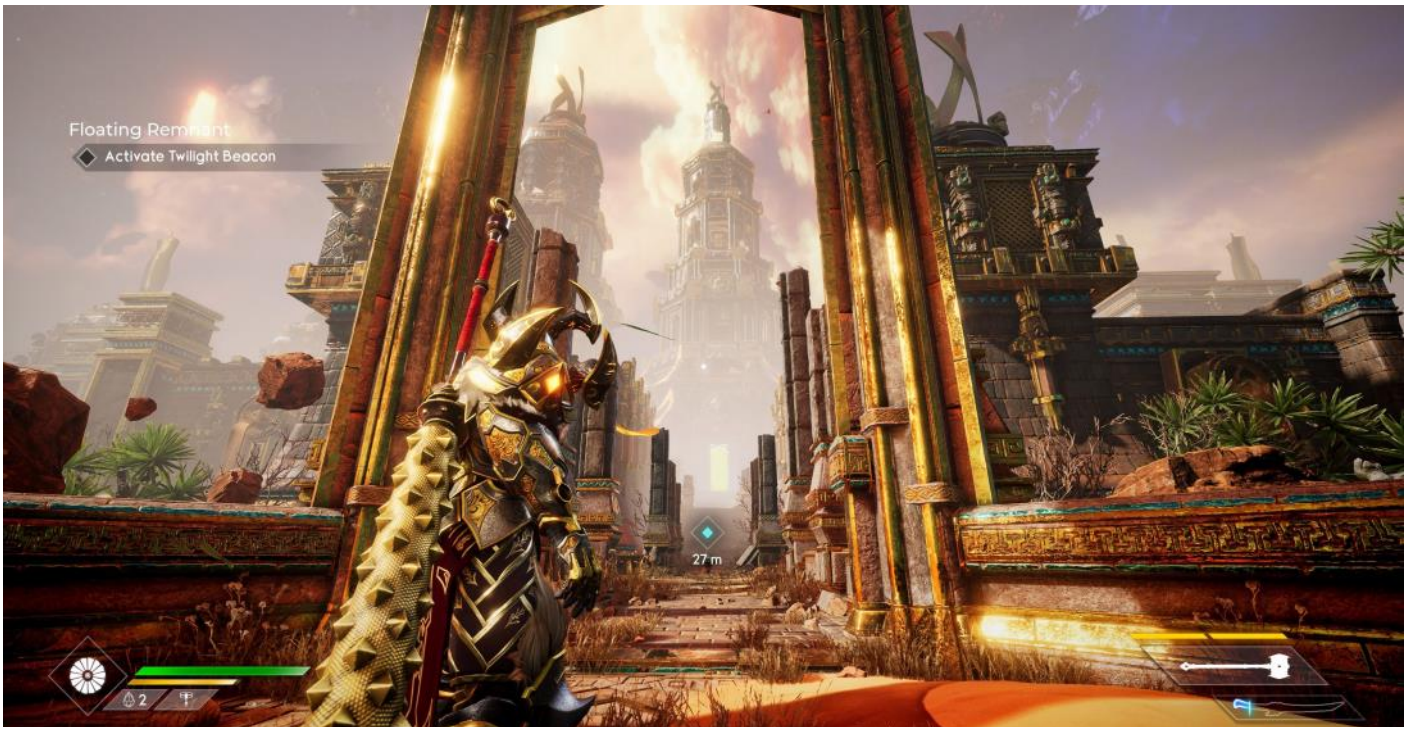
Zmeňme ale tón a pozrime sa zase aj na niečo lepšie. V tomto všetkom budete, samozrejme, bojovať. Boje sú pritom jadrom hry a našťastie sú zvládnuté až prekvapivo dobre (vzhľadom na ostatné aspekty hry). Na ich ovládanie si síce treba chvíľku zvykať, ale súbojový systém je až prekvapivo hlboký. Dokonca tak, že občas môže súčasne pôsobiť jednoducho aj náročne. Hra čerpá inšpiráciu zo Souls titulov, ale náročnosťou nejde až tak vysoko. Musíte si však okrem rôznych útokov dokonale osvojiť aj možnosti uskakovania, blokovania a odrážania útokov v správny moment, aby ste toho schytali čo najmenej a prípadne si vytvorili okno na správne načasovaný a nasmerovaný útok.

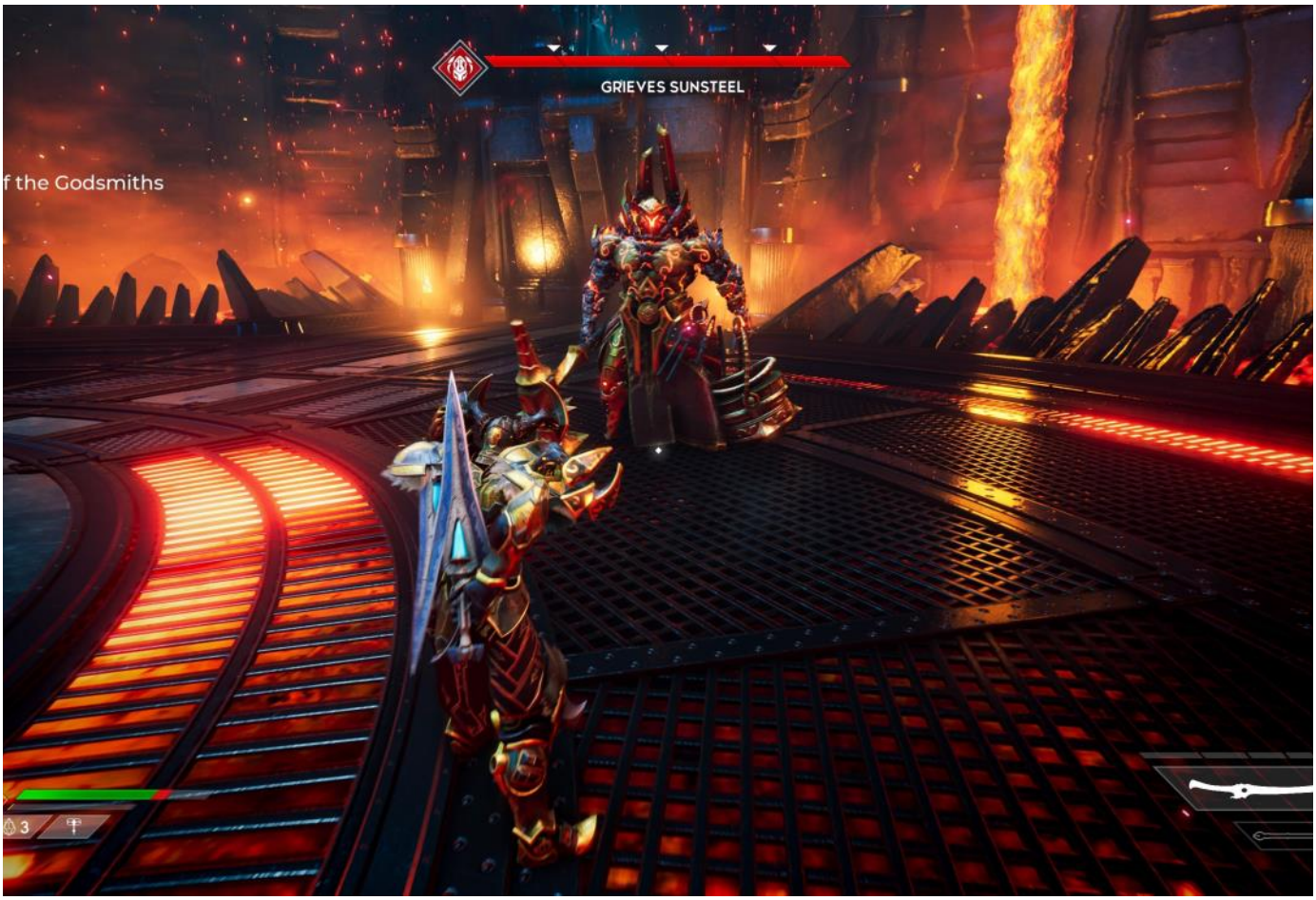
Ak ale hovorím, že je hra jednoduchšia, neznamená to, že ňou prejdete ako nôž maslom. Nie je to Dark Souls, bossovia vás málokedy zaženú do úzkych koridorov, kde vás dokážu triafať aj cez steny, no stále vás vedia dať dole na také 2-3 dobré rany. A kameňov na doplnenie života fakt nemáte po kapsách veľa. Tak musíte často naozaj len uskakovať a čakať, uskakovať a čakať. Okrem štandardných útokov ale máte k dispozícii aj rôzne útoky štítom, špeciálnu schopnosť a rôzne zbraňové techniky. Každá zbraň má navyše iné DPS, iný dosah, iné dobíjanie a podobne. Nehovoriac o tom, že nestačí nepriateľovi len zobrať zo života, ale následne mu túto odobratú porciu musíte aj zničiť, aby o ňu naozaj prišiel, na čo je naviazaná Soulshatter mechaniky. No a ešte sú tu popravy, ak dokážete nepriateľa dostať na zem. Nie je toho málo a trvá, kým si to osvojíte, ale funguje to dosť dobre.

Dobre ale nefungujú nepriatelia, teda minimálne nie tí bežní. Stretnete tu viacero potvor, viacero frakcií, no všetky sú v zásade len variácie toho istého. Akurát v jednej sa jedna postava volá šaman, v inej zas inak, ale stále majú v boji proti vám rovnakú funkciu. Alebo inak, v jednej frakcii po vás monštrum pľuje, v ďalšej po vás postava strieľa energetické výboje, v inej zas po vás strieľa zo zbrane. Teda síce často vyzerajú inak, ale v boji to je úplne jedno, keďže je to len iný skin na takého istého nepriateľa. Navyše ani ich dizajn často nie je veľmi nápaditý.

Lepšie je to už s bossmi, ktorí sú výrazne nápaditejší a naozaj zaujímaví, pričom ich tu celkovo nájdete sedem. To samozrejme z hľadiska dizajnu. Z hľadiska hrania ich často budete dosť nenávidieť, keďže do boja nikdy nejdú fér. Sú oveľa silnejší ako vy, používajú obrovské palety útokov. Jeden vás zasype ohňom, ďalší si dokonca povoláva pomocníkov, či sa pokryje štítom. No a do toho všetkého musíte stále počítať s tým, že občas stačia fakt len dve-tri rany a ste dole. Našťastie to je ale tiež jedna z tých vecí, ktoré v hre fungujú dobre. Nie dokonale, ale dobre.

Dajme tomu, že sa cez to všetko prehryznete a rozhodnete sa hru dohrať do konca. Tieto hry sa ale nedohrávajú len do konca, musíte ich hrať ďalej. Ako je na tom hra potom? To síce teraz ťažšie posúdiť, ale veľká sláva to asi nebude. Príbeh si odbijete, porazíte Macrosa a vraciate sa zase k tomu skúmaniu a lovom. Teraz sa ale pridávajú aj nové a náročnejšie snové „remixy“ už prejdených levelov.





Zopakujete si súboje s bossmi, ale teraz prebiehajú inak, menia pravidlá a sú pochopiteľne ešte náročnejšie. Navyše sa k nim musíte prebojovať cez „predkolá“. Ako dlho vám niečo také asi vydrží? Ja som ich prešiel tri a hra letela z disku.

No a pokračujeme v negatívach, kým sa zase dostaneme k niečomu pozitívnemu. Tieto hry sú nielen o kvalite výstroja, vylepšení a endgame obsahu, ale aj o tom online hraní. Práve to totiž neraz dokáže zachrániť aj priemerné tituly, ako je napríklad tento. Avšak ani tu to nie je žiadna sláva. Môžete si prizvať dvoch priateľov a dopĺňať sa s nimi v misiách. Môžete si vypnúť alebo zapnúť chat. No a neviem, či som niečo prehliadol, ale nič iné tu už asi nie je. V hre úplne absentuje matchmaking, takže ak nemáte priateľov s podobne masochistickými sklonmi, nebudete si mať hru s kým zahrať.

A na záver opäť niečo pozitívne – hra vyzerá aj znie dosť dobre. Graficky je to naozaj podarené, fakt je to nextgen, aj keď sa občas všetko až prehnane leskne, ale modely sú detailné, efektov nie je málo a sú zvládnuté dobre a hra sa aj schopne hýbe. Škoda, že dojem z vizuálu ťahá dole nesúrodý artštýl, ale technicky je to na vysokej úrovni. To isté platí aj pre dabing, pri ktorom je až škoda, že tu nie je zmysluplnejší príbeh, ktorý by dal postavám viac priestoru. Herci sú dobrí, len nemajú priestor na to, aby vynikli. No a ani hudba nie je zlá, našťastie sú jej užijete viac ako dabingu.

Som si istý, že si Godfall nájde nejakých fanúšikov. Napríklad môj kocúr bol hrou zjavne fascinovaný, lebo na ňu dokázal pozerať fakt dlho a sústredene. Mňa to ale, bohužiaľ, nechytilo a nie je to tým, že by bola hra nedopečená a treba jej dať obsah na využitie potenciálu. Tu je problém už v základe, ktorý nie je vystavaný na kvalite. Audiovizuál, súboje a koncept brnení s tvorbou buildov nestačia na to, aby vyzdvihli to ostatné, čo je vlastne dosť nepekný mačkopes s nekohéznym dizajnom, nezaujímavým svetom, fádnymi nepriateľmi a nudným pokusom o príbeh.

HODNOTENIE

+ komplexný súbojový systém
+ Valorplates brnenia a vylepšovanie postáv
+ decentný audiovizuál
+ nápaditi bossovia
+ slušná výzva

- trápny príbeh
- nesúrodý dizajn
- fádny svet
- absencia matchmakingu
- nezaujímavé misie

5.0

MATÚŠ ŠTRBA



ARREST OF A STONE BUDDHA

PLATFORMA:
PC, SWITCH
VÝVOJ:
YEO
VYDAVATEĽ:
YEO
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
27. FEBRUÁR 2020

Mám rád nenápadné indie hry, v ktorých sa skrýva niečo viac a nesnažia sa len o hrateľný zážitok, ale je v nich aj niečo navyše. Či to je nejaké posolstvo, prípadne popkultúrny odkaz, jednoducho čokoľvek, čo hru spraví zaujímavejšou a pomôže jej vyniknúť z davu. Arrest of a stone Buddha papierovo má byť hra, ktorá toto všetko spĺňa, no ako ste asi aj vytušili zo známky hore, niečo nevyšlo. A asi si môžem dovoliť trochu predbehnúť zvyšok textu a prezradiť, že to, čo tu v veľkom zlyhalo, je nakoniec práve hrateľnosť.

Postupnosť má byť totiž taká, že si ako vývojár postavím pevné základy v hrateľnosti a potom na nich staviam to niečo navyše. Tu bol proces asi opačný. Yeo nám pritom už predtým priniesol niekoľko nápaditých a dobrých hier, no teraz to trochu škrípe. Na zaujímavé nápady a atmosféru nalepil hrateľnosť, ktorá síce v úvode osloví, ale príliš skoro sa zamotá do slučky, z ktorej sa ľahko vymaníte a nebudete mať príliš chuť sa vrátiť, aby ste si ju zopakovali. Behom prvých pár desiatok minút totiž zažijete pravdepodobne všetko, čo vás tu čaká.

Arrest of a stone Buddha kombinuje veľa vecí, ktoré mám rád vo filmoch. Tematicky aj spracovaním sa pohybuje niekde medzi nasledovníkmi francúzskej novej vlny a hongkonským akčným filmom 90. rokov. Je to vlastne taká art housovka o nájomnom vrahovi zasadená do Paríža v 70. rokoch. Je doslova o jeho každodennom živote a ako asi tušíte, vy ste týmto nájomným vrahom. Deň za dňom vám uteká pred očami, kedy sa spolu s hlavnou postavou ponárate do zdanlivo nekonečného kolotoča zabíjania ľudí a času. Hromadné zabíjanie je totiž striedané bezsennými chvíľami, ktoré trávite v meste, pri alkohole, či so spoločníčkou. Postava zjavne prechádza

deprimujúcim obdobím a hra robí dobrú prácu v tom, aby túto depresiu preniesla aj na vás.

No a potom je tu tá estetická stránka, ktorá zase náramne pripomína napríklad filmy Johna Woo, kedy váš hrdina na scéne rozpúta parádny akčný balet, pri ktorom neraz v každej ruke drží inú zbraň a guľkami kropí desiatky nepriateľov, ktorí po každej presnej rane padajú na zem. Vždy po takejto pasáži vás čaká putovanie po Paríži, z ktorého zase môžete nasávať atmosféru a hlavne sa hlbšie ponárate do stavu, ktorý reprezentuje vášho zabijaka. Ešte aj miesta, kam vás hra zaberie, pôsobia priam ikonicky a pritom nejde len o mesto, ktorého známe pamiatky sa mihajú v pozadí.

Práve zasadenie a atmosféra sú veci, ktoré si tu budete užívať a sú vystavané na mnohých menších detailoch, ktoré spolu budujú veľmi zaujímavý celok. Autá v uliciach Paríža, aj keď sa skladajú len z menšieho počtu pixelov, jasne odkazujú na klasické Citroeny DS. Navštívite kaviarne, lekárne, kostol aj cintorín, luxusný byt a mnoho ďalších, pričom je ponuka prostredí pomerne pestrá. Problém je, že to, čo v nich robíte, nie je práve pestré a neskôr už ani zábavné. Až pri hraní začnete dumať nad tým, čo by ste tu radi robili, čo by zase tamtej scéne pristalo, pričom si samozrejme spomeniete na niektoré obľúbené filmy, ktoré síce robia podobné veci, ale robia ich lepšie, zaujímavejšie a chytľavejšie.

V takom prípade vás asi ani neprekvapí smer, akým sa príbeh vyberie, či dokonca ani samotný koniec. Visí to totiž vo vzduchu od prvých chvíľ a podobné veci predsa len asi aj patria k žánru. Zabíjate, bezcieľne sa túlate, chodíte si do lekárne pre prášky na spanie, zapíjate ich alkoholom, ráno sa zbudíte a celé si o zopakujete, akurát s novou sériou vrážd v novom prostredí. Takto to ide niekoľko dní, ktoré si vaša postava spestruje návštevou kina, múzea a podobne. Niežeby mi tá predvídateľnosť prekážala, dokonca som aj s takýmto koncom spokojný, len mám dojem, že sa v priebehu hry deje len málo k tomu, aby na vás príbeh mal nejaký väčší dopad. Depresiu síce s postavou prežívate, no neviete sa s ňou stotožniť.

Čo sa týka hrateľností, je to 2D akcia a skladá sa z dvoch časí, ktoré ste si už asi odvodili z vyššie popísaného. V prvej chodíte, strieľate a je to pekelne ťažké, ale sprvu sa bavíte. Zbraň v ruke nemáte, no ovládate efektné chvaty na to, aby ste nejakú získali z paprčí prvého nepriateľa, ktorý k vám pribehne. Zbrane logicky nemajú nekonečné zásobníky, takže hrateľnosť spočíva v tom, že odhadnete, ktorý nepriateľ pribehne až k vám, zoberiete mu zbraň, strieľate, počkáte si na ďalšieho nepriateľa a takto dookola. Do rúk sa vám tak dostane viac typov zbraní podľa typov nepriateľov. Musíte si ale dávať pozor, keďže pár guliek vás zloží a môžete ísť od začiatku levelu.

Toto je zábava možno tak prvú polovicu z trojhodinovej hernej doby a kvôli vysokej obťažnosti je to potom už len frustrácia. Navyše sú chyby aj v dizajne. Napríklad síce vždy každým výstrelom trafíte, no len prvého nepriateľa. Problém je, ak na vás mieri niekto ďalej, strieľa po vás dajme tmu z brokovnice, no vy naňho nenamierite, lebo hra automaticky mieri len na najbližšieho. Nepriatelia sa navyše spawnujú donekonečna, takže vám nepomôže žiadna taktika ani nič podobné. Musíte len ísť vpred a dúfať, že tentoraz to vyjde a prejdete ďalej. Nakoniec hru dorazíte (teda ak vás za to niekto platí), no zábava to už nie je.

Takže sa hra skladá z dvoch častí – hrateľnostnej (akcia)a príbehovej (potulky mestom, alkohol, prášky, prostitútky). Prvá vás síce v úvode chytí, no časom omrzí a začne frustrovať. Druhá vás taktiež chytí a aj dobre skončí, len vás to nebude až tak zaujímať. Našťastie, hra funguje audiovizuálne, aby to vytiahla aspoň na ten priemer. Pixelart štýl jej pristane, veľmi pekne vykresľuje Paríž a prekvapivo pekné sú v ňom aj niektoré animácie. Hudba je veľmi dobrá, skvele dotvára atmosféru, aj žánrovo tu perfektne sadne a hlavne sa dobre počúva. No to nestačí.



HODNOTENIE

+ prvú hodinu akcia zabaví
+ dobrá ťaživá atmosféra
+ audiovizuál

- po prvej hodine nudí a už len frustruje
- neustále opakovanie každodennej rutiny nakoniec príbehu neprospieva

5.0



OVERPASS

VPRED DO TERÉNOV

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
THREYE INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
BIG BEN
ŽÁNER:
REALTIME STRATÉGIA
VYDANIE:
28. FEBRUÁR 2020

Sedeli ste niekedy na štvorkolke? Podľa triedy a určenia sú to buď silné stroje na prekonávanie prekážok v náročnom teréne, alebo ľahké rýchle žihadlá. Bugina je potom vlastne takmer to isté, len v oklietkovanom prevedení. Ja som mal dosť často možnosť voziť sa na skutočne silnej štvorkolke, bol to výkonný pracovný stroj, ale na rovinke to vedela tá malá mašinka takisto pekne roztočiť. Síce som mal po jazde na nej pravidelne svalovicu a boľavé také miesta na tele, o ktorých som ani netušil, že ich mám, ale stálo to za to. Ibaže sa nie celkom správala ako štvorkolky v Overpass.

O tom presne Overpass je, budete prekonávať prekážky a pekelne náročný terén v jednom z dvoch druhov strojov. Sadnete si do buginy, ktorá je trocha výkonnejšia a má klietku, takže z nej pri náraze do kameňov nevyletíte. Alebo si sadnete na slabšiu, ale obratnejšiu a menšiu štvorkolku a riskujete dvojité vykrútenie krčných stavcov. Obidve tak majú svoje prednosti, ale ja osobne som uprednostňoval štvorkolky, asi práve preto, že s nimi mám veľa skúseností.

Svoje schopnosti ovládať tieto stroje si overíte na dvoch druhoch tratí, pri ktorých sa budete snažiť dosiahnuť čo najlepší čas. Prvou je prekážková dráha, ktorá sa zvyčajne jazdí na viac kôl. Budete prekonávať prírodné prekážky, ako bahno, kaluže, kamenisté povrchy a strmé kopce, ale do cesty sa vám postavia aj pneumatiky, naukladané veľké kmene stromov, rôzne betónové zátarasy alebo hojdačky a slalomové prekážky. A keďže sa jazdí na viac kôl, máte opakovane možnosť sa tieto prekážky naučiť prekonávať.
Druhou možnosťou je hrať tzv. Hillclimb závody, ktoré, ako názov napovedá, sú o tom vyšplhať sa po dráhe do kopca. Tu už je pokus len jeden, takže treba jazdiť s rozvahou, pretože každá chyba vás stojí drahocenné sekundy.

Tie strácate aj za neprekonanie, respektíve obchádzanie prekážky, či zhodenie zátarasy ohraničujúcej okraje dráhy a vlastne za každé pochybenie, ktorého sa počas jazdy dopustíte. Len mi občas pripadalo nejasné, akým spôsobom hra vyhodnocuje pochybenie, pretože som síce prekážku prekonal, ale asi iným spôsobom ako si hra kdesi v útrobách svojich jednotiek a núl predstavila. Ak som napríklad skúsil niektorú prekážku prekonať len okrajom, aby jedno koleso bolo na pevnom podklade, prišiel som o sekundy tak či tak. A pri niektorých prekážkach bolo hneď vopred lepšie ich obísť a stratiť sekundy, ako strácať čas pri prekonávaní problému.



To sa ale stávalo zriedkavo a s trochou trpezlivosti a štipkou umu sa dali tieto prekážky prekonávať relatívne efektívne. Takmer nikdy sa neoplatí ísť na plný plyn a takmer nikdy sa neoplatí ísť na prekážku takpovediac ,,po hlave". Do kopca sa napríklad neoplatí vletieť kolmo, pretože sa tam skrátka nevyšplháte, a tak je lepšie si nabehnúť zo strany a aj za cenu niekoľkých stotín sekúnd sa tam vyšplhať šikmo. Ako nás to v škole učili, ako sa má orať? Ruka hore, kto vie. Po vrstevniciach, správne. Už naši dedovia vedeli ako jazdiť v kopcoch. Ale k jazde do kopcov sa ešte vrátime.



Aby ale toto jazdenie nebolo len také samoúčelné, budete jazdiť v rámci pretekárskej sezóny, kde sa vám postupne budú odomykať nové trate a stroje na súťaženie. Za umiestnenie v tabuľke dostávate body a na konci sezóny sa uskutočnia veľké preteky, ktoré určia vaše finálne umiestnenie v sezóne. Počas sezóny vás môžu osloviť rôzne sponzorské spoločnosti, ktoré vám za podpis zmluvy a splnenie určitých úloh v súťažiach poskytnú lepšie finančné ohodnotenie alebo nové diely a vylepšenia pre vaše stroje, ktorých môžete mať v garáži viac kusov. Okrem toho môžete jazdiť, samozrejme, v multiplayeri alebo s kamarátom na delenej obrazovke.





Za utŕžené peniaze z pretekov si môžete potom kupovať už spomenuté vylepšenia do bugín a štvorkoliek, úplne nové stroje, ale aj rôzne kozmetické vychytávky pre vás aj vaše vozidlo. Rôzne polepy a farby na vozidlo, pre jazdca samotného sú tam rukavice, helmy, jazdecké kombinézy a všetky tieto klasické kozmetické parádičky, na ktoré sme si v podobných hrách už dávno zvykli. Aj keď v tejto hre je celkom jedno, že je jazdec fešák v ohnivej kombinéze, lebo asi dve sekundy po začatí pretekov sa často stane, že je až po lopatky od blata. Ale aspoň predtým vyzerá dobre, veď prvý dojem je tiež dôležitý.

Čo je ale dôležitejšie, je jazdný model, čím sa vraciam trocha k tomu, čo bolo spomenuté v úvode a to, že minimálne štvorkolka sa v hre nespráva až tak úplne ako štvorkolka, na akú som bol ja zvyknutý. Nehovorím, že tá skutočná sa vyšplhá všade a nehovorím, že sa nedá na skutočnej štvorkolke efektívne prevrátiť a pochrámať si chrbticu. Lenže v Overpass, hlavne na tratiach Hillclimb, sa štvorkolka nevyšplhá niekedy takmer nikam a prevracia sa naozaj často, neraz na takých smiešnych prekážkach, že by ste ich v realite prekonali snáď aj na skateboarde. Počas jazdy cez prekážky to nie je také badateľné a dovolím si povedať, že tieto dráhy sú aj oveľa prepracovanejšie a zábavnejšie, ale Hillclimb trate boli v istých momentoch čistá katastrofa. Tu už ani nabiehanie si na vrstevnice, ako sme spomínali na začiatku, veľmi nepomáha.

Aj neskúsenému jazdcovi či laikovi musí byť jasné, že v normálnych podmienkach by taký stroj bol schopný prekonať nejaký kopec či nerovnosť, na ktorej v Overpass len bezmocne prehrabujete kolesami. Veľmi mi to pripomínalo, keď sme kedysi v Skyrime hľadali textúru, po ktorej sa dalo ešte liezť niekam do kopca, lebo sme si chceli akože ušetriť cestu. Tak preteky reštartujete a skúšate znova, inou stranou nabehnete na kopec a znova prehrabujete kolesami. Neberte to však tak, že niekto do hry dal neprekonateľné dráhy, to by bola, samozrejme, hlúposť. Len hľadanie toho správneho spôsobu, ako sa vyšplhať na meter vysoký kopček, bolo zdrojom nekonečnej frustrácie a časom som sa snažil tratiam Hillclimb skrátka vyhýbať. Jazdný model proste nie je žiadna sláva. A to aj napriek tomu, že máte možnosť pri jazde meniť druh pohonu kolies či nakláňať telo jazdca ako protiváhu, málokedy cítite reálny rozdiel.

O to horšie potom bolo, že sa, samozrejme, vašou nešetrnou jazdou vozidlo kazilo, začalo zaťahovať do strán či strácalo na zodratých kolesách trakciu v kopcoch. Tieto komplikácie sa ale dali opraviť medzi pretekmi za určitý obnos peňazí, aj keď vo viac-etapových súťažiach ste opravili len časť poškodenia.



Ak bola vaša štvorkolka po pretekoch príliš poškodená, mohli ste si na ďalšiu trať vziať iný kus z garáže, alebo ju výmenou za vynechanie jedných pretekov sezóny dať opraviť úplne do novoty. Dôvod na paniku to teda nebol, skôr to slúžilo ako motivácia skúšať svoje stroje obmieňať.

Toto všetko sa ale odohráva aj tak nejako sterilne. V hre mi celkovo, počas súťaže, pred ňou a aj po nej, alebo aj medzi jednotlivými udalosťami, chýbalo nejaké to korenie, nejaké oživenie. Na možnosť replay záznamu súťaže rovno zabudnite, na tratiach je prázdno, chýba akýkoľvek komentár či aspoň jasanie fanúšikov. Jazdec nemá žiadny štáb, nekoná sa ani efektívny príchod na trať, ani víťazné gesto po prejazde cieľovou čiarou. Plastový panák na hopsajúcej bugine bez emócií dojazdí do cieľa a asi sa vypne ako robot - úloha splnená, píp. Nie je to nič, čo by ovplyvňovalo jazdu samotnú, ale celkovému dojmu z hry to veľmi nepridáva na atraktivite, čo pri takom titule, ktorý je už zo svojej podstaty určený pre užšiu skupinu hráčov, nie je práve žiadúce.

Overpass nakoniec u mňa pohorel. Až tak otvorene sa to odvážim napísať. Na hru som sa tešil práve preto, že som si na reálnom stroji istú dobu užil svoj podiel skvelej zábavy. Tu som sa ale až tak nebavil, aj keď sa našli trate a preteky, kedy mi išlo prekonávanie umne rozmiestnených a zaujímavých prekážok od ruky a kedy som na chvíľu zabudol, že hrám vlastne sterilný a neživý pokus o polovičný simulátor jazdy v teréne. Hra je vhodná naozaj len pre fanúšikov terénnej jazdy a aj to so zdvihnutým prstom a upozornením, že dostanete nie úplne vyladený jazdný model a pri jazde do kopca pravdepodobne budete mať chuť hru vypnúť a ísť si radšej verejnoprospešnými prácami našetriť na skutočnú štvorkolku.

HODNOTENIE

+ preteky terénnych bugín a štvorkoliek sú niečím novým, čo si bežne nezahráte
+ veľké množstvo strojov, z ktorých si môžete hneď zo začiatku vyberať
+ dobre navrhnuté prekážky na tratiach, ktoré si vyžadujú prístup so štipkou umu a trpezlivost
- Hillclimb trate sú zdrojom veľmi častej frustrácie
- celkovo je jazdný model nevyvážený
- hra pôsobí prázdnym dojmom ako kulisa bez života

5.0



REMOTHERED
BROKEN PORCELAIN

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
STORMMIND GAMES
VYDAVATEĽ:
MODUS GAMES
ŽÁNER:
ADVENTÚRA

Ťaživý rok, ktorý prežívame, akoby nestačil a z neznámej príčiny si hráči ešte radi zahrajú aj nejaký horor, aby sa im lepšie spalo a vývojári im, samozrejme, idú naproti. S temnými hororovými hrami rôznych kvalít sa roztrhlo vrece a jednou z nich je aj pokračovanie relatívne dobre hodnotenej hry z roku 2018.

Vžijete sa do úlohy mladej Jennifer, ktorá sa nachádza v hoteli Ashmann Inn. Toto miesto je inšpirované jedným z najznámejších diel spisovateľa Stephena Kinga. Zasadenie hotela je v zasneženom a mrazivom úpätí kopcovitého územia a tu podobnosť nekončí. Na ďalšie povedomé prvky narazíte na každom kroku, otázkou však zostáva, či ide o rovnakú kvalitu a už dopredu varujeme, že zostávame k hre chladní a nezávislí.

Skrývať sa budete pred nadprirodzenými javmi alebo pred vlastnou mysľou plnou chaosu, neistôt a strachu. Predovšetkým ide o tú prvú možnosť. Prvým vážnejším nepriateľom je spočiatku nenápadná postava, ktorá sa z ničoho nič zmení doslova na démona a pri najbližšej príležitosti sa vás snaží zabiť, pričom vám zakaždým dáva šancu na útek a ukrytie. Ukrývať sa môžete na mnohých miestach – ale pre prenasledovateľa je dosť ľahké, aby vás našiel. Pripravte sa na dávku frustrácie a nechuti hrať ďalej.

Keď to nevzdáte a konečne pokročíte, postup si uložíte buď automaticky, alebo na dopredu určenom mieste. K hre sa vrátite neskôr a zistíte, že uložené pozície sú v háji a vy môžete hrať istú čas odznova. Toto naozaj vie nahnevať a s hrou sa tak môže rozlúčiť nejeden hráč. Keď k tomu pripočítate bugy, grafické glitche, rôzne technické problémy a najmä zlú optimalizáciu, tak vám z toho vyjde veľmi zlý výsledok. Aspoňže sa vývojári o hru starajú a pravidelne vychádzajú nové opravy, a to aj po vydaní titulu.

V hre riešite rôzne hádanky, ktoré nie sú zložité, ale musíte pozorne sledovať, čo máte robiť, aby ste nezablúdili. Určite sa nevyhnete opakovanému hraniu rôznych pasáži, pretože nie všetko sa dá prejsť na prvýkrát. Napríklad úroveň, kedy sme museli ujsť na mrazivý balkón hotelovej izby a utekať pred naskriptovanou udalosťou. Úlohou bolo prisunúť si v rýchlosti kontajner, aby sme sa mohli dostať vyššie – ale to hráčovi nemusí napadnúť hneď pri prvom pokuse. Hlavne vtedy ak je vystrašený a v rýchlosti to nestihne. Podobných situácií je tu viac.



Rovnako nepodarená bola úroveň, v ktorej sa prvýkrát vážnejšie stretávame s démonom v jeho neprívetivej podobe a – tiež sa to ťažko dá ustáť na prvý raz. Chaos tu sprevádza snáď každú pasáž a to je častý problém hry, ktorá chce stavať atmosfére a príbehu. Celkovo je tu aj koncept survival hororu pritiahnutý za vlasy, navyše s neadekvátnym umieraním a ťažkopádnym súbojovým systémom.

V hre zbierate aj rôzne predmety na odpútanie pozornosti, na obranu atď. ale v rýchlosti použiť správnu vec a vo vhodnej chvíli je tiež ťažkopádne. A možno je to aj úmysel, každopádne spracovaný dosť otrasne. Celkovo hra obsahuje nápady, ktoré nie sú dotiahnuté a ani len na priemernej úrovni. A to je veľká škoda.

Proti zloduchovi sa môžete aj brániť v quick-time evente, čo sa už naozaj na dnešnú dobu nehodí. Celkovo hra používa zastaralé princípy a hrá sa ako titul z inej éry, ale aspoň na prvý pohľad vyzerá nádherne. Kladne hodnotíme samotnú hlavnú hrdinku, ktorá vizuálne vyzerá k svetu. Horšie je to s animáciami, ktoré sú v celej hre veľmi slabé. Celkovo je titul taký rozporuplný. Niečo je úžasné a iné naopak veľmi zlé.

Hrateľnosť padá na kolená najmä technickým spracovaním, ale nepozdáva sa nám ani celkové podanie. Pohľad tretej osoby mohol byť fajn, ak by bol dobre využitý. Ale časté zadrhávanie a skrývanie za prekážkami nie úplne funguje. Myslíte si, že ste skrytí pred nepriateľom a on vás aj tak vidí. Aj keď začiatok hry vyzeral sľubne, postupne hra len upadá. Tajomný hotel, slušná atmosféra a prezentácia, neskutočne lákavý námet a inšpirácia najobľúbenejším hororom vôbec - tak čo sa mohlo pokaziť? No...všetko…

Postupne sa vašej hrdinke otvárajú nové schopnosti a neskôr vie byť hra prívetivejšia ako po prvej hodinke. Celkovo to šikovnému hráčovi môže zabrať takých 4-5 hodín herného času, čo nie je veľa, ale je to obstojné a prijateľné číslo na horor. Aj tak sa zaseknete na mnohých miestach a hrateľnosť sa tým pádom logicky natiahne.

Zvukový sprievod je však iná liga a ten je skutočne podarený – za všetko hovorí aj fakt, že si soundtrack môžete kúpiť aj samostatne. Za hudbou stojí skladateľ Luca Balboni, ktorý sa s atmosférou rozprávkovo pohral a určite odporúčam aj na samostatné vypočutie.

Remothered: Broken Porcelain už snáď ďalšie pokračovanie mať nebude. Urýchlené vydanie a množstvo technických chýb robí hru ťažko hrateľnou a určite ani samotný koncept nie je príliš lákavý. Autori mali príliš vysoké ciele a tie sa nenaplnili. A čo je horšie, hre chýbajú strašidelné elementy. A pokusy o vydesenie v nečakaných chvíľach to nezachránia.

HODNOTENIE

+ soundtrack
+ inšpirácia knihou Žiarenie od Kinga

- technické spracovanie
- stereotyp
- frustrácia

4.5

JÁN KORDOŠ



PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
BAD VICES GAMES
VYDAVATEĽ:
VALKÝRIE INTERACTIVE
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. FEBRUÁR 2020

HIPPOCAMPUS

NUDA S MEČOM V RUKE

Prestavte si nasledovnú situáciu: milujete Dark Souls a všetky podobné hry, z ktorých mnohým vypadávajú vlasy a iné ochlpenie (pretože si ich trhajú a na hlave nám to vekom redne až nepríjemne rýchlo aj bez hier). Takých hráčov je hromada, vlastne podľa obľúbenosti daného žánru aj dve. Nie všetci dostanú pri posede s priateľmi skvostný nápad na vlastnú „soulsovku". Tento čin na seba nenechal dlho čakať. Skrátka to musí byť bomba, pretože tie hry všetci zbožňujú: štýl rozprávania, náročnosť a neustálu smrť, tajomné prostredie. Nie je dôvod na to, aby to nevyšlo. Len na to nebudete mať rozpočet, ste len dvaja a celé to bude nezávislé, temné, trojrozmerné a bude sa tam viac skákať. Tak vznikol Hippocampus.

Ak chcete prispieť začínajúcim vývojárom, môžete to pokojne spraviť. Tých desať euro nie je zvlášť závratná suma. Hippocampus však radšej nehrajte. Alebo to skúste, nechajte tvorcom z Bad Vices Games pozitívny feedback v duchu, že nabudúce to bude určite lepšie. To, že to horšie už dopadnúť nemohlo, si však nechajte pre seba. Pri všetkej úcte ku každému pokusu o spracovanie akéhokoľvek herného námetu je podstatné si hneď na začiatku vývoja povedať, na čo skutočne máte.

Malé tímy s minimom skúseností chcú vytvoriť trojrozmernú hru – už tu je prvý kameň úrazu, či skôr balvan, ktorý ťahá aj túto hru ku dnu. Dvojrozmernému svetu dokážete s menším úsilím dodať pečať výnimočnosti špecifickým spracovaním. Nemusí to byť hneď o pixeloch, ale štýle. V troch rozmeroch je umelecké stvárnenie nesmierne náročné a potrebuje level dizajnéra s grafikom, ktorý už majú odpitých pár ranných káv a následné vysedávanie na korporátnom záchode. Nepochopte to zle, Hippocampus má základnú

myšlienku ak nie zaujímavú (čo nemá, ale sú to začínajúci vývojári, tak budem zhovievavý), tak aspoň obstojnú.

Lord Moebius, čiže náš hrdina, by mohol mať všetko, avšak jeho snúbenica zahynie. Aby ju získal späť, vypije akýsi bordel. Hoci sa vraví, že láska je slepá, podobná zápletka sa vidí leda v rozprávkach pre najmenších (alebo to musíte vedieť, viď. Shadow of Colossus). Náš večne smutný zaľúbenec sa vydáva do halucinogénneho sveta, v ktorom sa mláti s potvorkami, rytiermi a kadečím, čo sa mu postaví do cesty. Dobre, na hlboké myšlienky sa teraz nehráme, avšak aj vyššie uvedené skôr vyčítate z internetových oslavných ód na hru, ktorá je inak tragická a budete sa snažiť pochopiť čo a prečo sa vlastne deje. Takže za príbeh ten jeden bod v hodnotení nebude.

Ale dobre, mávnete mečom, zo začiatku naprázdno. Netušíte, čo máte vlastne robiť, tak blúdite po miestnostiach v tvare pravidelných kvádrov. S otrasnými textúrami, šialene primitívnym level dizajnom a prázdnotou, ktorá vás okamžite pohltí. Nezmení sa to ani časom. Je tam pusto, je tam jedno veľké nič a hoci by sa mohlo zdať, že v takomto svete sa nedá stratiť, opak je pravdou. Nedá sa utekať rovno za nosom, pretože niekedy netušíte kam sa máte vlastne pozerať. To sú soulsovky, ale tie majú naopak úžasne prepracovaný dizajn jednotlivých úrovní, pospájaný do šialených celkov, s úžasnou architektúrou. Hippocampus je pravým opakom.







Má zopár fajn nápadov, ktoré sa napokon až tak fajn neukazujú, ale niečím to miesto zaplátať musí aj chudák, autor článku: používanie zbrane vám uberá životy, ak si aktivujete ich špeciálne silný mód, dokonca aj vytiahnutie zbrane vám vezme trochu červenej tekutiny. Zábava? Možno pri pozeraní frustrovaného hráča. Potom sú tu farebné orby, akési svietiace gule. Po jedných môžete skákať, druhé zas hádzať a prečo je to zaujímavé, som už na začiatku vety zabudol, avšak mazať to už nebudem. Proste akákoľvek prítomnosť herného prvku, hoc nemusí dávať príliš zmysel, je plusom. Pretože všetko ostatné je jeden obrovský omyl. Takže špeciálne útoky nebudete používať, hoci po úspešnom zdolaní nepriateľa sa vám zdravie obnoví, farebné gule začnete nenávidieť, pretože to jednoducho nedáva žiadny zmysel.

Moebius nám okolo seba seká, pričom aby ste aj dačo osekali, je vhodné si uzamknúť protivníka, inak sa mi nedarilo mu uberať čo i len štipku zdravia. Napriek vizuálnemu kontaktu to so zdravím nepriateľa ani nepohlo, ale v momente, kedy sa mi okolo neho začala točiť kamera, mu zdravie padalo ako hodnota úroveň Blahových príspekov, ktoré vedia tiež preraziť povestné dno hlúposti každým novým výplachom mozgu. Slabý a rýchly útok verzus silný a pomalý je v prípade Hippocampusu nie jasnou voľbou, ale jednoznačnou v prospech prvej možnosti. Skrátka toho panáka usekáte, pretože kým sa vám postava rozhodne zaútočiť, nepriateľ preruší váš útok a behom okamihu urobí z nášho kráľa kôpku nešťastia. Nasekanú na drobno. Kombá, vylepšovanie útokov a nové zbrane? Eh, vážení priatelia, to snáď nemyslíte vážne. RPG prvky v akejkoľvek podobe absentujú.

Súbojový systém, ktorému chceli dať vývojári hĺbku, by potreboval aj čosi viac, než mávanie mečom alebo sekerou. Teda predovšetkým ide o váš skill, no zároveň by sa hodili aj RPG prvky v podobe atribútov jednotlivých zbraní. Nie je potrebné, aby sme sa brodili nekonečnou korisťou, o to naozaj nikto nestojí. Hippocampus nie je Diablo, hoci v konečnom dôsledku je hrateľnosť len klikaním a sem tam načasovaním úkroku. Nie je to taká zábava ako v akčných RPG, pretože nepriateľov tu nemastíte po desiatkach a zabrať vám dá aj malá skupiny. Množstvo nepriateľov výrazne ovplyvňuje výsledok boja, preto je najlepšie nepustiť si ich k telu. Umelá inteligencia je na bode mrazu, nesnažia sa príliš kryť, nevyužívajú prostredie – na druhú stranu je prázdne, tak na čo aj. Respawn nepriateľov po každom návrate na miesto činu je zbytočne frustrujúci.

Technické spracovanie už bolo načaté vyššie, tak ho dorazíme ozvučením: áno, hudba je monotónna a vôbec nie pompézna, zvuky sú príliš ploché a umelé, je ich málo. Dabing pripomína začiatky používania CD nosičov. Menej je niekedy viac a v troch rozmeroch vnímate tieto nedostatky omnoho citlivejšie. To je však nič oproti animáciám pohybu, ktoré sú akoby zrýchlené. Postava nebeží, ale skôr pláva priestorom, skoky sú absurdne neodhadnuteľné. Možno to malo pôsobiť viac na štýl Devil May Cry, no na to je Hippocampus až tragicky fádny, nemá žiadny štýl. Súbojový systém je šitý skôr na prezieravejšie bitky a nie vysokú pohyblivosť postáv. Animácie sú taktiež zjednodušené, žiadny motion capturing, mimika tváre. Modely postáv



sú oproti prostrediu síce detailnejšie, ale to je dané tým, že okolie často vyvoláva dávivý reflex. A inak sú zúčastnení bezvýznamne zabudnuteľné persóny bez akéhokoľvek zapamätateľného prvku.

Ovládanie je na prvý dojem nezvyčajne bláznivé až arkádové, avšak časom si aspoň čiastočne zvyknete, napriek zbytočnému prekombinovaniu a množstvu tlačidiel na každú akciu zvlášť. Nič to nemení na tom, že namapovanie kláves je neprirodzené, mierenie je roztrasené, kamera robí psie kusy, kolízia s objektami robí hru zmätočnou, čo sa prejaví hlavne pri skákaní. Tieto herné prvky sú skôr frustrujúce, pretože načasovanie akcie je nezmyselne striktné. V kombinácii s nepresnosťou, nedokonalosťou vyvolanej akcie, kedy hrdina jednoducho nespraví double jump a netušíte prečo. Neviete, kam vlastne skáčete, nezvládli ste to na milimeter presne. Skákacie pasáže boli pre mňa skúškou flegmatizmu – vďaka za checkpointy pred nimi.

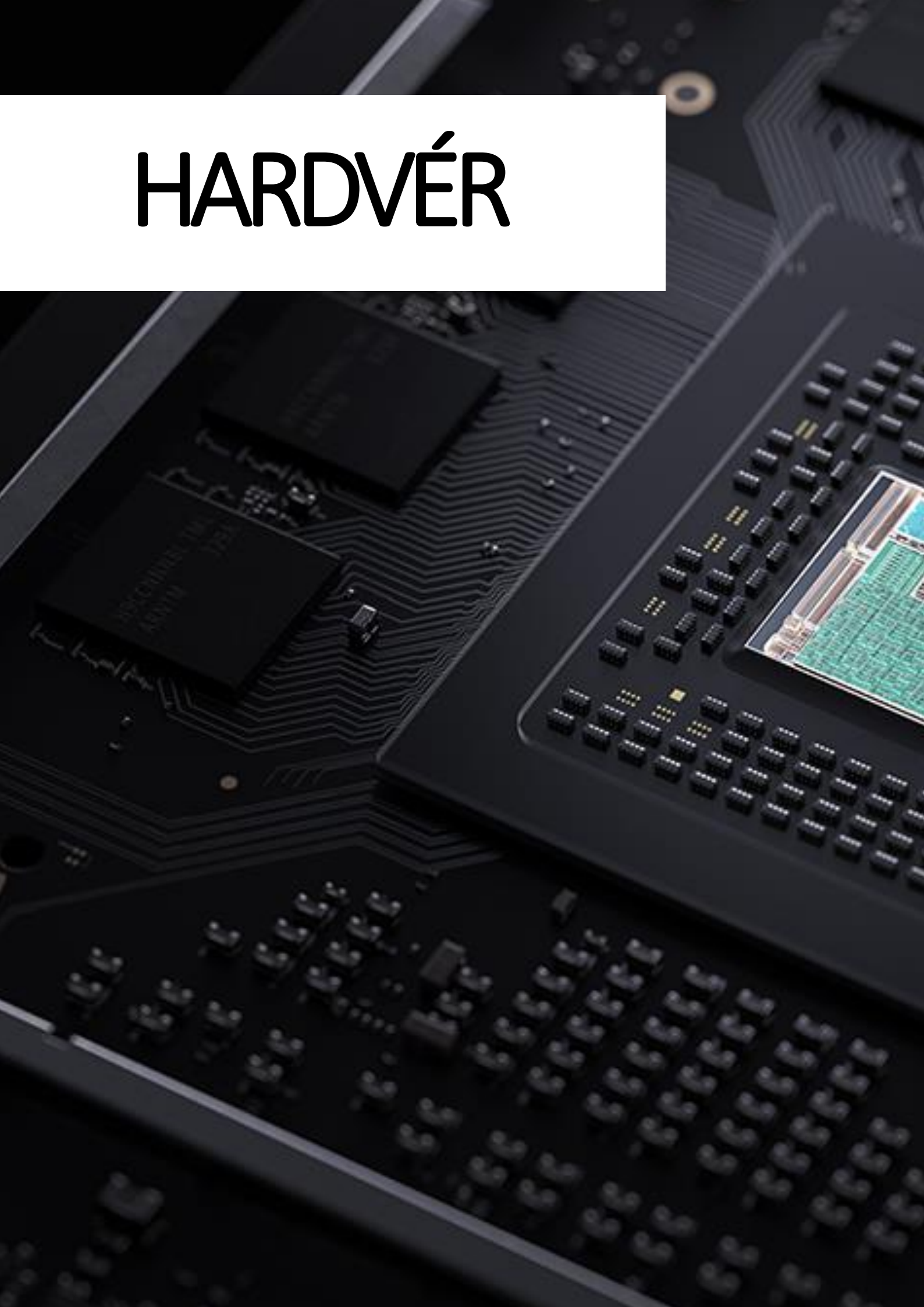
S tým súvisí aj náročnosť, ktorá má síce mierny nádych soulsoviek, avšak po skúsenosti s druhým Nioh je Hippocampus slabým odvarom, kde je náročnosť dvíhaná plytkým súbojovým systémom, neposednou kamerou a celkovo nudou. Nie je to takmer vôbec o schopnostiach hráča, ale len o arkádovom besnení s tupými nepriateľmi a mizernom skákaní. Akákoľvek výzva je automaticky minimalizovaná pri pohľade na konkurenciu, ktorá vyniká vo všetkom – príliš veľké sústo pre malý vývojársky tím. Rozhodnutie ísť do trojrozmerného dobrodružstva bola obrovská chyba a Hippocampus je skôr odstrašujúci príklad toho, ako sa to robiť nemá.

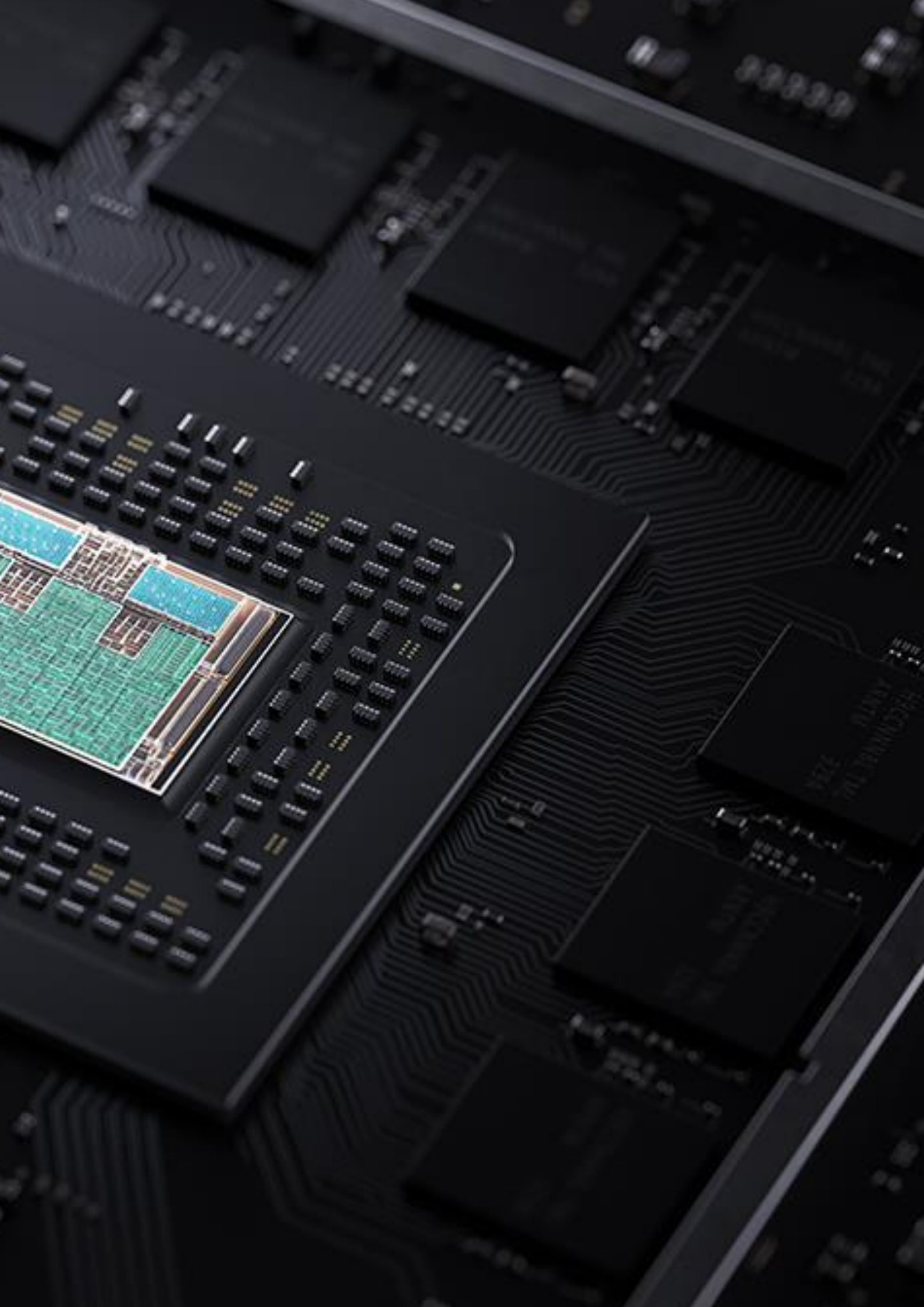
HODNOTENIE

+ občas temné prostredie
+ odrazový mostík pre neskúsených vývojárov
- plytký súbojový systém
- pohyb postavy a skákanie
- uberanie zdravia používaním zbrane
- fádne a prázdne prostredie
- technické spracovanie
- komplikované a nepresné ovládanie
- nulová variabilita
- príbeh a folklór
- grafické chyby a glitche
- hardvérová náročnosť

2.0

HARDVÉR







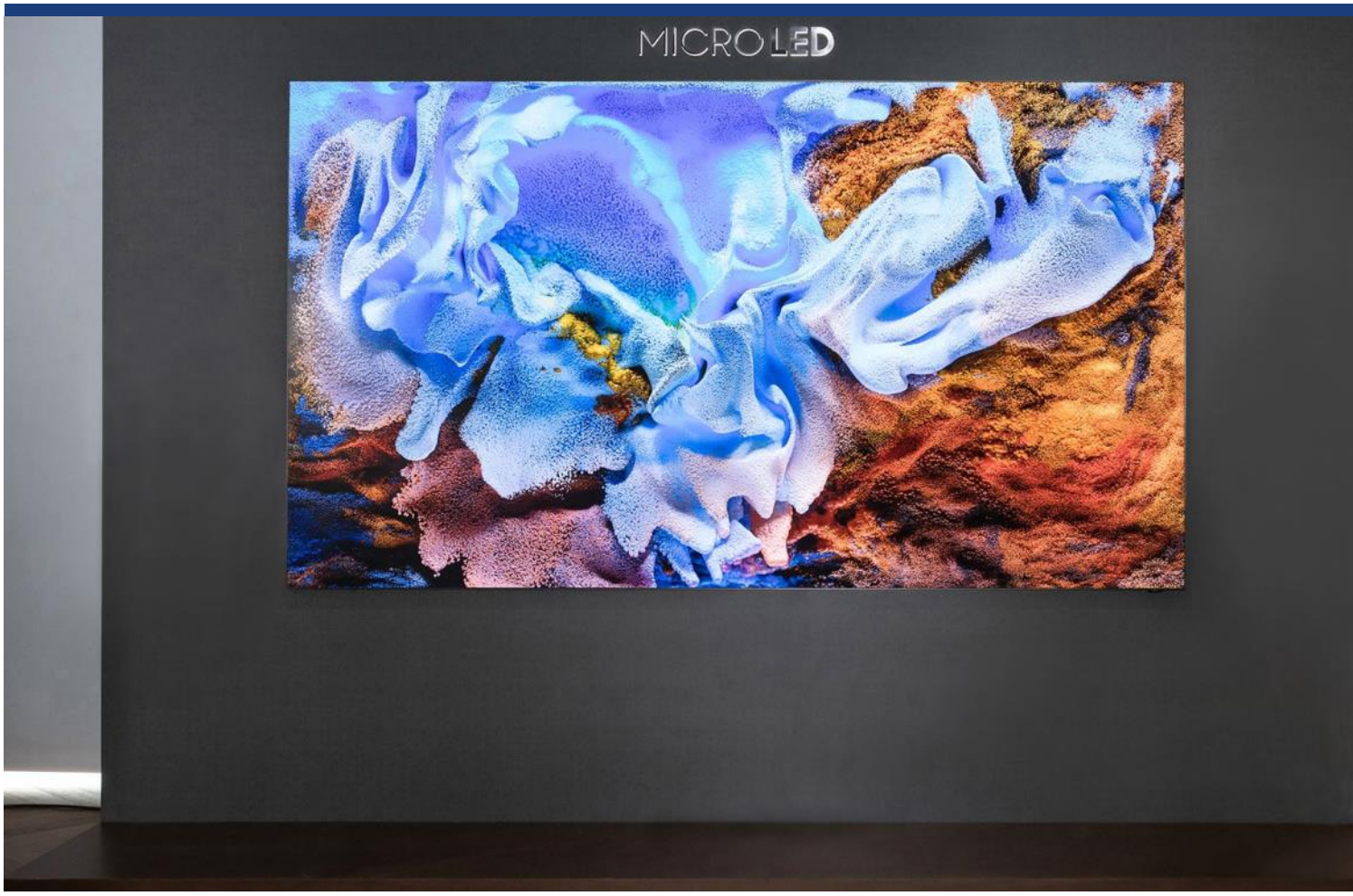
KFC PREDSTAVILO SVOJU KONZOLU— KFCONSOLE

KFC sa pre svoju konzolu spojilo s Coolemasterom a ponúkli zaujímavý výsledok. Samozrejme je to PC v zaujímavom dizajne fritézy, respektíve Cooler Master NC100 skrine, ktorá v sebe skrýva i9 procesor postavený na Intel Nuc 9 dizajne a vymeniteľnú RTX grafiku. Dopĺňa to 1TB SSD.

V prednej časti je vysúvací šuplík, a keďže sa práve tam zbiera teplo, môžete si tam odložiť kuracie kúsky, aby vám nevychladli.

Zatiaľ neohlásili dátum začiatku predaja ani cenu. S i9 procesorom a nejakou nižšou RTX grafikou môžeme čakať okolo 1500-2000 eur.





MICROLED OD SAMSUNGU

PRÍDE UŽ V ROKU 2021

Zdá sa, že budúci rok sa konečne kvalita obrazu na TV posunie vpred. Samsung totiž práve ohlásil svoj prelomový TV Samsung 110" MicroLED, ktorý teda prinesie novú technológiu, aj keď zatiaľ len v tejto masívnej, 280 centimetrovej uhlopriečke, teda o veľkosti ako štyri 55 palcové TV.

MicroLED je nová technológia, ktorá prinesie lepší obraz, kvalitné farby a najvyššie kontrasty a to vďaka podsvieteniu každého jedného pixela samostatne. Každý pixel tvoria mikrometrové LED diódy. Odpadá tak nutnosť rôznych filtrov a aj nutnosť podsvietenia, keďže samé produkujú svetlo. Dokážu tak zobraziť úplne farebne presný obraz v 100% DCI a Adobe RGB. Ich výdrž je cez 100 000 hodín, čo je 10 rokov neustálej prevádzky.

MicroLED technológia bola predstavená už v roku 2018, kedy Samsung ukázal svoj mega TV nazvaný The Wall, ktorý sa skladal so samostatných MicroLED panelov. Tie sa dali ľubovoľne vsúvať a vyberať zo steny. Tento systém už využívajú rôzne profesionálne firmy a napríklad aj v Česku ho má CNN PrimaNews.

Teraz to bude v menšom, pričom TV pri 110 palcoch ponúkne 4K rozlíšenie, pridáva sa HDR, kde sa jas a farby optimalizujú pre každú scénu samostatne. Stará sa o to nový procesor Micro AI, ten rovnako zvládne naraz štyri vstupy a vie tak rozdeliť TV na štyri časti po 55". Môžete vďaka tomu hrať parádny splitscreen multiplayer, ak si teda pripojíte aj štyri konzoly, alebo aj môže každý hrať inú hru.

Po zvukovej stránke TV dopĺňa Majestic Sound System, ktorý má rovno zapracovaný 5.1 zvukový systém. Pridáva sa aj Object Tracking Sound Pro funkcia, ktorá dokáže sledovať objekty na obrazovke a podľa toho upravovať zvuk.

TV vyjde počas prvého štvrťroka 2021. Cena zatiaľ nebola ohlásená, ale môžeme čakať vysokú sumu. Na bežné rozmery TV okolo 65-75 palcov si ešte aspoň rok budeme musieť počkať.

PETER DRAGULA



GIGABYTE RTX3080 EAGLE

GRAFIKA PRE 4K ROZLÍŠENIA

Nvidia tento rok vypustila veľmi zaujímavú Ampere sériu grafických kariet, s ktorými výrazne zvýšila výkon pri prakticky zachovanej cene. Už vydala RTX 3090, veľmi zaujímavú RTX 3080 a mainstreamové RTX 3070 a RTX 3060 Ti. Prakticky všetky sú také populárne, že sa veľmi ťažko dajú dostať. My tu máme Gigabyte RTX 3080 10GB OC.

RTX 3080 je druhá najvýkonnejšia zo série RTX 30 kariet, nad ňou je len RTX 3090, ktorá je však len o 10% rýchlejšia a dvojnásobne drahšia. Je totiž zameraná na pamäť, ktorej má 24 GB, zatiaľ čo RTX 3080 má 10 GB. RTX 3080 nahradzuje RTX 2080 Super, ktorá minulý rok vystriedala na 700-800 eurovej cenovke RTX 2080. Len s tým, že je výrazne rýchlejšia, nielen ako RTX 2080 Super, ale aj RTX 2080 Ti.

Ampere technológia je teraz odlišná a náležite tomu sú shading jednotky výrazne zvýšené spolu s Tflops. Sú prakticky zdvojnásobené, keďže Nvidia rozdelila jednu shader jednotku na jednu paralelnú, a teda vytvorila niečo ako multithreading. Plný výkon sa tak ťažšie dosiahne, ale stále je vyšší ako keď bola len jedna shader jednotka. Ak sa v prípade tohto taktovania uvádza 30Tflops, v starom počítaní to bude skôr okolo 20Tflops.

ŠPECIFIKÁCIE

Čip: GA102 8 nm / Ampere architektúra
Pamäť: 10 GB GDDR6X (19000 MHz) (priepustnosť 760 GB/s, 320-bit zbernica)
Taktovanie čipu: 1755 MHz (1710Mhz je referencia)
Pripojenie: PCI-E 4.0 x 16
Porty: 3× DisplayPort 1.4a, 2× HDMI 2.1
Shading jednotiek: 8704, 272 TMU, 96 ROP, SM 68, Tensor Cores 272, RT cores 68
Výkon: 30.55 Tflops výkonu pri základnom taktovaní
Výška: 2,7 slotu
Maximálna spotreba: 320 W
Napájanie: 2 x 8-pin
Odporúčaný zdroj: 750 W
veľkosť karty: 320x128x56 mm



Samotný čip je teraz na 8nm Samsung architektúre, ktorá síce nie je taká efektívna ako 7nm TSMC, ale je lepšia ako minulá 12nm architektúra. Je efektívnejšia aj keď konkrétne v týchto vyšších kartách veľmi spotrebu neušetrí. Ak by ste išli po efektivite, RTX 3070 a RTX 3060 Ti majú veľmi dobrý pomer výkonu a spotreby, pri týchto vyšších kartách RTX 3080 a RTX 3090 je to vyššie a berte ich, ak idete primárne po výkone, bez ohľadu na spotrebu. V tejto kategórii teraz dostanete v 4K od 70-110% vyšší výkon oproti RTX 2080, čo je veľký skok za rovnakú cenu.

Gigabyte Geforce RTX 3080 Eagle verzia je základná verzia v sérii, ktorá ponúka 1755 Mhz taktovanie, vyššie ako štandardné 1710Mhz. Aj keď nižšie ako napríklad v Gigabyte Gaming verzii, kde je 1800Mhz. Stále je to však len základná frekvencia, karta sa automaticky pri záťaži pretaktuje na 1900Mhz-1950Mhz. Tieto dve verzie ešte vyššie nasleduje Aorus séria, kde sa pridáva výraznejšie podsvietenie. Ak teda riešite RGB, je lepšie ísť do týchto vyšších verzií kariet, ale zároveň drahších.

V tejto karte je podsvietenie len základné, je tu len dvojitý LED pásik na spodnej časti karty. Je menší a je na spodnej časti karty, tak ho prakticky nevidieť ak máte grafiku štandardne zasunutú. Je možné riadiť ho cez RGB Fusion 2.0 systém. To je RGB systém od Gigabyte, cez ktorý si viete synchronizovať všetky jeho zariadenia. Teda aj pamäte, dosky, ale keďže robí aj myši a klávesnice, tak aj tie. Prípadne zariadenia od tretích firiem.

Karta má kvalitnú konštrukciu, kde sa spája masívny chladič s chladiacou medenou doskou prepájajúcou pamäte a čip a nechýba ani kovová backplate. Tá je zároveň na konci karty perforovaná pre lepšie chladenie PCB. Základ chladenia tvoria tri ventilátory, sú to dva 90mm a jeden 80mm, pričom stredný sa točí opačne, aby vytváral čo najlepšiu cirkuláciu vzduchu. Ventilátory sú prednastavené na vypnutie sa pri nízkych teplotách, takže v pokoji pri práci v desktope stoja a podľa teploty sa následne začnú točiť. U mňa dosahovali teploty do 67 stupňov, čo je pri tomto výkone veľmi dobrá teplota. Pri tejto teplote už je ventilátory počuť, aj keď stále v prijateľnej úrovni, približne na 40dB.



Hlučnosť záleží od chladenia vašej skrine, čím lepšie ventilujete, tým bude karta studenšia a spolu s tým tichšia. Čo je však dôležité, nie je tu žiadne pískanie cievok.

Čo sa týka samotného odberu, pri bežnom používaní v systéme má karta odber okolo 10 W, a teda celý systém zrejme bez problémov dostanete na okolo 100 W. Pri plnej záťaži má RTX 3080 odber do tých 330-340W. To si pripočítajte k zvyšku systému, kde to môže byť 450-550 W podľa záťaže procesora..

Gigabyte odporúča pre kartu aspoň 750 W zdroj. Ale tu záleží od toho, aký máte procesor a čo všetko ešte v PC napájate. Eventuálne viete bez problémov ísť aj so 650W. V zásade pri bežných procesoroch nie je problém ani pri 600 W zdroji. Karta má dva 8 - piny a veľa z nej pretaktovaním už nedostanete, možno viete dať o 30-40Mhz na čipe a pridáte 700Mhz na pamäti. Veľmi sa s tým neoplatí hrať, keďže to spraví tak 2 fps rozdiel vo framerate.

Kartu môžete pretaktovať, ale aj upravovať ako cez vlastnú Gigabyte utilitu, tak aj cez štandardné utility. Gigabyte aplikácia má základné možnosti, testovanie maximálnych frekvencii, ich nastavenie, nastavenie ventilátora, zapnutie automatiky. Viete si upravovať aj krivky aktivácie ventilátorov a aj otestovať maximálne taktovanie.

Samotný čip tu je GA102 , ktorý je vylepšením minulej generácie, a teda má v sebe ako AI jadrá, tak aj Ray-tracingové jadrá a samostatné rasterizačné jadrá. V tejto verzii už upravené na dvojité jadrá. Zo zaujímavostí už aj tu Nvidia vypustila NV Link a ostal len pri RTX 3090 kartách.

Nakoniec je to funkcia, ktorú už prakticky nikto v hrách netlačí, keďže tam bola strata výkonu a komplikácie pri zapracovaní. Pre pol percenta hráčov čo to použijú, sa firmám neoplatí sa tým zaoberať. V tejto oblasti bude cesta kombinovania multi-GPU priamo v systéme, ale kým sa to dostane do reálnej podoby, ešte si počkáme.

RTX 3080 dostáva v tejto verzii 10 GB novej rýchlej GDDR6X pamäte, je to menej ako 11 GB pri RTX 2080 Ti, ale stále dostatok na 4K hranie aj s Ray tracingom. Hry by s tým nemali mať problémy, hlavne ak autori optimalizujú. V tejto oblasti by sa do budúcnosti mali nároky na pamäť skôr znižovať ako zvyšovať, keďže autori postupne začnú robiť so Sampler Feedback funkciou. Tú má Microsoft spustiť budúci rok ako súčasť DX12 Ultimate. RTX karty to budú plne podporovať.



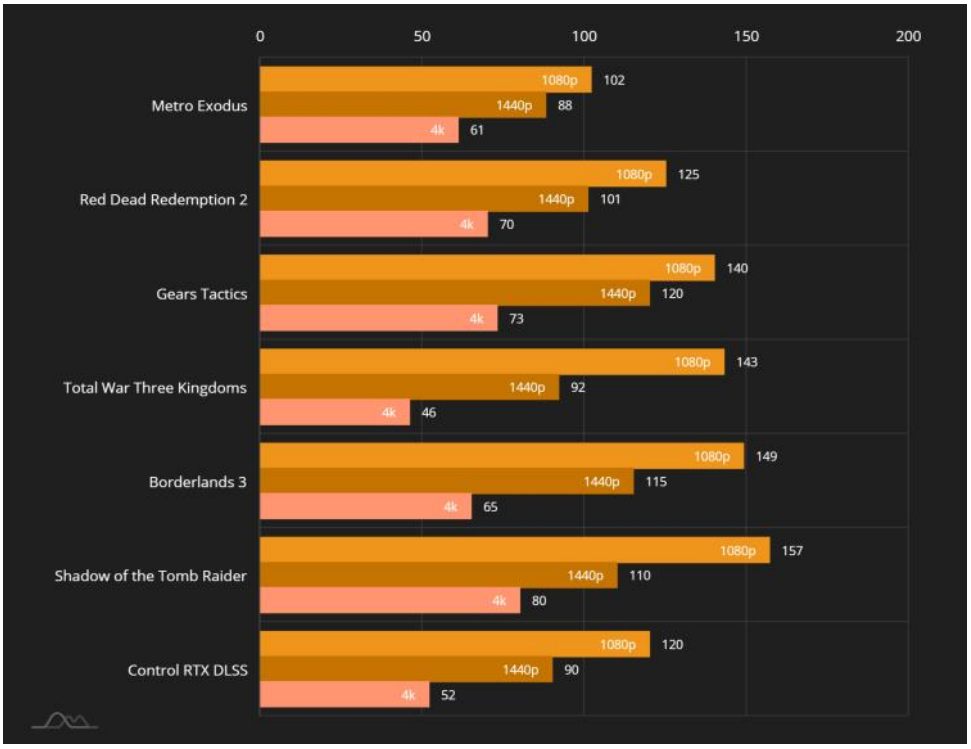
Keďže ide o RTX čip, je tu, samozrejme, aj Ray tracing a aj DLSS, čo sú funkcie veľmi potrebné do budúcnosti, keďže veľké tituly začínajú Ray tracing pridávať ako štandard. Karta k tomu ponúka aj AI možnosti, avšak ťažko povedať, či ich niekedy autori v hrách začnú využívať. Zatiaľ budú slúžiť na odšumenie Ray tracingu a na kvalitný upscaling obrazu s DLSS.

Samotné DLSS sa za posledný rok pekne vyprofilovalo, vo verzii 2.0 zjednodušilo a zapracúva ho stále viac hier. Umožňuje získať výkon prakticky bez viditeľného zníženia kvality obrazu, aj keď záleží od hry a aj od nastavenia DLSS. Teraz ponúka hlavne výkonové, vyvážené a kvalitné nastavenie. Novinkou je ultra výkonové nastavenie, ktoré je primárne určené na upscaling do 8K, ale slušný obraz vie spraviť aj pri 4K rozlíšení. Síce menej kvalitný ako ostatné DLSS nastavenia, ale ak vám ide o výkon, obraz bude stále slušný.

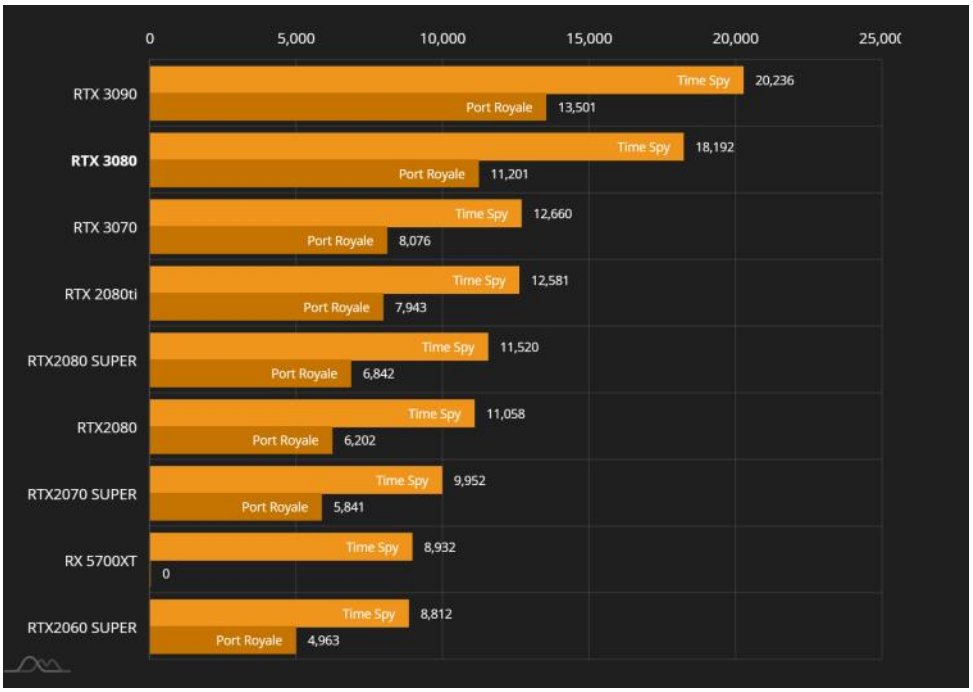
Samotná karta je teraz veľmi dobre umiestnená na výkon nad 4K/60fps, kde už konečne čiastočne uživí aj 4k/144Hz monitor alebo aj 21:9 1440p/144Hz. RTX 2080 Ti bola tesne pod 4K/60fps, ale tu už ste v bezproblémovom pásme, hlavne v klasickom renderingu bez Ray tracingu. S Ray tracingom sú hry, samozrejme, náročnejšie a hoci sa to DLSS snaží vyvažovať, na 4K/60fps to často nie je.

Napríklad plne Ray-tracingový Quake 2 RTX teraz ide RTX 3080 1440p/60 fps, čo je dvojnásobná rýchlosť oproti RTX 2080. Tituly, ktoré majú zapracovaných niekoľko Ray-tracingových funkcii dáte takmer 4K/60 fps. Watch Dogs Legion pri ultra okolo 50 fps, Cyberpunk 2077 ide skôr okolo 40-50fps pri performance DLSS. Ak chcete dosiahnuť 60 fps, musíte sa pohrať s nastaveniami.

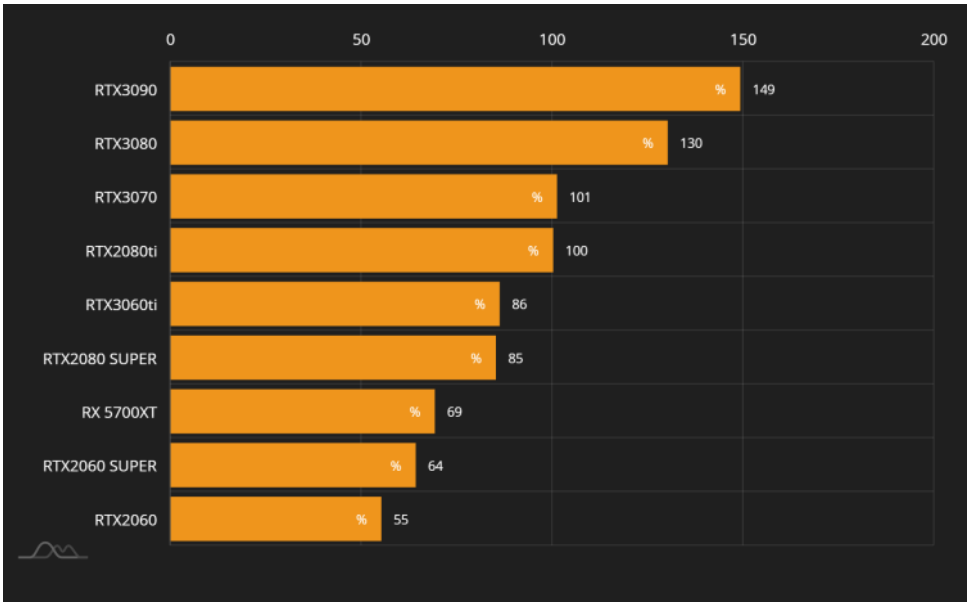
Pri výkone, ako je tento, určite nezabúdajte aj na rýchly procesor. Výkon je tu ešte vyšší ako RTX 2080 Ti a ak vás tu bude niečo brzdiť, bude to práve procesor. Ideálne je mať niektorý novší i7 alebo Ryzen 7 alebo rovno i9 alebo Ryzen 9 verzie, aby ste zbytočne neprichádzali aj o fps. Pritom nezabudnite - čím nižšie rozlíšenie, tým väčšia závislosť na procesore. Hlavne to platí pri 1080p a čiastočne pri 1440p, pri 4K sa to už zdanlivo v priemernom framerate vyváži, ale stále vám slabší procesor môže spôsobovať náhle pády a spomalenia, keď sa náhle procesor zaťaží.



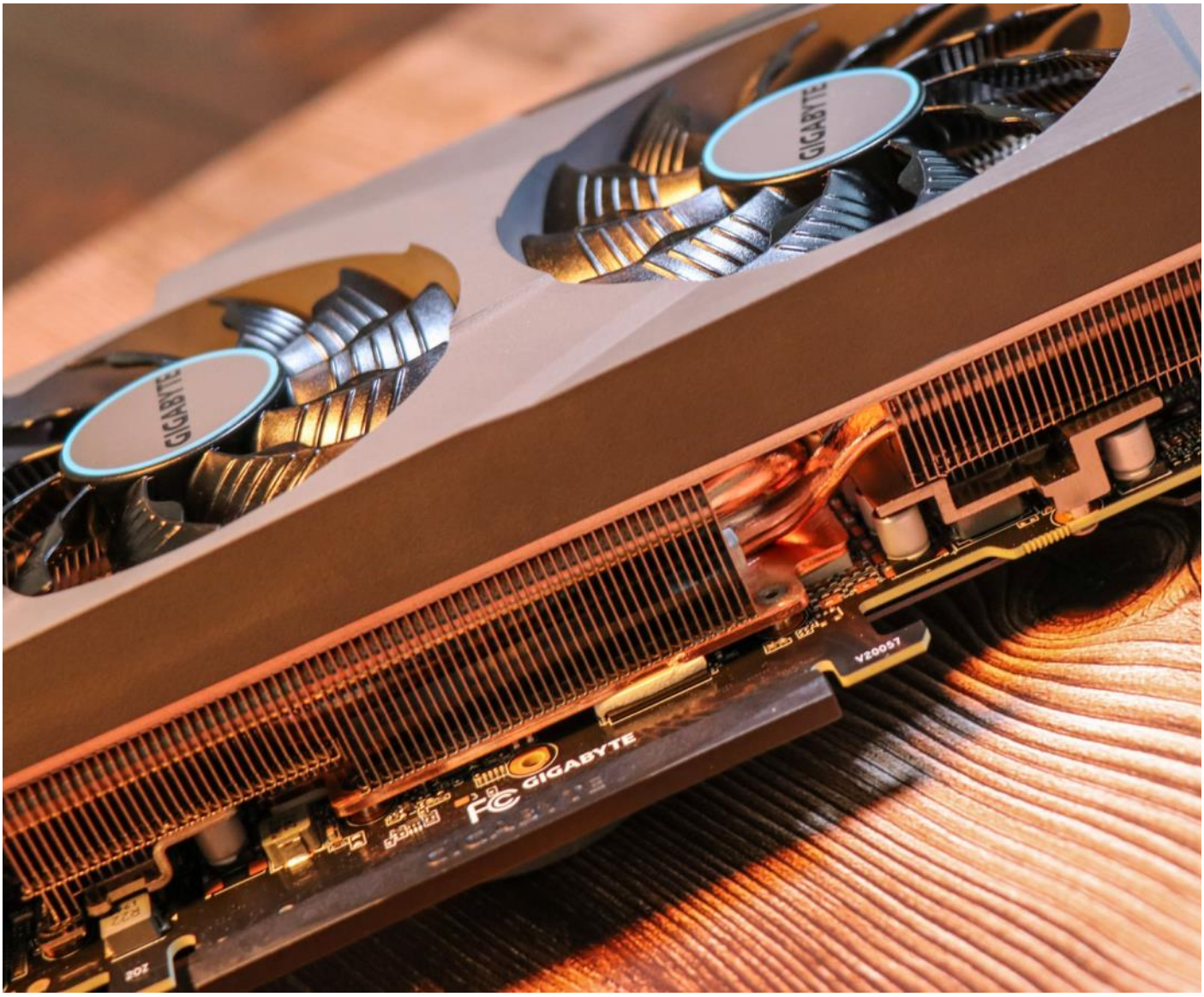
Ukážka výkonu naznačuje bezproblémový chod aj u náročnejších hier, či už si vyberiete 4K monitor, alebo 1440p/144Hz, prípadne 1080p/144Hz, aj keď tam viete ísť aj vyššie.



V benchmarkoch, v TimeSpy dáva cez 18000 bodov, čo je veľký skok nad RTX 2080 Ti s 12500 a podobne ide aj výkon v Port Royale Ray-tracingovom benchmarku, kde sú slušné posuny.



Čo sa týka nárastu výkonu, ak si za základ postavíme RTX 2080 Ti z minulej generácie, RTX 3070 je prakticky rovnako rýchla, ale za polovičnú cenu a RTX 3080 má pekný 30 - percentný nárast stále pri veľmi dobrej cene. RTX 2080 Super v tejto cene má 55 - percentný rozdiel.



RTX 3080 tak má veľmi dobrý pomer ceny a výkonu. Možno nemá až taký dobrý pomer spotreby k výkonu ako RTX 3070 alebo 3060 Ti, ale ako som písal, do tejto kategórie idete, ak chcete výkon. Je to už hi-end, a to pre tých, ktorí si môžu priplatiť. Pritom cena tu začína okolo 800 eur. Uvidíme, ako sa ceny ukážu, keď budú karty reálne v obchodoch, ale je to oveľa lepšie ako v minulej generácii, kedy ste pri RTX 2080 Ti dávali cez 1100 eur a výkon je teraz výrazne slabší ako má RTX 3080. RTX 2080 Ti je teraz na výkone, ako má RTX 3070 za ceny od 550 eur, RTX 3060 Ti pre zmenu na výkone RTX 2080 Super a tiež približne s polovičnou cenou. Ceny tam idú od tých 420 eur. Čoskoro by mali byť ohlásené nižšia RTX 3060 karta, ale aj vyššia RTX 3080 Ti.

Prichádzajúca RTX 3080 Ti môže byť pre vás zaujímavá, ak vám nebude vadiť investovať viac, zrejme v nej bude o pár percent viac výkonu, ale hlavne 20 GB pamäte.

Gigabyte RTX 3080 Eagle OC 10GB je solídna, dobre konštruovaná karta so slušným chladením, kde Gigabyte nenechával nič na náhodu a vidieť, že sa zbytočne nešetrilo. Je tu síce len jemné RGB podsvietenie, ale je to karta pre tých, čo nepotrebujú, aby im všetko v PC svietilo. Dôležitý je základ, ktorý tvorí RTX 3080 čip umožňujúci vysoký výkon v hrách ideálny pre 1440p/144Hz alebo 4K/60Hz systém. Ponúka ako rýchlu rasterizáciu, tak aj vysoký výkon v Ray-tracingu, a to pri relatívne tichom chode a dobrých teplotách. Možno škoda vyššej spotreby, ale na ten výkon je to prijateľné.

HODNOTENIE

+ kvalitná konštrukcia
+ dobrý pomer ceny a výkonu
+ nízke teploty

- vyššia spotreba

9.0

PETER DRAGULA



ASUS ROG STRIX SCAR III

Kvalitný SCAR tretej generácie

Asus si buduje hneď niekoľko sérií herných notebookov, pričom ROG Strix Scar je jednou z najvýraznejších. Práve dostal tretiu Scar III edíciu. Znovu v upravenom dizajne a s vylepšenými parametrami.

Asus v tejto edícii ponúka deviatu generáciu Intel i7 procesorov a pridáva RTX grafiky, kde je na výber RTX 2060 a RTX 2070, pričom ide o plné verzie, nie Max-Q. Notebooky sú v 15 a 17-palcových vyhotoveniach, pričom väčšina má 144 Hz displej, naša G531G-AZ015T verzia má ako jediná 240 Hz displej, pre tých, ktorí chcú ešte väčšiu plynulosť.

Dostanete prakticky nadupaný notebook, v ktorom v nižšej verzii Asus spája šesťjadrový i7 procesor s RTX 2070 a vo vyššej ide do osemjadrového i9 procesora. Stále bude vo vysokom výkone a keď k tomu pridáte 240 Hz displej, dostanete zaujímavú ponuku. Zaujímavým doplnkom je aj Keystone kľúč, čo je NFC čip, ktorým si môžete časť harddisku zabezpečiť a zároveň aktivovať vlastnú konfiguráciu notebooku. Je tam totiž pamäť, ktorú vám Armoury Crate aplikácia umožní nadefinovať. Vhodné ak napríklad zdieľate notebook s iným členom rodiny.

ŠPECIFIKÁCIE

Procesor: Intel Core i7-9750H
Displej: 15“ LED IPS 1920x1080, 240 Hz, antireflexný, G-SYNC
Pamäť: 16 GB DDR4 RAM 2666 MHz
Grafika: NVIDIA GeForce RTX 2070 8 GB
HDD: SSD 512 GB + 1 TB SSHD
Zvuk: Stereo 2W s integrovaným subwooferom a Dolby Atmos podporou
Systém: Windows 10 Home 64-bit
Porty: 3 USB 3.0 / 3.1 Gen1, 1 USB 3.1 Gen2, 1 HDMI, 1 DisplayPort, 3,5 mm audio
Funkcie: stereo 2x 3.5W
Klávesnica: chiclet RGB
Rozmery: 360 mm x 275 mm x 25 mm
Bezpečnostná funkcia: Keystone čip
Váha: 2,4 kg
Batéria: 66 Wh

Vyhotovenie notebooku kombinuje tvrdé plasty s hliníkom. Konkrétne z brúseného hliníku je vrchný kryt, ktorý má v sebe zrkadlové logo. To sa pri aktívnom podsvietení presvieti. Pekný efekt. Zvyšok notebooku je z kvalitného tvrdého plastu, pričom zadná časť je dizajnová s vystúpenými ryhami, ktoré zároveň slúžia ako vetráky, a to ako na vrchu notebooku za displejom, tak aj naspodku, kde sú hlavné vetráky. Pozitívne je, že hlavné porty na nabíjanie a pripojenie HDMI a USB-C sú vzadu a USB porty naľavo, kde sú hneď tri vedľa seba. Dopĺňa ich 3,5 mm jack na headset. Napravo nie sú žiadne porty, len výrez na Keystone.

Samotná časť klávesnice má karbónovú textúru, pričom okolie okolo monitora je minimálne. Jedine pod obrazovkou je hrubšie oddelenie. Kameru tu nehľadajte. Ak budete chcieť, musíte si dokúpiť externú. Nakoniec je to vec, ktorej sa herné notebooky už dlhšie zbavujú. Kto chce streamovať so svojou tvárou, dá si aj tak externú kameru, aby si ju mohol lepšie nasmerovať.

Klávesnica je už klasická chicklet bez numpadu, ale s page up,down, home a end klávesmi napravo. Ak by ste však numpad potrebovali, touchpad má funkciu prepnutia a môžete ho použiť aj ako numpad, kde sa vám presvietia číselné tlačidlá. Samotná klávesnica má na herný notebook prekvapivo malé šípky. Síce väčšinou hráte cez WSAD, ale niektoré hry sú štandardne ovládané šípkami. Ak máte väčšie prsty, môžete tam mať problém.

Nad hlavnou klávesnicou ponuku klávesov dopĺňajú tlačidlá na nastavenie hlasitosti, vypnutie mikrofónu, nastavenie ventilátorov a tlačidlo na Armory Crate aplikáciu, v ktorej si detailne nastavujete celý notebook, ako výkon, tak chladenie a aj RGB podsvietenie.



RGB podsvietenie tu je tentoraz rozšírené. Je tu je RGB plne podsvietená klávesnica, horné logo, ale pridala sa RGB lišta okolo prednej a bočných strán notebooku. Teda notebook môžete mať doslova podsvietený. Viete si na kompletné posvietenie nastavovať efekty a zvoliť, kedy má byť zapnuté a kedy vypnuté. Z nejakého dôvodu Asus necháva štandardne podsvietenie blikať, keď notebook zavriete a je v sleep mode. Je to dosť nepríjemný efekt, ktorý je zrejme najlepšie v nastaveniach rovno vypnúť (je to dosť zahrabané).











Displej reálne ponúka 250-nitové podsvietenie s 97% sRGB farebnosťou a 62% AdobeRGB škálou. Je to IPS displej a teda o farby a ani pozorovacie uhly sa nemusíte báť. Pre hranie to bude veľmi dobré a dostatočné. Možno podsvietenie mohlo byť mierne silnejšie, ale pokiaľ nebudete robiť za jasného slnka, v letel bude vhodné.

Po stránke výkonu sa nie je na čo sťažovať, či už šesťjadro i7 alebo osemjadro i9 ponúknu dostatok výkonu ako na aplikácie, tak aj hry. Možno je škoda, že maximum v grafike je RTX 2070 a nie 2080. Na druhej strane aspoň nie je Max-Q a získate tak 15% výkonu naviac (je to výkon mierne vyšší ako pri desktopovej RTX 2060). Stále možno nie ideálny výkon na využitie 240 Hz displej, ale v menej náročných multiplayerovkách alebo v hrách s nižším nastavením viete ísť nad 144 ps, kde by vás už nižšia verzia notebooku so 144 Hz obrazovkou obmedzovala. K tomu nechýba G-Sync, aby vás neobťažoval roztrhaný obraz. Väčšinou na vysokých nastaveniach idete len niečo cez 70-100 fps. Na nižších už podľa nárokov hry.

Konkrétne benchmarky vyzerajú nasledovne:

PC Mark - 5840 bodov
Firestrike - 19846
Timespy - 6508
Port Royale - 3915
Skydiver - 31434

Z hier to vyzerá nasledovne:

Witcher 3 - 75 fps na ultra, ale na medium už ide cez 200 fps a na low cez 250 fps
Metro Exodus (Kaspik) - 60 fps na low 100 fps
Control - 70 fps na low 180 fps
DOTA 2 - 120 fps na low 140 fps
Fortnite DX12 - 90 fps na low 120 fps (na low s 30% rozlíšením 200 fps)
Battlefield V - 90 fps na Rotterdam mape, 80 fps s raytracingom.



Z iných hier ide Apex na 120 fps, Overwatch na 130 fps, Battlefield 1 na 110 fps. GTA V na 70 fps, Shadow of the Tomb Raider na 60 fps. Možno pri CS dosiahnete aj 240 Hz, inak ak hrávate tieto modernejšie hry, postačí vám verzia notebooku aj so 144 Hz displejom.

Tento výkon má svoju cenu v hlučnosti, ktorá nie je na notebookové pomery extra vysoká, ale 49 dB počujete. Je to silnejšie fúkanie ventilátorov. Ich rýchlosť záleží od toho, ako daná hra zahrieva notebook, viete si to prípadne manuálne stlmiť, ak potrebujete tichší chod, ale teploty pôjdu hore. Väčšinou však zrejme hrávate s headsetom a teda nebudete to počuť. Pri štandardnom nastavení chladenia idú teploty na približne 50 stupňov v rohoch notebooku, nebude to výrazne nepríjemné.

Batéria vydrží 5-6 hodín bežnej práce na webe, v Office, pričom v hrách podľa náročnosti hodinu až dve, samozrejme, ideálne je hrať zapojený na sieť. Batéria je len núdzové riešenie. Nabíjanie je rýchle a za hodinu a pol máte notebook nabitý.

Asus ROG STRIX Scar III pekne posúva túto hernú notebookovú sériu vpred ako dizajnom, tak mierne aj funkciami. Peknou vychytávkou je bezpečnostný kľúč a 240 Hz displej poteší, aj keď ho využijete len pri menej náročných hrách. Samotný výkon a chladenie je v prijateľnom pomere. Možno fučanie ventilátorov mohlo byť mierne tichšie, ale nie je ani extrémne vysoké. Ak máte headset, nebude vám to prekážať. Podsvietenie okolo notebooku je pekný doplnok.

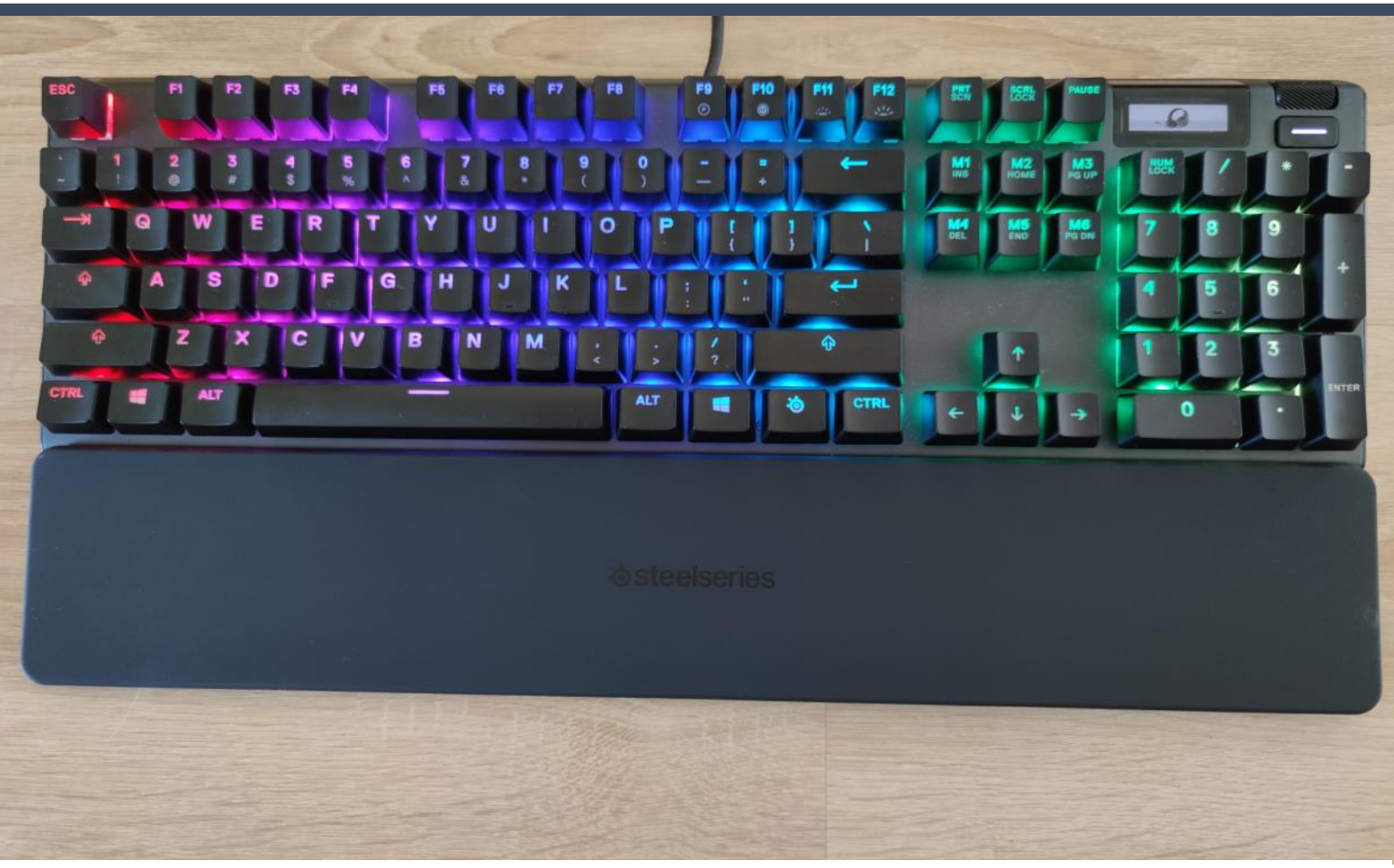
HODNOTENIE

+ dizajnovo pôsobivý
+ 240 Hz displej
+ Keystone

- mierne vyšší hluk ventilátorov
- 240 Hz displej využije len v menej náročných hrách

8.5

PETER DRAGULA



STEELSERIES APEX 5

KLÁVESNICA S DISPLEJOM

Steelseries expanduje so svojou ponukou herného hardvéru a práve priniesol novú Rival 3 myš a nové Apex 3 a Apex 5 klávesnice. Teraz sa pozrieme na Apex 5, zaujímavú klávesnicu, ktorá kombinuje kvalitné vyhotovenie, pridáva displej a dopĺňa to obľúbenejšími hybridnými switchmi.

Hybridné switch ponúkajú zaujímavý kompromis medzi plynulými membránovými switchmi a uspokojujúcim klikaním modrých mechanických switchov. Vďaka spojeniu oboch svetov vydržia 20 miliónov stlačení.

Nemusíte sa báť, že by vám rýchlo odišli, ako je to pri klasických membránach a zároveň sú lacnejšie. Steelseries tu spravil mechanický systém s pružinou a zmení len systém samotného kontaktu na membárnu.

Dostanete tak pevnú, kvalitne postavenú klávesnicu s hliníkovým telom, vysokými klávesmi a pohodlnou podložkou pod zápästia. Dopĺňa ju štandardný gumený USB kábel. Klavesnica ponúka základnú ponuku klávesov aj s numpadom a bez dodatočných makro klávesov, a teda klávesnica je v malom formáte s moderným dizajnom.

ŠPECIFIKÁCIE

- hybridné modré mechanické switche (Steelseries)
- 24 kláves rollover
- OLED displej
- hliníkové telo
- plné RGB podsvietenie
- magnetická podložka pod zápästia
- USB pripojenie

Netradičným doplnkom je OLED displej, vedľa ktorého nájdete rolovateľný valček na hlasitosť a tlačidlo na menu. Pritom ak by ste chceli namapovať makrá, môžete ich pridať šesť, a to na klávesy nad šípkami Ins, Home, End, Del, PG UP a PG DN, ktoré majú sekundárne makro funkcie. Samozrejme, predefinovať viete každý kláves, Steelseries Engine aplikácia má veľa možnosti v tejto oblasti.

Ak by vám to bolo málo, samotný OLED displej slúži aj ako menu klávesnice a sú tam detailné výbery všetkých možnosti podsvietení, makier a nastavení. Editovať tam môžete všetky dáta uložené v pamäti klávesnice. Ak to však chcete jednoduchšie, viete ísť cez aplikáciu, kde sa dá jednoducho nadefinovať všetko, od makier, cez podsvietenia jednotlivých klávesov, až po podporu hrami. Hry a aplikácie totiž vedia využívať podsvietenie aj OLED displej, na ktorom sa napríklad zobrazia informácie z Discordu, aktuálne bežiacu skladbu v Tidal alebo iné informácie. Z hier je podpora pre CS:GO, Dota 2, Mortal Kombat 11 a Minecraft.

Ak by vám to nestačilo viete si tam dať aj vlastný obrázok alebo aj animovaný gif. Je to však len dvojfarebný OLED a relatívne nízkym rozlíšením, a teda nečakajte výrazne vysokú vizuálnu kvalitu. Ideálne je to na logo alebo niečo zaujímavé.

Pôvodne túto OLED funkciu Steelseries využívalo na displeji na Rival 710 myšiach, kde však displej nebol veľmi viditeľný. Teraz bude mať lepšie využitie. Možno je však škoda, že displej neumiestnil do stredu klávesnice ako to mával Logitech. Ten sa už pred desiatimi rokmi snažil o niečo podobné a tlačil na spopularizovanie, ale nikdy sa to poriadne nechuytilo. Na druhej strane vznikli tam pekné aplikácie na monitorovanie systému, mailov alebo iných správ. Uvidíme, ako sa to chytí tu a či budú podporu dostávať ďalšie hry a aplikácie.

Klávesy sú podobné ako mechanické blue switche, sú vysoké, majú 2 mm zopínacú zónu a 4 mm celú dĺžku cesty. Sila stlačenia je 50 cn, o 10 cn menej ako pri Cherry MX blue switchoch. Na dotyk síce rozdiel v switchoch rozpoznáte, ale nedá sa povedať, že by boli výrazne odlišné alebo horšie. Jediná otázka je, ako dlho hybridné switche vydržia a či sa vyrovnajú mechanickým.

Hlasitosť je pre tieto blue hybridy podobná ako blue Cherry MX, a teda počuť ťuknutie. Nie je to práve najideálnejšie, ak máte radi tiché klávesnice. Výrazne nehučia, ale môžu rušiť niekoho iného, ak s ním pracujete alebo hráte v miestnosti. Na druhej strane, ak hrávate s headsetom, jemné ťuknutie budete počuť a potvrdí vám stlačenie klávesu.

K tomu Steelseries tu
má MX kompatibilné keycaps, a teda ich môžete vymeniť, ak vám nebudú vyhovovať, alebo sa vám postupne zošúchajú. Tie základné sú relatívne príjemné, na písmenách presvietené, pričom svetlo ide aj okolo nich naspodku. Svetlo ide rovnako ako pri Cherry MX switchoch, a teda je vpredu pred uchytením klávesu. Znamená to pekné presvietenie písmena na klávese, ale zároveň ak sú dve písmená alebo znaky, spodný nie je podsvietený alebo je, ale výrazne menej. Toto má napríklad dobre vyriešený Logitech, ktorý má podsvietenie presne v strede a uchytenie na bokoch.

Samotné klávesy sú vyššie a je vhodné pri písaní používať pohodlnú podložku pod zápästia. Tá je pridaná rovno v balení, je pogumovaná a magnetická. Stačí ju ku klávesnici priložiť a pevne sa chytí. Nemusíte sa báť, že by ste ju zápästím odtláčali. Pogumovanie je príjemné a netlačí. Nie je to síce ako koža s vypchávkou, ktorú majú niektoré drahšie klávesnice, ale vďaka gume sa vám nepotia ruky.



Steelseries Apex 5 je zaujímavá klávesnica, ktorá vás môže osloviť, ak hľadáte pevnú kvalitnú klávesnicu a chcete aj niečo naviac - tu je konkrétne OLED displej. Ten môže ponúknuť niekoľko zaujímavých zlepšení interakcie a informácii, ak teda hrávate podporované hry alebo komunikujete aj cez Discord. Plné RGB podsvietenie je plusom a samotné hybridné switche vyzerajú bezproblémovo. Sú kompromisom, ale ťažko spoznáte rozdiel. Otázna je len životnosť. Steelseries sľubuje 20 miliónov stlačení, ale dôležité je, čo ukáže prax.

Cenovka je 125 eur, teda približne na úrovni mechanických klávesníc. Cenu síce hybridné switche stiahli nižšie, ale OLED displej a celé vyhotovenie to posunulo späť hore. Ostáva tak medzi silnou mechanickou konkurenciou.

HODNOTENIE

+ kvalitné hliníkové vyhotovenie
+ OLED displej
+ plné RGB podsvietenie

- OLED displej nemá masívne využitie
- hlasnejšie switche

8.0

PETER DRAGULA



ASUS ZENBOOK 14

NOTEBOOK S DVOMI DISPLEJMI

Chcete niečo veľmi malé a spratné do na prácu aj na oddych? Pozreli sme sa na Asus Zenbook 14 UF434F. Ten ponúka malú 14-palcovú veľkosť, dopĺňa to rýchlym i7-10510U procesorom, aj keď len MX250 grafikou. Tá je síce najnižšia zo série Nvidia čipov, ale stále si na nej pekne viete zahrať. Až prekvapivo slušne.

To, samozrejme, nie je všetko čo ponúka a jeho hlavným bonusom je displej v spodnej časti notebooku. Už minule sme si písali o Zenbooku s displejom v hornej časti nad klávesnicou, teraz sa pozrieme, ako vyzerá a ako sa používa notebook s displejom namiesto touchpadu.

Batéria: Až 14 hodín výdrž batérie, 50 Wh 3-článková lithium-polymérová batéria
Napájanie: 65 W sieťový adaptér
Výška: 1,69 cm x 31,9cm x 19,9 cm
Hmotnosť: 1,26 kg

Je to tak veľmi malý, priam 13-palcový notebook, ľahký a veľmi spratný. Doplnený je aj maličkou nabíjačkou, len o trochu väčšou ako mobilné nabíjačky. Pritom ponúka vysoký výkon, dva displeje a jednoduchý, ale pôsobivý dizajn.

Samotná konštrukcia je kovová s kombináciou plastov, pričom vrchný kryt je kovový, brúsený do kruhu so zlatým Asus logom v

ŠPECIFIKÁCIE

Procesor: i7-10510U (1,8GHz 4/8 jadier) (i5 verzia má i5-10210U)
Grafika: GeForce MX250 2 GB GDDR5
Displej: 14” LED Full HD (1920 x 1080) ,16:9, NanoEdge
ScreenPad - 5,65” FHD+ (2160 x 1080), Super IPS displej
Pamäť: 16 GB
SSD: 1 TB SSD NvME
Porty: USB-C, USB-A, USB 2.0, HDMI, Čítačka MicroSD, Audio konektor
Klávesnica: Plne podsvietená
Zvuk: Stereo audio systém ASUS SonicMaster
Kamera: 3D IR HD kamera
Batéria: Až 14 hodín výdrž batérie, 50 Wh 3-článková lithium-polymérová batéria
Napájanie: 65 W sieťový adaptér

strede. Vyzerá veľmi dobre, ale rovnako veľmi ľahko sa na ňom zbierajú odtlačky a ak budete chcieť čistučký notebook, musíte mať pri sebe vždy handričku. Rovnako kryt okolo klávesnice je kovový a jedine na spodnej strane prechádza do dolného umelohmotného panelu.

Zlato-modré ladenie pokračuje aj na klávesnici, kde zadná lišta klávesnicovej časti notebooku je zlatá a rovnako písmená na klávesoch sú zlatým písmom. Samotné klávesy sú ešte podsvietené bielym svetlom a sú relatívne kvalitné s 1,4 mm zdvihom. Nečakajte tu však numpad, len základné klávesy s tým, že šípky sú mierne menšie a majú sekundárnu funkciu, ako Page Up, Down, Home a End. Všetky funkčné klávesy sú štandardne priradené na F1-F12 klávesoch.

Vetranie je minimalistické, na spodnej strane je malé nasávanie a teplý vzadu vystupuje cez tenké zadné vetráky. Aby bol kolobeh dostatočný, notebook sa pri otvorení aj mierne podvihne a v zadnej časti je opretý o spodnú hranu displeja. Následne vzduch fúka na hranu displeja a presúva sa ďalej po ňom.

Navrhnuté je to celé elegantne a dizajn nenarúšajú ani porty, ktorých je tu dostatok. Máte tu HDMI výstup, USB-C, dva USB 2.0 porty, nechýba výstup na headset a prekvapivo ani čítačka SD kariet. Dopĺňa to vstup na nabíjačku. Nenájdete tu však thunderbolt podporu napríklad na externú grafiku.

Zo zaujímavostí pri zatvorenom notebooku k sebe hrany dokonale sadnú a možno až príliš natesno, keďže notebook tak musíte otvárať vždy zachytením cez predný výrez vytvorený špeciálne na zachytenie prsta. Je to len o zvyku, ale ak bežne notebook otvárate vsunutím prsta alebo zachytením na hociktorom mieste, tu to tak nepôjde.

Hlavný displej je 14-palcový, zaberá prakticky celú plochu obrazovky (92%) čím ešte viac vyniká v notebooku. V malom leme je nad ním skrytá 3D kamera a mikrofóny. Samotný displej má 100% sRGB farebný gamut, teda veľmi dobrý na zachytenie farieb. Nie je rovno určený pre grafikov, nakoniec to nie je ani celý notebook, ale na prácu, filmy, fotografie a hry vám nebude nič chýbať.

Ponúka 1920x1080 rozlíšenie, a teda štandard, ktorý pri 14 palcoch vyzerá ostro a pixely sú malé.

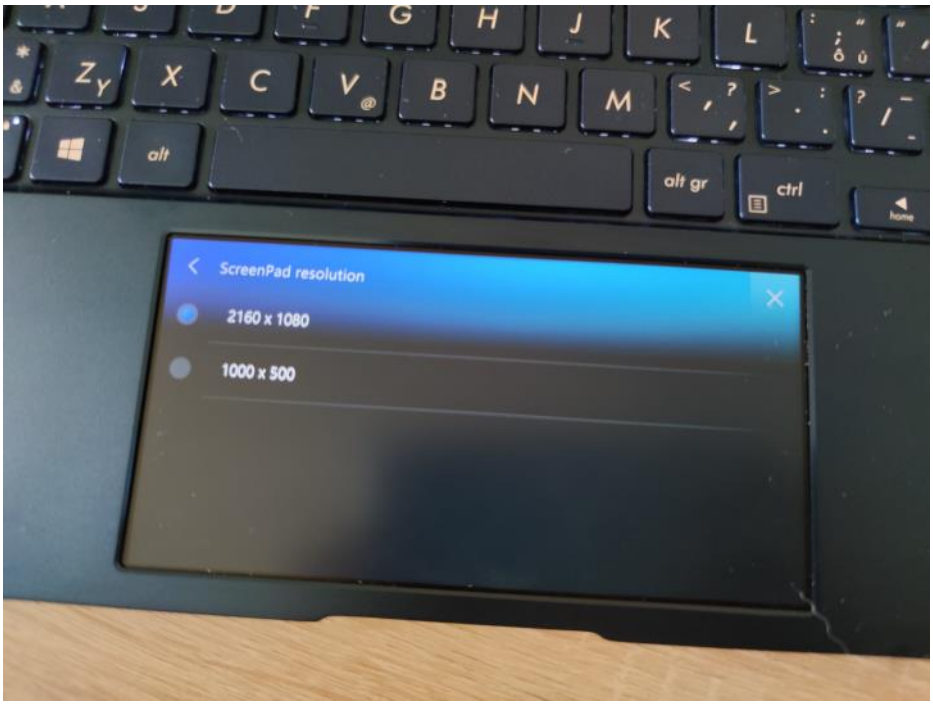
Druhý displej je na touchpade, ktorý má 5 palcov a vyššie rozlíšenie, konkrétne 2160 x 1080. Môžete ho používať v dvoch režimoch.

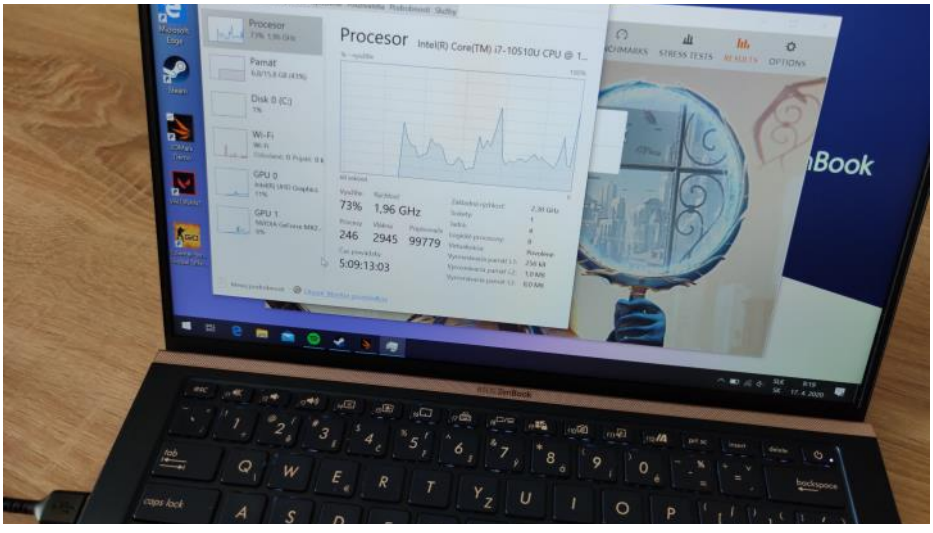








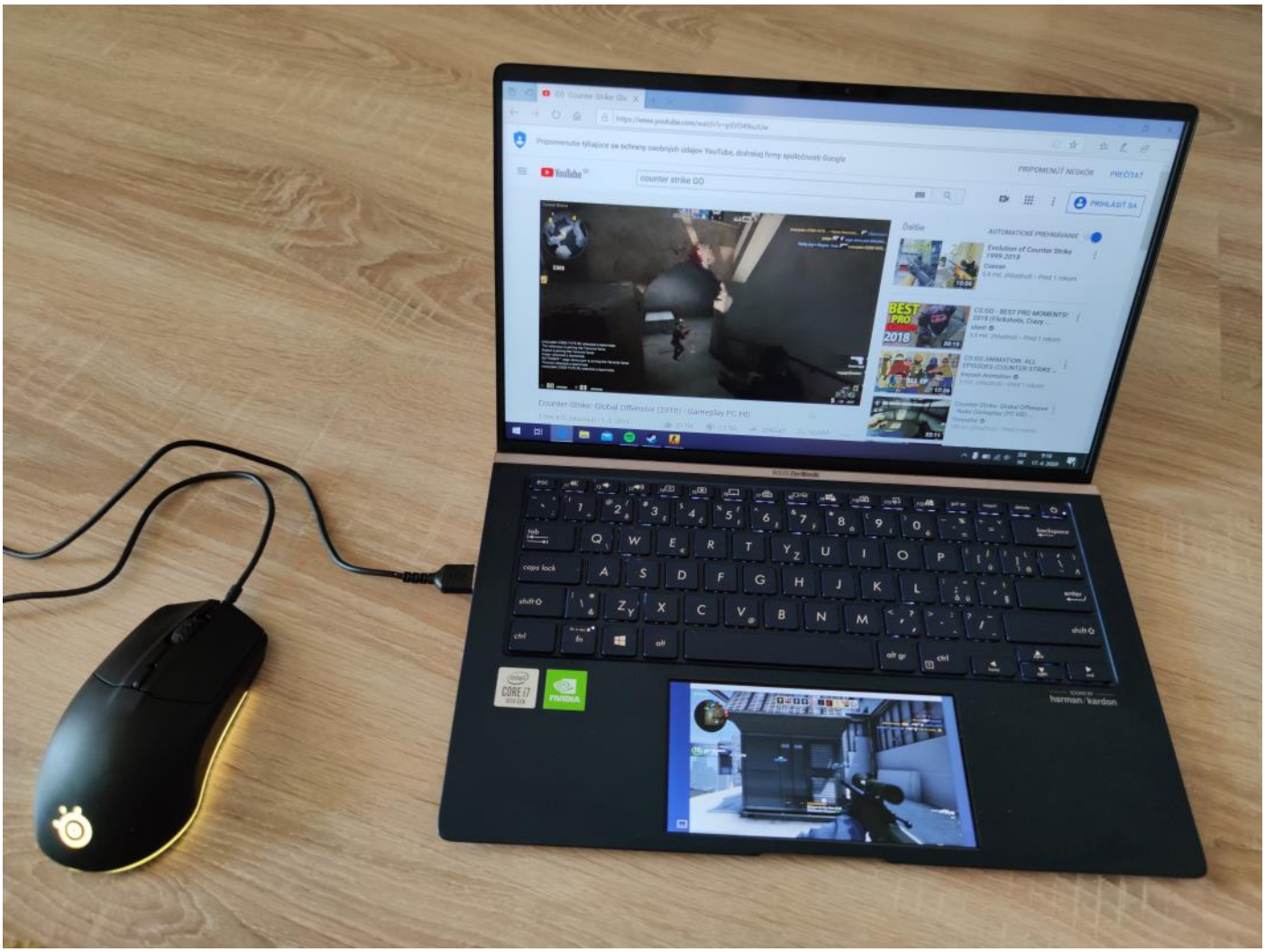




A to čisto na touchpad, či už so zapnutým, alebo vypnutým displejom, alebo ako sekundárny displej. Môžete si ho prepínať medzi Asus aplikáciami, ktoré majú pripravené rôzne možnosti pre office, môžete si tam však spustiť hocičo, keďže displej funguje ako druhý monitor, a teda tam viete presunúť okno browsera, celý office, video, alebo aj hru, alebo ak vám na klávesnici chýba numpad môžete si ho tam zapnúť. Hlavne v dnešnej dobe koronakrízy je tento prvok veľmi užitočný, napríklad pri telekonferenciách, kde si na jednom displeji môžete nechať zapnutý meeting a popritom pracovať alebo robiť poznámky na druhom displeji. Podobne je to veľmi užitočné pri výukových videách. Pri hrách si tam pre zmenu viete na malý displej dať napríklad Discord alebo Messenger, alebo niečo čo by vás nevyrušovalo, prípadne môžete na ňom sledovať aj záťaž notebooku počas hry. Je to veľmi dobrá inovácia v notebookoch a neplatí to len pre tento notebook, ale pre všetky Asus notebooky, kde je zapracovaný druhý displej. Je to vec, ktorá spraví notebook zrazu oveľa menej obmedzeným.

Báť sa nemusíte ani o zvuk, ktorý je na túto triedu notebooku prekvapivo kvalitný a hravo schová do vrecka aj veľa herných notebookov. Presnejšie má v sebe dva Harman Kardon reproduktory, ktoré sú ako hlasné, tak aj kvalitné. Počuť v nich dobre výšky a aj basy. Na videá a aj hry to pekne postačí aj bez headsetu.

O výkon sa veľmi dobre stará i7-10510U procesor, ktorý je z novej série aj keď stále 14 nm. Má slušný výkon podobný desktopovým i7 aj keď na rozdiel od nich nižšie frekvencie a počet jadier. Zahrievanie postupne cítite cez klávesnicu, ale nie výrazne (väčšinou okolo 42 stupňov, čísla na vrchu klávesnice postupne prejdú k 50 stupňom) a rovnako ventilátory nie príliš hlučné. Konkrétne ich počujete len ako šušťanie.



Relatívne však prekvapí výkon MX 250, tá naopak, keď procesor klesne s frekvenciou, stúpne s výkonom a pri hrách to ako-tak kompenzuje. Ponúka približne polovičný výkon ako GTX 1050 a viete tam rozbehnúť väčšinu hier. Nie je to, samozrejme, primárne herný notebook, ani ideálny herný notebook, ale viete na ňom zahrať takmer všetko, čo by ste chceli. Viete si dať pekne partičku CS, Fortnite alebo Valorantu a zahrať si aj dostatok viac náročných singleplayeroviek.

Pre zaujímavosť skóre v TimeSpy bolo 1001, a teda len niečo mierne nad Office notebookom podľa 3D marku. Counter Strike ide okolo 60-80 fps, Valorant rovnako okolo 60 fps, ale je to tam príliš variabilné a viac framerate skákalo a padalo. Neviem presne či pre betu, alebo záťaž procesora. Fortnite dáte na low 60-70 fps. PUBG okolo 50 fps.

Ak by ste chceli hrať náročnejšie hry, stále viete ísť pri väčšine titulov nad 30 fps, aj keď ideálne na nižších nastaveniach a či už v 900p alebo 720p rozlíšení, aby ste ušetrili výkon. Far Cry New Dawn ide cez 30 fps na low, Division 2 takmer 40 fps. Just Cause 4 napríklad v 720p na nízkych nastaveniach ide 40 fps.

Samozrejme, hrajte hlavne pripojení na batériu, keďže bez pripojenia taktovanie klesá pre čo najvyššiu výdrž batérie. Samotná výdrž je približne 4:30 hodiny pri nenáročnej záťaži.

Celkovo je Asus Zenbook 14 veľmi príjemný malý notebook, ktorý nesklame. Ideálny na jednoduchú prácu, vysokú prenosnosť, ale aj na nenáročné hranie a sledovanie filmov. Vyzerá luxusne a má veľmi slušnú cenu. Vyjde približne na 1200 eur, čo je na takýto výkon a na dva displeje prijateľná cena.

HODNOTENIE

+ ľahký a prenosný
+ výkonný procesor
+ tichý
+ displej namiesto touchpadu pridáva možnosti
+ kvalitný zvuk

- slabší grafický čip, ale dostatočný na nenáročnejšie hry

9.0

PETER DRAGULA



ROG ZEPHYRUS G14

HERNÝ ZEPHYRUS NA CESTY

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

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

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

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

ŠPECIFIKÁCIE

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

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

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

Displej je 14-palcový, len s minimálnymi okrajmi, pričom navrchu vám môže chýba kamera. Čo však displeju nechýba, je kvalita,. Je to 100% sRGB, Pantone certifikovaný displej, teda sa o kvalitu zobrazenia nemusíte báť, na hry bude viac ako dobrá. Pre hráčov je dôležité, že displej má rovno podporu 120 Hz a dostanú tak veľmi peknú plynulosť pri 1080p rozlíšení. Aj keď konkrétne v tejto GTX 1660 Ti verzii 120 Hz využijú skôr menej náročné hry a multiplayerovky, ale verzia s RTX 2060 displej využije lepšie.

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

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

Výkonovo notebook ponúka nový, rýchly 8-jadrový Ryzen 7-4800HS. Ktorý je už z novej 7 nm generácie procesorov pre notebooky a na výkon sa tu nebudete sťažovať. V tejto verzii notebooku mu sekunduje nižšia GTX 1660 Ti grafika, ktorá však postačí na hranie väčšiny hier v 1080p okolo 60-70 fps ale na menej náročných hrách a multiplayerovkách viete pekne využiť 120 Hz displej.













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

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

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



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

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

Čo je ale dôležité, tieto čísla som dosiahol, až keď som v task - úlohách zrušil gameturbo.exe patriace Gamefist VI aplikácii. Tá optimalizuje záťaž a aj sieťové pripojenie, ale permanentne v pozadí z nejakého dôvodu zaberá 6% záťaže a znižuje tak batériu na 3 hodiny. Možno nejaká chyba, ktorú eventuálne výrobca fixne, ale ak by ste na tomto notebooku mali problém s malou výdržou, skontrolujte si záťaž. Ak to vyskakuje, viete to vždy zrušiť alebo aj odinštalovať. Je to len pomocná aplikácia, ktorú nevyhnutne nepotrebujete.

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

HODNOTENIE

+ vysoký výkon procesora
+ dizajnovo pôsobivý notebook
+ rýchly a ostrý obraz
+ veľmi kvalitný zvuk
+ vysoká výdrž batérie (pri minimálnej záťaži)

- vysoké zahrievanie
- nerovnomerné podsvietenie klávesnice

7.5

PETER DRAGULA



ELGATO WAVE 3

PREKVAPIVO KVALITNÝ PRVÝ MIKROFÓN OD ELGATA

Elgato, pôvodne výrobca čisto grabovacích kariet na video záznam, sa neustále posúva ďalej a prináša nové produkty. Už má aj rôzne Stream Decky s tlačidlami a displejmi, svetlo, zelenú obrazovku alebo aj multimount, či dock. Teraz sa však posúva k ďalšej méte a tou sú mikrofóny.

Konkrétne prináša rovno dve verzie svojho Elgato Wave mikrofónu, a to Wave 1 a Wave 3 verzie. My tu teraz máme na test Wave 3, vyššiu verziu, ktorá sa odlišuje v kvalite a možnostiach regulácie. Obe sú však kvalitné a na používanie na streaming, alebo podcasty veľmi dobré.

Wave 1 má oproti Wave 3 rozdiel hlavne v Sample rate, ale aj v drobnosti v ovládaní. Nemá až toľko funkcií nastavení. Napríklad mu chýba dotykové tlačidlo na rýchle zmutovanie, kde sa len dotknete mikrofónu, keď nechcete, aby vás niečo rušilo. Rovnako má menej funkcii v hlavných ovládacích prvkoch.

Wave 3 má hlavné otočné tlačidlo, ktorým môžete regulovať hlasitosť mikrofónu, ale po prepnutí aj hlasitosť headsetu, a aj zmiešanie hlasitosti, ktoré vám ide do headsetu. Všetko sa ukazuje LED diódami. Veľmi slušná ponuka.

ŠPECIFIKÁCIE

Typ: kondenzátorový
Kapsula: 17 nm Electret
Pripojenie: USB-C
Výstup na headset - 3,5 mm jack
Dynamický rozsah: 115 dB (s clip guardom)
Max SPL: 120 dB
Frekvencia: 20 - 20000 Hz
Sample rate; 96 KHz pre Wave 3 (48 KHz pre Wave1) pri 24- bitoch
V balení: odpojiteľný stojan, USB-C / USB2 kábel, redukcia na prichytenie na držiak

Ak by ste brali Wave 1, ten má len možnosť regulovať hlasitosť a mute.

Okrem toho je mikrofón klasický stojanový, s upevnením na bokoch a možnosťou natáčania šikmo pre lepší záber vášho hlasu. Prichádza s pevným kovovým stojanom a aj redukciou na zavesenie na iný stojan. Elgato z dokúpiteľných doplnkov pridáva aj pop filter a aj lepší mount na držiaky. Pritom popfilter má mikrofón aj v sebe, čo je veľké plus.

Samotný mikrofón je kondenzátorový, a teda v sebe skrýva kondenzátorovú kapsulu umožňujúcu dokonalejšie zachytávať zvuky, má vyššiu citlivosť, zachytí široké frekvencie a nízky šum oproti štandardným dynamickým mikrofónom. Keďže je mikrofón digitálny pripájate ho cez USB, automaticky konvertuje analógový zvuk do digitálnej podoby, pričom to dokáže s 24-bitovou presnosťou pri 96 KHz frekvencii. Je to vysoká kvalita, ktorú väčšina mikrofónov nedosahuje. Spomínal som už Wave 1, ten má polovičnú 48 KHz frekvenciu, čo je však na bežné streamovanie úplne postačujúce.

Tu je krátka ukážka z kvality mikrofónu, pričom s týmto mikrofónom som nahrával aj ďalší podcast, takže tam si ho budete môcť vypočuť dlhšie. Zároveň je to aj malý teasing na podcast.

Mikrofón má v sebe aj automatické obmedzovanie maximálnej hlasitosti. Funkciu výrobca nazval Clip Guard, tá zabráni orezávaniu vášho hlasu, a teda aj keď poviete niečo hlasnejšie alebo zakričíte, mikrofón si prispôsobí maximum a nastaví ho tak, aby finálna krivka nepresahovala maximálne hodnoty. Nebude tak orezaná hlasitosť.

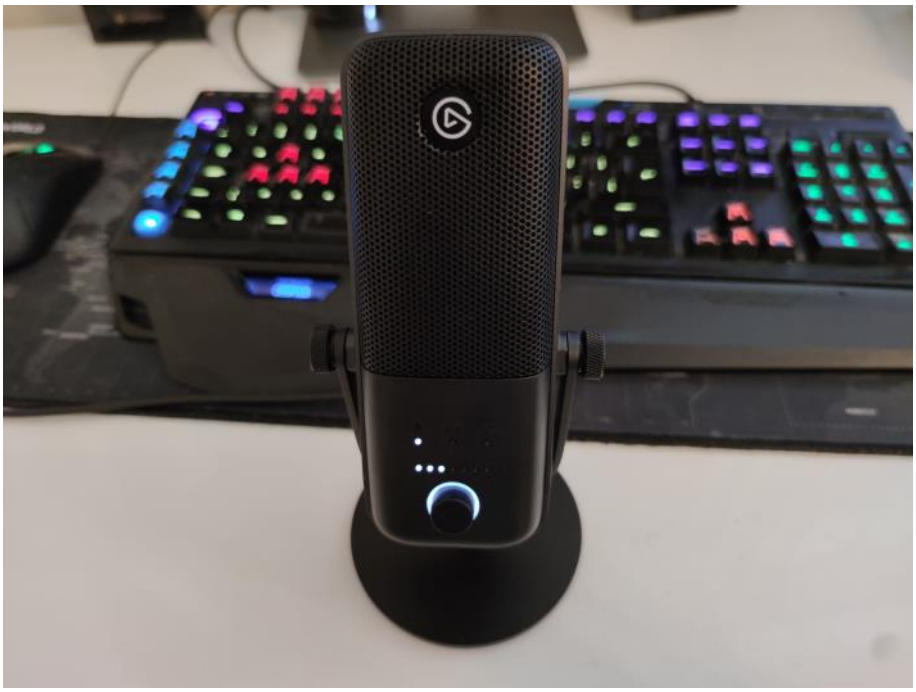
Samotné používanie mikrofónu je jednoduché, len zapojíte do USB a bude fungovať. Nevyhnutne nepotrebujete ďalšie aplikácie, len si vo svojom program zvolíte vstup z Wave mikrofónu. Ak by ste však chceli viac, Elgato pridáva k mikrofónu doplnkový softvér Wavelink, ktorý vám umožní nastaviť si priamo cez Windows jednotlivé parametre mikrofónu, ale aj celkový mix hlasitosti. Totiž pri streamovaní je dôležité mať vyvážený váš hlas, hlasitosť hry, pripadne hlasitosť ostatných hráčov v tímovej konverzácii napríklad cez Discord. Spolu vám Wavelink umožní zmiešať osem kanálov.

Keďže však popri hraní a streamovaní nemôžete vždy používať aplikáciu, Elgato rovno celý mix vie presmerovať aj na Stream Deck, kde sa vám funkcie zvyšovania a znižovania hlasu jednotlivých kanálov namapujú na tlačidlá decku.

K tomu celý Wavelink pridáva aj výber výstupných zariadení a vytvorí z toho finálny mix, ktorý môžete použiť vo vašom nahrávacom programe. Teda ak budete mixovať priamo cez Wavelink softvér, ako vstup v streamovacom programe vyberiete Wavelink stream.

Celé je to nečakane dobrý softvér, uvidíme, ako sa bude vyvíjať ďalej, osobne by som uvítal aj prídavok ekvalizéru alebo filtrov na hlas. Zatiaľ umožňuje zapínanie low cut filtra alebo spomínaného Clip Guardu. Plus cez aplikáciu viete aj updatovať firmware v mikrofóne.

Celkovo je Wave 3 prekvapivo dobrý prvý krok Elgato do mikrofónovej sféry. Výrobca rovno zaútočil na to maximum, ktoré vám bude pre streamovanie plne vyhovovať. Mikrofón zachováva vysokú kvalitu, veľmi dobrú reprodukciu hlasu a nezaostáva ani funkciami. Samozrejme, nie je to lacné a za Wave 3 zaplatíte 169 eur, za nižší Wave 1 mierne menej, a to 149 eur.



HODNOTENIE

+ masívna a pevná konštrukcia a stojan
+ kvalitné zachytávanie zvuku
+ USB pripojenie
+ užitočná Wavelink aplikácia

- stojan mohol byť o trochu vyšší

9.0

PETER DRAGULA



HTC VIVE COSMOS ELITE

NOVÝ HIEND VR HEADSET OD HTC

HTC je stále vo VR oblasti veľmi aktívne, vydáva nové VR headsety, rozširuje služby a snaží sa celé toto herné spektrum posúvať vpred. Snaží sa o to aj novou sériou HTC Cosmos headsetov, kde minulý rok ponúkli prvý headset a teraz ho doplnilo o nové verzie.

Konkrétne HTC Cosmos je stavaný ako modifikovateľný headset a zatiaľ čo základná Cosmos verzia je samostatná bez senzorov a ovládače sníma šiestimi kamerami, z tejto verzie spravili nižšiu Cosmos Play, ktorá sníma štyrmi kamerami, a aj vyššiu Cosmos Elite, ktorú sme teraz testovali. Tá je plnohodnotná s externými senzormi a ovládačmi z Vive. Je to prakticky náhrada za Vive Pro, ale s displejom s vyšším rozlíšením a celým headsetom. Nakoniec je tu ešte najvyššia verzia Cosmos XR pre biznis využitie.

proti Vive Pro tak išlo hore rozlíšenie headsetu z 1600p na 1700p. Rozdiel nie je veľký, ale znovu je to bližšie k čistému zážitku z reality. Síce 4K by bolo už prakticky dokonalé, ale na toto sa už nedá sťažovať. Pri pohľade na displej už prakticky nevidíte diery medzi pixelmi, len malú nevýraznú mriežku, na ktorú si rýchlo zvyknete a nebudete si ju všímať.

ŠPECIFIKÁCIE

Displeje: 3.4", 1440 x 1700 na jedno oko (2880 x 1700 spolu)
Refresh Rate: 90 Hz
Uhol sledovania: 110 stupňov
Zvuk: Stereo headset
Vstup: Integrované mikrofóny
Pripojenie: USB 3.0 a Display port 1.2
Senzory: G-sensor, Gyroscop
Nastavenia: IPD, nastavenie uchytenia
Ergonómia: Preklopný displej
Kompatibilita: SteamVR tracking (pri Elite)
Dosah: 3.5m x 3.5m

Samotný obraz v najvyššom rozlíšení vyzerá parádne a ostro a ak hry majú zapracované kvalitné textúry, ako napríklad Half-Life: Alyx, cítite sa takmer ako v realite. Samozrejme, výkonovo zaplniť 2880x1700 pri 90 fps nie je jednoduché, hlavne pri náročnejších hrách, ale samotné vyžitie najvyššieho rozlíšenie tu nie je zásadné a aj keď hry pôjdu mierne nižšie, nemusí to výrazne vadiť. Dôležitá je totiž práve tá mriežka a medzery medzi pixelmi, ktoré sú tu minimálne. A dôležité je aj to, ako má daná hra vyriešený antialialiasing a filtering, aby ste mali obraz vyhladený a neskákali vám tam pixely.

Jedným z hlavných rozdielov oproti Vive je nový systém uchytenia a aj nové vylepšenia po každej stránke. Hlavne headset je teraz ľahší, neťaží výrazne na hlave, upevnenie je kvalitné, vďaka čomu si ho nemusíte neustále prestavovať a doťahovať, keď si ho dáte na hlavu. Dá sa dobre nasadiť a už drží. Rovnako, vďaka preklopiteľnému displeju si ho nemusíte stále dávať dole, keď sa chcete pozrieť napríklad na monitor, alebo skontrolovať, kde ste sa to počas VR hrania vlastne presunuli a do čoho ste práve kopli. Nie je tu síce plnohodnotné odklopenie, aby vám headset nezavadzal v pohľade, ale postačí na to, aby ste si ho neustále nemuseli skladať.

Pridané má kvalitné odklopiteľné slúchadlá na ušiach, ktoré, ak máte svoj vlastný a kvalitnejší headset, môžete dať dole a nahradiť ich headsetom. Plus Cosmos má teraz vyberateľné faceplate, ktoré prispôsobujú headset jednotlivým verziám, a teda základný Cosmos má svoju faceplate, Cosmos Elite má svoju, Cosmos Play má svoju a aj Cosmos XR má svoju špeciálnu. XR je určený na biznis a AR využitie a má ešte dve kvalitné predné kamery. Ak budete chcieť upgradnúť, nemusíte meniť celý headset, len kúpite faceplate. Samozrejme, pri prechode zo základného Cosmosu na Elite musíte ešte dokúpiť aj nové ovládače a stanice.

Headset má aj možnosť približovania a vzďaľovania šošoviek do šírky podľa vzdialenosti očí (IPD), aj keď oproti Vive chýba približovanie a vzďaľovanie displeja od očí. Je to malý downgrade oproti Vive a nemusí väčšine hráčov prekážať. Môžu sa nájsť aj takí, ktorým sa bude hrať horšie, alebo budú mať problémy so zrakom. To sú veci, ktoré sa môžu stať pri každom headset a nie každý sadne každému, ideálne je vyskúšať si ho pred kúpou, aj keď to je často dosť problematické.

Nakoniec má headset zvnútra mäkké, príjemné vypchávky, ktoré sú prilepené suchým zipsom a teda ich môžete vybrať a vyčistiť, alebo aj kúpiť nové. Príjemné vypchávky sú okrem toho všade na uchytení headsetu, a tak nič netlačí alebo je nepríjemné na nosenie.

Samotné snímanie pri HTC Cosmos Elite funguje na rovnakých staniciach a ovládačoch, ako má HTC Vive a ak chcete prejsť vyššie, nemusíte kupovať nové ovládače a stanice, ani nič presúvať. Len zoberiete headset a stanice si necháte. Rovnako ostáva pôvodná kabeláž, a teda headset len zapichnete do Vive redukcie, ktorá sa pripája do PC cez USB a Displayport.

Keďže je to SteamVR kompatibilné, môžete použiť nielen stanice alebo ovládače z HTC Vive, alebo oboje aj z Valve Index headsetu. Možno to nie je ani taký zlý nápad, hlavne s tými Index ovládačmi. Totiž síce sú Vive ovládače presné a vcelku dobré, už je na nich badať ich vek. Majú len d-pad plochu namiesto pohodlnejšieho joypadu, nemajú senzor na detekciu približovania prstov. Ten už dnes hry využívajú a pohyby prstov v niektorých hrách už nebudú verné.







Napríklad v Boneworks tak potom nevidíte, ako máte umiestnené všetky prsty, niekedy to vyzerá zvláštne.

Je škoda, že tu HTC nedalo rovno nové ovládače aj s touto snímacou funkciou. Pritom na základný Cosmos headset už také má (tu však nefujgujú). Ak by ste išli do základného Cosmosu, tie ovládače sú moderné, dizajnovo dobre spracované, aj keď samozrejme menej presné ako Vive ovládače. Snímajú ich kamery priamo z headsetu, nemusia ich vidieť vždy a môžu tam byť výpadky alebo nepresnosti. Dá sa však na to dobre zvyknúť a naučiť sa kam s nimi neísť a kde ich držať. Plus pri tejto verzii sa nemusíte zaoberať rozmiestnením senzorov.

Totiž dva senzory musíte dať dostatočne ďaleko od seba, najlepšie tak, aby na seba videli a hlavne aby videli na vás a vaše ovládače. Ak si však pri pohybe zakrývate stanice a nevidia dobre na vás, môže sa vyskytnúť sekanie ovládania. Každý musí mať aj svoje napájanie zo siete.

Ak by ste chceli spraviť najvyšší upgrade na wireless VR, aj tu pri Cosmose funguje HTC Wifi adaptér, ktorý vám po napojení na batériu a zapojení PCIe karty do PC umožní pohybovať sa úplne bez káblov. Aj keď tento upgrade vás vyjde na 300-400 eur.

Čo sa týka softvéru, základ je tu rovnaký ako pri Vive a teda HTC Viveport aplikácia ostáva rovnaká, ostáva SteamVR základ a aj Viveport Shop. Na ňom si primárne môžete kupovať hry, ale môžete si predplatiť aj Viveport Infinity službu, ktorá vám v rámci predplatného dá stovky hier a aplikácií, s ktorými sa naplno viete zabaviť a následne si už len budete dokupovať zaujímavé tituly, ktoré nie sú v jeho ponuke. Môžete kupovať ako na Viveporte, tak aj na Steame, keďže je to plne kompatibilné.



Jedna dôležitá informácia. Ak prechádzate z HTC Vive na HTC Cosmos, nie je to plne kompatibilné a automaticky to nepôjde. Teda keď to zapnete, nerozsvieti sa displej, aj keď v SteamVR svieti ako pripravený. Musíte si tu totiž stiahnuť celú Cosmos inštaláciu, ktorá pridá potrebné ovládače a celé sa to rozbehne.

Z veľkých titulov sa určite oplatí teraz pozrieť Half-Life: Alyx aj parádny je aj Boneworks, ktorý je takmer ako Portal, ale vo VR a mixnutý s rôznymi možnosťami. Určite treba vyskúšať aj hudobný Beat Saber, akčný Raw Data, pôsobivý je let vtákov Eagle Flight a tento rok vyšiel aj prekvapivo hlboko prepracovaný The Walking Dead: Saints and Sinners. A ak máte radi strieľačky, tak aj VR klasiku Arizona Sunshine.

Jedine, čím je HTC obmedzené, je to, že sa priamo nedostanete na Oculus Store a jeho exkluzívne tituly (naopak, to HTC umožňuje). Viete to však obísť cez Revive aplikáciu, ktorá z Vive alebo Cosmosu naemuluje Oculus a umožní vám spustiť hry. Na Oculuse sa oplatí pozrieť Lone Echo titul, alebo aj celú Echo sériu, Star Wars: Vader Immortal alebo Asgard's Wrath.

Celkovo je HTC Cosmos Elite veľmi dobrý krok vpred pre HTC. Headset je oproti Vive vylepšený prakticky vo všetkých smeroch a celkovo Cosmos línia sa formuje veľmi zaujímavo, kde je stavaná na upgradoch jedného základného headsetu. Možno škoda, že ceny nie sú u nás najnižšie a základný Cosmos je za 799 eur a Cosmos Elite je za 983 eur. Sú to síce stále lepšie ceny ako pri Vive Pro alebo Valve Index, ale stále vysoké. Elite je mierne lepší kompromis.

HODNOTENIE

+ ľahký a príjemný na nosenie a nasadzovanie
+ odklápateľný priezor
+ ostrý displej
+ ovládače a snímacie stanice fungujú z HTC Vive a Steam Indexu

- oproti Vive chýba mechanické oddialenie displeja od očí
- pôvodné Vive ovládače by už potrebovali upgrade

9.0

PETER DRAGULA



SAMSUNG QLED Q80T

TV PRE PS5 A XBOX SERIES X

Nová várka QLED TV od Samsungu je už na trhu a ponúkajú znovu vylepšenia a úpravy po rôznych stránkach. Je to znovu skôr menší krok vpred s funkciami a novinkami, ale so zaujímavým vývojom cien.

QLED Samsung označuje svoju vyššiu verziu TV s vlastnými upravenými QLED Quantum Dot obrazovkami, ktoré ponúkajú tmavšiu čiernu, vyšší kontrast, 100% objem farieb. Konkuruje nimi OLEDom, ale s absenciou ohrozenia vypaľovaním obrazovky.

Nová séria ide štandardne od Q60 verzia po Q95, teraz s T označeniami. Zatiaľ čo Q60T a Q70T sú základné a prekvapivo stále s Edge podsvietením, ale teraz s Dual LED Edge podsvietením, čo podľa testov vytvára kvalitný obraz. Od Q80T sú už s plným zadným podsvietením, pričom, čím vyššia verzia, tým viac LED svetiel na podsvietenie, plus kvalitnejší obraz.

Dôležité pre hranie je, že od Q70T verzie vyššie majú TV HDMI 2.1 pre 4K/120Hz vstup a teda vhodný pre nové konzoly. Aj keď len jeden a ak budete mať dve konzoly, buď si kúpite nejaký rozdvojovací kábel, alebo si jednu konzolu dáte do HDMI 2.0 portu. Pre porovnanie v LG OLED majú majú HDMI 2.1 na všetkých portoch.

ŠPECIFIKÁCIE

Obrazovka: 65", QLED, Quantum Dot technológia, 4K, HDR10+
Vstup: 3 x HDMI 2.0 , 1x HDMI 2.1, Satelitný vstup, TV anténa vstup, USB 2.0, LAN kábel, USB vstup, CI
Frekvencia obnovovania obrazu: 240Hz
Vsync: Gsync compatible, Freesync
Systém: Tizen OS
Reproduktory: 2x woofer, 4x reproduktory
HDR: Quantum HDR 1500
Procesor: Quantum Processor 2.0 4K
Podsvietenie: Full Array Local Dimming
Funkcie: Deep Learning Super Resolution, Adaptive Picture+, Adaptive Sound+, Object Tracking Sound, Q-Symphony

Dizajn ostáva rovnaký ako v predchádzajúcich rokoch. Ponúka tenké okraje a ryhovanú zadnú stranu. Konkrétne táto verzia TV prichádza so štandardnou zadnou ponukou vstupom, nie je tu externý One-link box, do ktorého môžete pohodlne pridávať káble. Ťažko povedať, či je to lepšie alebo horšie, záleží, ako sa čo komu viac páči. Externý box je viac praktický, hlavne ak veľa napájate a vypájate HDMI, alebo USB zariadenia, alebo ak máte TV na stene, v ktorej nemáte prechod na káble a nechcete milión káblov viesť priamo po stene. Na druhej strane, ak máte naťahané káble cez stenu, pričom ich veľmi často nemeníte, ideálne je mať porty priamo v TV.

Ovládač je tu čierny plastový, kde si to Samsung strieda a buď dáva dizajnovú kovovú verziu ovládača, alebo masívnejšiu plastovú. Obe majú svoje výhody, kde kovová je menšia, ale plastová zase lepšie padne do ruky a zdá sa odolnejšia. Obe už majú zjednodušené ovládanie, bez čísiel, len s hlavným d-padom, prepínačmi na volume a programy a niekoľkými doplnkovým tlačidlami. K tomu od minulého roka pribudli aj aplikačné tlačidlá na Netflix, Prime Video a Rakuten. Možno škoda, že u nás to nie sú viac lokálne služby, kde mohlo byť aspoň Youtube. Ale nie je to problém, keďže k aplikáciam sa v TV viete dostať veľmi rýchlo.

Okrem diaľkového ovládania môžete použiť na rýchle ovládanie aj tlačidlo zospodu TV, ktorým viete rýchlo zapnúť a vypnúť TV, a ovládať hlasitosť. Je to skôr len núdzové ovládanie.

Samotný TV má v tejto verzii masívny kovový podstavec a aj keď si ho nezavesíte na stenu, bude vyzerať dobre, hlavne zakryje všetky káble.

Samotný systém Samsung tentoraz mierne upravil. Síce základ ostáva rovnaký a teda pásik dole s výberom aplikácii, alebo vstupov. Zmenila sa farebná škála a menu už nie je gradientné strieborné, ale dostalo modrý nádych a ikonky sú teraz vo flat štýle. Nedá sa povedať, že by to jednoznačne bolo niečo lepšie, je to len malá úprava, ktoré výrazne pocit z TV nemení. Skôr mi vadí, že menu po zapnutí TV chvíľu seká a nie je tak plynulé, ako by mohlo byť. TV zrejme vtedy ešte zaťažuje procesor a načítava si všetko potrebne. Je to škoda, keďže práve vtedy menu najviac používate a zbytočne to posekáva, alebo má spomalené reakcie. Po chvíli sa už rozbehne štandardne. Myslím, že na minuloročných modeloch som to necítil.

Spodný menu pásik stále ponúka predinštalované aplikácie ako Netflix, Youtube, browser, ku ktorým si môžete pridať ďalšie zo store. To sa nejako výrazne nerozširuje ale nájdete tam hlavne všetky filmové aplikácie, Steam link a rôzne malé hry. Ani teraz TV nechýba Ambient režim, ktorý vám môže ponúknuť rôzne relaxačné zábery alebo obrazy pri nízkom odbere, môžete ho nechať splynúť so stenou. Dopĺňajú to nastavenia, v ktorých si nastavíte obraz, zvuk, wifi a ďalšie štandardné možnosti. Hlboké nastavenia má aj herný režim.

Prípadne, ak máte zapojený harddisk, pribudne vám do ponuky aj HDD, odkiaľ môžete prehrávať filmy a fotky a rovnako môžete aj nahrávať obraz z TV. Teda obraz zo vstupov, kde máte anténu, satelit a aj CI kartu, ktorá vás môže zbaviť settop boxu a skylink, alebo podobné podporované systémy na kartách, môžete ovládať priamo cez TV.

Ak budete používať settop box, TV si ho vie sám zadetegovať, aj keď musíte vybrať značku, aby ste si vedeli previazať ovládanie z TV. Rovnako sám zistí keď je k nemu pripojená Xbox alebo Playstation konzola. Tie si TV zachytí a pridá rovno do meny ponuky. Pritom pri Xbox One, špeciálne Xbox One X, môžete používať plnú ponuku funkcií od VRR (Freesync/ Gsync) , cez 120Hz režim až po automatický herný režim, ktorý môže konzola prepnúť len vtedy, keď je v hre, a vypne ho, keď je v menu alebo v aplikácii, aby ste videoaplikáciami nešli zbytočne cez herný režim.



K tomu menu a aplikácie viete na Xbox One viete ovládať aj ovládaním z TV.

Odozva je tu parádna, Samsung vždy mával veľmi rýchlu odozvu v hernom režime, kde to vždy išlo okolo 11-14ms, ale to teraz stiahol pod 10ms, kde 4K/60Hz má odozvu len okolo 9.7 ms, 120Hz režimy majú približne polovicu a to okolo 5.5ms.

TV si veľmi dobré využitie nájde na Xbox Series X a PS5 konzolách, ktoré pôjdu rovno s podporou 4K/120Hz (ešte to nikto nemohol otestovať, ale podla špecifikácii to má fungovať). Budú tu tak priamo budú podporované 120fps hry aj bez nutnosti zmeny rozlíšenia. Totiž cez HDMI 2.0 síce môžete ísť aj na starších TV v 120fps režime, ale len v 1080p alebo 1440p, čo by samé o sebe nebol problém keďže náročnejšie hry pôjdu pri 120fps dole z rozlíšením, ale problém je, že rozlíšenie vždy musíte na konzole manuálne prepnúť a potom znovu prepnúť na 4K, ak budete chcieť znovu hrať v 4K/60Hz. Zdá sa, že 120fps hier bude dostatok, už teraz sú ohlásené Dirt 5 na oboch konzolách, na Xboxe podporu dostane aj Ori, Gears 5 tiež chce priniesť multiplayer v 120fps. Zrejme to doplnia aj športy, uvidíme, či aj Call of Duty.

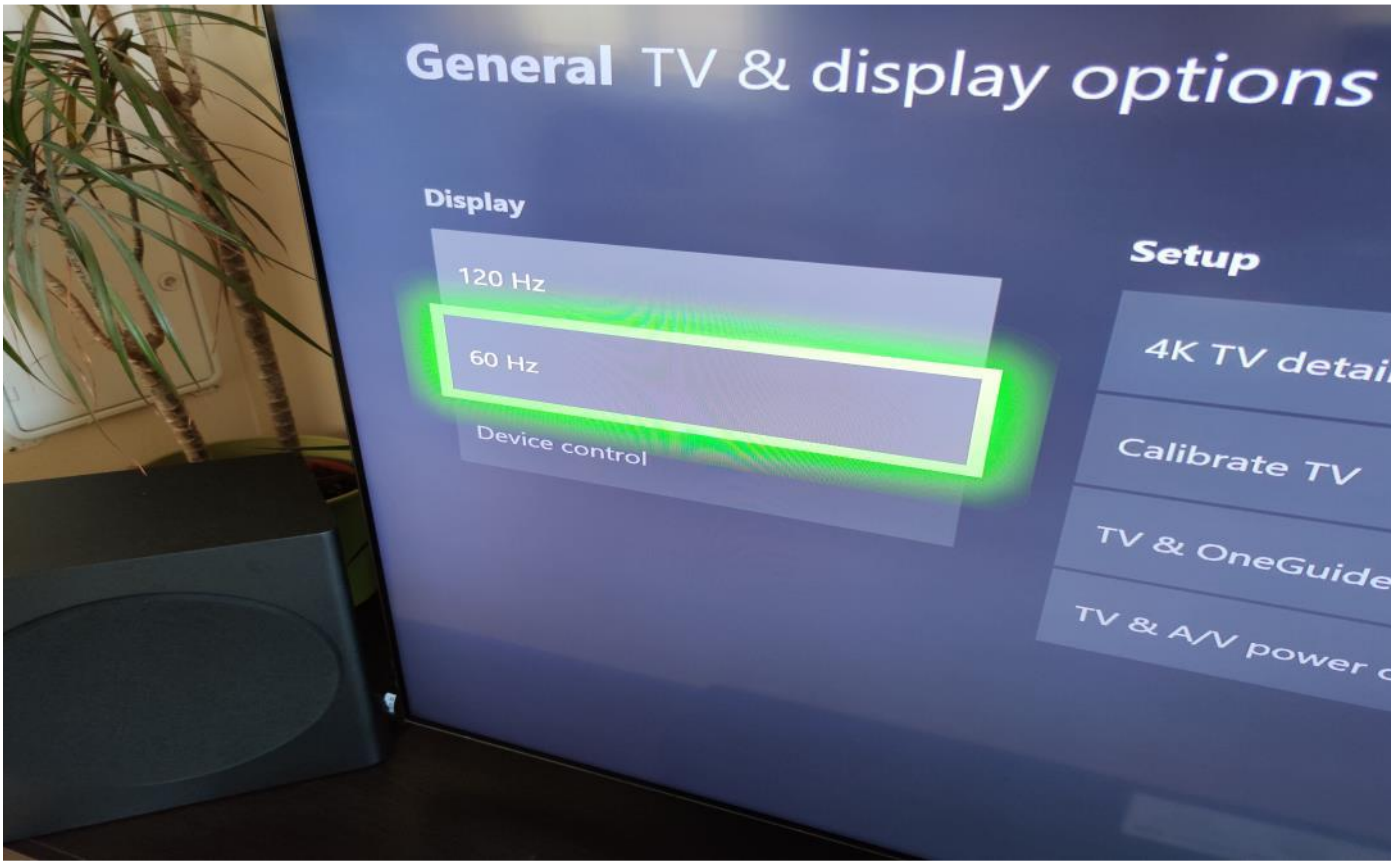
O kvalitu obrazu sa tu nemusíte báť, na 1000 eurový TV je veľmi dobrá (v 55 palcovej verzii, 1400 eurový v 65 palcovej). Obraz v hrách si užijete Má veľmi dobre nastavené farby a decentné aj keď nie veľmi výrazné HDR. Má však oproti predchádzajúcim modelom Q80 modelom nižšie HDR a namiesto cca 800 nitov je teraz priemer okolo 600 nitov. Stále je to v slušnom štandarde a postačuje na zvýraznenie efektov. Je to tým, že Q80T nahrádza minuloročnú Q70R verziu a pridáva jej vylepšenia.

Samozrejme obraz nie je úplne rovnomerne podsvietený ako na OLEDoch, ale podsvietenie je dostatočne pravidelné a jedine okraje TV sú mierne menej intenzívne. Vidíte to len na šedej farbe, pri bežnom používaní to nevidieť. Samsung tu oproti minulému roku v Q80R zapracoval lepšiu obrazovku s čistejšími pixelmi a stále širokým uhlom sledovania.

Z minulého roka si TV ostalo automatické prispôsobovanie intenzity obrazu a zvuku podľa okolitého prostredia, aby ste mali ideálny zvuk a obraz za každých podmienok. TV má v sebe senzor a rovnako mikrofón je v ovládači, ktorý tak stále kontroluje, či TV nie je príliš hlasno. V rámci určitých možností to funguje. Teraz ešte pridali funkciu sledovania zvuku na objektoch v TV pri filmoch.

Čo sa týka spotreby, tá je pre 65" veľkosť štandardná a pohybuje sa medzi 100-200W, s maximom okolo 175W pri hraní alebo intenzívnych HDR scénach v TV, štandardne spotrebuváva okolo 110W. Ak si zapnete Ambient režim, ten to stlmí na 30-40W.

Spolu s TV som mal aj soundbar HW-Q60T/EN, vyššiu verziu Samsungovského soundbaru. Samotný Q80T ho nevyhnutne nepotrebuje, keďže má štyri štandardné reproduktory a dva woofery a úplne vám to môže pre bežné používanie stačiť. Ale ak chcete viac, soundbar so subwooferom vám ponúkne ako rozsiahlejšie pásmo zvukov, tak vďaka veľkému subwooferu výrazné





basy.

Q60T ponúka 5.1 zvuk s 3D podporou, kde si so surround efektmi alebo DTS virtual, Dolby Atmosom si zvuk vychutnáte všade okolo vás, aj bez ďalších dvoch reproduktorov za zami.

Samotné prepojenie s TV spravíte jednoducho káblom cez ARC HDMI vstup v TV, pri ktorom vie TV automaticky zvuk presmerovať z každého pripojeného zariadenia a teda hneď vám pustí TV alebo presmeruje Xbox. Soundbar má aj bluetooth pripojenie, ak nebudete chcieť ťahať káble k TV, alebo pripojiť si hudbu rýchlo z mobilu môžete ísť jednoducho bezdrôtovo.

Ovládanie zvuku soundbaru funguje priamo cez TV ovládanie, ale sound bar má aj svoje vlastné ovládanie, kde môžete prejsť do hlbších nastavení a pridávať basy, výšky, vyberať typ zvuku, ktorý sa bude hodiť k tomu čo pozeráte, či už film, hudbu, alebo hráte.

Zobrať Q80T pre Xbox Series X alebo PS5?

Určite je to jedna z veľmi dobrých možností. Ideálne je totiž kupovať TV s HDMI 2.1 a 120Hz podporou. Viete ísť aj do lacnejšej Q70T verzie za približne 800 eur (v 55 palcovej verzii), ale musíte si vystačiť s edge podsvietením a slabšími pozorovacími uhlami, ale stále ponúkne slušnú kvalitu obrazu. Ideálne však ísť rovno do Q80T, alebo ak máte financie aj vyššie do Q90T s ešte kvalitnejším obrazom.

Samotný Samsung Q80T tak ponúka dobrý kompromis, kde za dobrú cenu dostanete kvalitný obraz, 4K/120Hz podporu, plnú ponuku herných funkcii a aj rýchlejšou odozvou v hernom režime. Samsung tu posunul TV s modernými funkciami do prijateľnej cenovej kategórie a určite sa po ňom oplatí pozrieť.

HODNOTENIE

+ Veľmi dobrý pomer ceny a výkonu
+ HDMI 2.1 podpora pre 4K/120Hz na Xbox Series X a PS5 konzolách
+ Freesync/gsync/VRR podpora pre hry
+ Kvalitné farby
+ Kvalitný zvuk
- trhanie menu pri spustení
- nemá externý one-link box (to môže byť pre niekoho plus)

9.0

PETER DRAGULA



ROG ZEPHYRUS DUO

KEĎ JEDEN DISPLEJ NESTAČÍ

Po zaujímavom a zrejme úspešnom Zenbooku Duo prešiel so systémom dvoch displejov ASUS aj do hernej oblasti do ROG Zephyrus série. Vyboostoval parametre a zlepšil aj mechaniky celého notebooku. Dokáže tak ponúknuť veľmi dobré chladenie, a to aj pri spojení i9 a RTX 2080 Super v tenkom notebooku.

Presnejšie tentoraz spravil Asus len 15,6 - palcovú verziu s dvomi displejmi, čo je nezvyk, keďže aj 17 - palcová by sa medzi hráčmi dobre uživila. Pritom ponúka konfigurácie od i7 po i9 a s grafikami RTX 2070 MaxQ alebo RTX 2080 SuperMax Q. Zároveň ale ponúka aj 1080p/300Hz hlavný displej alebo 4K 60Hz. Bude tak na vás, či chcete framerate alebo rozlíšenie. Osobne by som na 15 - palcovej uhlopriečke preferoval skôr framerate.

Dostanete tak peknú ponuku v jednom balení, niečo ako výkonné PC na cesty s dvomi monitormi, až na to, že tu to máte v malom balení. Aj keď, samozrejme, nie lacnom. Vysoký výkon a displeje majú svoju cenu.

Samotný notebook je v plastovom vyhotovení z na dotyk kvalitného a tvrdého materiálu, bez nejakých RGB podsvietení alebo iných doplnkov.

ŠPECIFIKÁCIE

- Hlavný displej: 15" displej - IPS LED, 4K (3840x2160) 60Hz, 100% Adobe farby s G-Sync alebo vo verzii s 1080p 300Hz, 72% NTSC)
- Doplnkový displej: 14,1" - 3840x1100 px - dotyková obrazovka
- Procesor: i9 10980HK Processor, 2,4 GHz (16 M Cache, up to 5,3 GHz) (alebo vo verzii s i7 10875H)
- Grafika: RTX 2080 Super Max-Q , 8 GB GDDR6 (alebo vo verzii s RTX 2070 Super MaxQ)
- RAM: 16 GB
- Disk: 2x 1TB SSD
- Konektory: 3,5 mm jack, USB-C s Thunderboltom na napájanie, 3x USB 3.2, LAN, HDMI 2.0b
- Batéria 90 Wh

Tu si zvonku nechal Asus len tri LED diódy na štandardné indikátory nabíjania, spustenia harddisku. Zo spodku sú prekvapivo vyššie, takmer 1 cm veľké zadné nožičky, ktoré vám mierne naklonia notebook aj zaistia dostatočnú cirkuláciu vzduchu zo spodných vetrákov

Ale z vetrania to nie je všetko, ROG Zephyrus Duo má parádne vyriešené aj vnútorné vetranie a keď notebook otvoríte, druhý displej, ktorý je na zadnej časti za klávesnicou, sa mierne nahne a horúci vzduch bude fučať popod neho. Je to veľmi dobrý systém, ktorý zaisťuje aj to, že nikdy nebudete mať horúcu klávesnicu a ani druhý displej. Pre zaujímavosť minuloročnému ZenbookDuo sa neotváral displej, ale spodná časť notebooku.

Samozrejme, znamená to aj to, že klávesnica je tu posunutá dopredu prakticky na predný kraj notebooku, a teda budete na nej písať ako na štandardnej desktopovej klávesnici. Náležite tomu je pridaná aj podložka pod zápästia. Plus keďže sa touchpad nezmestil pod klávesnicu, je teraz namiesto numpadu, ktorý si viete prepnúť buď na touchpad, alebo s podsvietením na numpad. Pozitívne je, že tlačidlá pod numpadom sú fyzické, oddelené a nielen dotykové. Ale aj tak ak budete hrať, budete hrať s myšou.

Samotná klávesnica je nízkoprofilová, plne RGB podsvietená s možnosťou nastavení svetiel a efektov. K tomu máte takmer plnú ponuku základných klávesov, nechýbajú šípky, F klávesy so sekundárnymi funkciami, ale chýbajú page up, page down, home a end klávesy. Tie tu sú riešené cez doplnkový kláves, ktorým si túto funkciu prepnete na šípkach. Špeciálny kláves má aj vypnutie dotykovej obrazovky a zapnutie Asus aplikácie.

Pri samotnom používaní už to funguje štandardne, buď na jednom monitore s tým, že na spodnom máte zobrazenú len tapetu, alebo si tam môžete zapnúť malé aplikácie z quick funkcii. Môžete si tam napríklad spustiť dva browsery vedľa seba, Spotify, Discord, Sector a toto si tam nechať popritom ako hráte na hlavnom displeji. Ideálne je tam mať Asus aplikáciu alebo iný monitoring výkonu. Tento displej je dotykový a teda môžete dotykom rýchlo prepnúť napríklad tichý režim. V robote zase môžete na jednom displeji pracovať na druhom mať videokonferenciu, alebo spustený tutoriál, prípadne film. Ak striháte videá, pekne sa to dá využiť na strihaciu časť programu alebo grafici si vedia rozložiť aplikáciu aj na spodný displej. Pričom táto plocha je dotyková, a teda môžete vyberať farby, strihať alebo dokresľovať aj dotykom. Ak si notebook budete kupovať, je veľmi dôležité vedieť či viete spodný displej využiť a či vám to za to stojí. Ak áno, určite neváhajte, dostanete notebook novej generácie, ktorý ponúka viac ako bežné notebooky.

Asus sa s utilitami na spodný displej príliš nepohral. Ponúka svoju quick launch ponuku podobnú pracovným notebookom, ktoré majú displej na touchpade, kde sa dajú spustiť jednoduché aplikácie, ako kalkulačka, browser, rozpoznávanie písania na displej a podobné veci. Tu chýba niečo viac herne ladené.







Je tam síce pekný obrázok, ale chcelo by to napríklad zapracovanie Discordu, grabovacích a stramovacích utilít priamo do menu v displeji. Čo vám však výrobca ponúkne, je Asus aplikácia monitorujúca výkon notebooku, na ktorej si na dotykovej obrazovke môžete pekne prepínať režimy chladenia. Vidíte aj teploty, otáčky, záťaže.

Čo sa týka výkonu, v tomto i9 / RTX 2080 Super MaxQ dostanete prakticky maximálny výkon, aký z notebookov teraz viete dostať. Je to približne ekvivalent i7 RTX 2080 desktopu, kde ste skutočne vysoko. Ale čo je dôležité, zahrievanie nie je výrazné, minimálne ho necítite, keďže sa odvetráva pod displejom a naspodku. Prsty tak ostávajú úplne mimo teplých zón.

Čo sa týka samotných čísel zahrievania, väčšinou sa CPU aj GPU držia do 80 stupňov, len pri nižšom chladení pôjdu vyššie. Spodná plocha sa pritom zahreje na maximum 60 stupňov, kde to nevadí. Samozrejme, nebudete notebook používať na nohách. Hlučnosť čakajte okolo 40-48 dB. Pri hrách mierne hučí, ale nie je to výrazný hluk, skôr klasické fučanie ventilátorov. Samotný výkon v Time spy je 8052 bodov, kde GPU dalo 8612 bodov a CPU 5861 bodov. Je to mierne menej ako i9 a RTX 2080ti na desktope. Lepšie rozdiely ukazujú hry, kde napríklad Horizon Zero Dawn ide na notebooku 34 fps v 4K na maxime, na podobnom desktope ide 40 fps. V 4K ide napríklad Just Cause 4 40 fps, podobne Fortnite okolo 40-50 fps. A teda ak nie ste vysadení na framerate a stačí vám od 30-60, tak 4K displej bude pre vás vhodný, ale ak by ste chceli framerate, ideálne je zobrať verziu s 1080p/300Hz displejom. kde to veľmi pekne využijete a framerate bude nad 100 fps, pri menej náročných hrách dáte aj 300 fps.



Rýchlosť hier nebude výrazne zdržiavať ani disk, ktorý je slušný, a to 2000 MB/s čítanie a 1500 MB/s zápis s tým, že v tejto najvyššej verzii rovno 2 TB. Bude to dostatok miesta aj na Call of Duty a podobné hry, ktoré už zaberajú stovky GB.

Čo sa týka samotnej spotreby pri záťaži, je to okolo 200 W, približne 210 W-220 W som išiel maximum, väčšinou okolo 170 W, aj keď záleží na tom, ako sa využíva v hre procesor. Tu, samozrejme, musíte mať notebook na veľkej nabíjačke, ktorá má maximum 240 W. Notebook má aj druhú malú prenosnú nabíjačku s USB-C, ale tou môžete nabíjať, len ak robíte nenáročné veci napríklad do Worde, browsujete atď. Nabíjanie je pomalé a skôr podporné, aby sa vám skôr nevybila batéria, ako nabila.

Ak budete pracovať bez nabíjačky, plná batéria pri úplne nenáročnej práci a nízkom jase vydrží okolo 4 a pol hodiny. Musíte si dávať pozor na výkonový režim, aký máte zapnutý a hlavne neaktivovať grafiku, inak pôjdete výrazne dole na hodinu a pol.

Celkovo je to pôsobivý notebook, drahý, ale pôsobivý. Parádna konfigurácia, dobre vyriešená konštrukcia, zahrievanie necítite a hluk je prijateľný. Dva displeje sú parádne, ak ich dokážete dobre využiť. Plus je tu aj dobrý výber buď čisto pre hráčov 1080p 300 Hz hlavný displej, alebo 4K 60 Hz, ak potrebujete alebo preferujete vysoké rozlíšenie, aj keď pri 15 palcoch 4K výrazne neuvidíte.

HODNOTENIE

+ pôsobivý, priam futuristicky dizajn
+ dva displeje
+ vysoký výkon
+ nápadito riešené chladenie

- vysoká cena
- kupujte len vtedy, ak viete využiť druhý displej

9.5

PETER DRAGULA



SAMSUNG Q950TS 8K

NASTAL ČAS NA 8K?

Samsung pokračuje v sérii svojich 8K QLED TV, kde tentoraz už nevydáva len jeden model, ale rozhodol sa posunúť to viac k mainstreamu. Nie úplne, ale už je k nemu veľmi blízko. Vydal totiž hneď štyri modely Q700, Q800,Q900 a Q950. Kopíruje tak nižšiu 4K sériu, ale s 8K obrazovkami. Pritom ceny začínajú už na pekných 1899 eurách.

Ja som teraz testoval Q950, teda najvyšší model v 65 palcoch (za 5999 eur). 65 palcov je ideálna minimálna veľkosť pre 8K rozlíšenie, aj keď v nižších verziách ponúka Samsung aj 55 - palcové veľkosti. Tie sú menšie a eventuálne tam plne stačí 4K, ale zas s 8K obrazovkou dokáže TV svojím AI spracovaním obrazu pekne zostriť a môže ponúkať dodatočné vylepšenie obrazu.

Vráťme sa však k 65 - palcovému Q950. V Q950TS dostanete pôsobivo dizajnovo riešenú TV s parádnou QLED obrazovkou, externým One Connect boxom, ktorý pridáva Samsung k svojim vyšším TV a celé to dopĺňa kvalitným zvukom. Kvalitným zvukom aspoň v rámci TV ponuky a ich malých reproduktorov.

ŠPECIFIKÁCIE

Rozlíšenie: 7680 x 4320 px s Infinity Screen obrazovkou s QLED technológiou
Procesor: Quantum Processor 8K
PQI: 4700 (index kvality obrazu) Zvuk: 4.2.2CH subwoofer 70W
HDR: HDR10, HDR10+ a HLG F (QHDR 24x)
Porty: HDMI 4x , USB 3x , Ethernet, Satelit
Podsvietenie: Direct Full Array 32x, 4000 nitov maximum (480 zón)
Pripojenie: One connect box (ak by ste chceli bez boxu, tak Q900S je rovnaká verzia ale bez neho)
Spotreba: typická 344 W, maximum 410 W

V tejto kategórii a v tejto cene si je určite vhodné zobrať externý soundbar, aby ste dosiahli maximálny zážitok. Ja som to rovno skúšal s Q800T soundbarom od Samsungu.

Dizajn

TV má prémiový dizajn od Samsungu, čo znamená len 1,5 - centimetrovú hrúbku, obrazovku na celú prednú stenu a aj úplne plochú zadnú stranu. Konštrukčne je veľmi dobre navrhnutý, plochú prednú a zadnú stranu spája a celý TV obopína len tenký kovový rám s dierkami. Na stene vyzerá jedinečne, ale ani stojan nie je zlý, aj keď prekvapivo nepostaví TV kolmo, ale mierne ho nakloní dozadu. Je to trochu nezvyčajné, ale nevadí to.

TV má zároveň vzadu len jeden vstup, a to na jeden kábel, ktorý ide do One Connect boxu. Je to priesvitný kábel a ak TV zavesíte na stenu a nemáte dieru, môžete ho viesť aj po stene a bude len minimálne viditeľný.

One Connect Box je väčšia čierna krabica, ktorú viete uložiť v poličke alebo niekde vedľa, prípadne za televízor. V ňom sú už všetky HDMI, USB porty a aj napájanie do siete. Konkrétne tu sú štyri HDMI porty, pričom jeden je HDMI 2.1 (štvrtý), jeden má ARC na pripojenie soundbaru a ďalšie dva sú štandardné HDMI 2.0b. Čo nevyhnutne nemusí byť problém keďže napríklad Xbox Series S na HDMI 2.0b nemal problém s 4K/120Hz režimom. Ako som však pri testovaní zistil, štyri už nie je práve najviac. Jeden Xbox Series X, druhý Xbox Series S, ďalší soundbar a jeden satelitný set-top box. Ďalšia konzola by už nevyšla. Ale viete napríklad soundbar obísť wireless pripojením, alebo na satelit použiť rovno TV, ak máte napríklad Skylink a Samsung podporuje túto kartu. Ak máte optiku, tak nič, tam musíte ostať v natívnom set-top boxe. Pridávajú sa aj USB porty na harddisky s videami.

V každom prípade One Connect box je dobré riešenie, ak chcete mať jednoduchý prístup ku káblom a TV máte zavesený na stene. Je to však väčšia krabica a musíte jej nájsť miesto. Ak by ste tento štýl nechceli, ale chcete takýto 8K TV, tak počítajte s tým, že Q900S verzia nemá One Connect box.

Celú ponuku hardvéru dopĺňa štandardné strieborné Samsung ovládanie. Je to rovnaká verzia ako minulý rok a teda s D-padom ako základom ovládania, volume a programy s pohyblivými tlačidlami. Nechýba back, home, alebo aj tlačidlo na hlasové ovládanie a aj prepnutie Ambient režimu. Už sú štandardom tri mediálne tlačidlá na Netflix, Prime video a Rakuten TV. Možno by však mohli byť položené niekde ďalej od volume tlačidla, keďže ich náhodou dosť často stlačím.

Obrazovka

Samsung tu použil svoju najkvalitnejšiu QLED obrazovku a teraz s 8K rozlíšením. Nazval ju Infinity Screen, čo znamená, že obraz je prakticky na celú plochu TV a skutočne sa končí len milimetre od vonkajšieho rámu. K tomu zatiaľ čo nižšie verzie Samsungov majú kompromis v čiernej, vo farbách, alebo podsvietení, tu je všetko na maxime. Sú tu veľmi živé farby, vysoké kontrasty, čierna je tu čierna. Farby sú parádne aj pri pohľade zo strán.





Je to takmer ako OLED, len s tým, že sa nevypaľuje a netreba si dávať pozor, ako dlho máte zapnutý TV a či na ňom 8 hodín hráte hru s HUDom, ktorý sa vám následne ostane na obrazovke. Samozrejme na QLEDe nedosiahnete také kontrasty.

Jediné čo mi mierne vadilo je nepravidelnosť podsvietenia. Totiž aj keď tento TV má okolo 500 zón podsvietenia, neznamená, že je podsvietenie pravidelné. Na šedých alebo menej intenzívnych farbách, ako napríklad šedých nastaveniach Xboxu, vidieť pásy s nerovnomerným podsvietením. Je to škoda, keďže pri 6000 - eurovom TV by to chcelo vyššiu dokonalosť. Na bežnom obraze vo filmoch alebo hrách to nevidieť a tam 500 zón podsvietenia vie vytvoriť veľmi kvalitné kontrasty a intenzívne HDR. Ale ani od OLEDov nečakajte pravidelné podsvietenie, Gray Uniformity je problémom všade.

HDR je tu 4000 - nitové, podporuje HDR10 a vylepšené HDR10+. Je škoda, že nepodporuje Dolby Vision (kvalitnejšie HDR), proti ktorému sa Samsung rázne postavil, keďže má svoje HDR10+.

Rozlíšenie je, samozrejme, 8K, pričom je to čistých 8K, kde každý pixel môžete vidieť, ale momentálne čisté 8K využijete len minimálne, možno na nejaké videá z mobilu alebo na fotky. Totiž bežné filmy v 8K nie sú, Youtube na TV nepodporuje 8K a ani nové konzoly teraz pri vydaní nepodporujú 8K. Hlavne pri Xbox Series X je to škoda, keďže niektoré malé hry tam idú už v 6K a sú tak len na krok od plného rozlíšenia. Na spustenie tejto éry rozlíšenia si tak musíme ešte počkať.

Zatiaľ však, ak si pozeráte filmy alebo TV programy, televízor ich automaticky vylepšuje na 8K so svojím AI post-procesingom. Ten funguje podobne ako prvé DLSS od Nvidie, vyhľadáva známe tvary a podľa nich dotvára obraz. Vie tak pracovať s krivkami a dopĺňať obraz do vyššej kvality. Na jednej strane obrazu zvyšuje rozlíšenie, respektíve zjemňuje okraje, na druhej strane vie odšumiť obraz alebo zjemniť gradientné prechody farieb. Čo AI nevie, je vyčistiť komprimovaný obraz, a teda ak sledujete TV programy z nízkeho rozlíšenia a s vysokou kompresiou ako u nás, tam sa AI snaží, ale nevie dokonale vylepšiť obraz. Nevie, kde končí kocka z kompresie a začínajú reálne objekty. V každom prípade vylepšovanie filmov je teraz to najlepšie, čo v 8K ponúka oproti 4K QLED verziám.

Systém

Samotný systém je tu štandardný samsungovský Tizen, konkrétne jeho tohtoročná verzia, kde sa vizuál systému zmenil na flat dizajn. Či je to lepšie, je trochu diskutabilné, ale záleží od vkusu alebo zvyku. Nakoniec je to len menu. V tejto verzii TV je veľmi rýchle, keďže tu je najrýchlejší procesor, aký Samsung teraz používa. Nie sú tu po zapnutí malé lagy ako pri nízkych verziách QLEDov.

Menu ponúka prakticky všetko potrebné k ovládaniu TV. Je tu základný pásik s aplikáciami a nastaveniami. Nechýbajú nastavenia obrazu, zvuku, je tu výber zariadení, kde si TV monitoruje pripojenia cez HDMI, TV vstup a satelit, nechýbajú aplikácie, kde má Samsung vlastný Store, kde má všetky štandardné aplikácie, od Netflixu, až po naše lokálne ako Skylink digital. Pridávajú sa zvukové aplikácie a aj jednoduché hry. Je tu však aj Steam link aplikácia a viete jednoducho streamovať hry z PC na TV. Všetky pripojenia a aplikácie si viete automaticky dať do quick launch menu. Tam sa napríklad automaticky objaví Xbox, keď ho k TV pripojíte. Tu rovno rozpozná aj nový Xbox Series X alebo Series S. Objaví sa tam aj satelit, odkliky na Youtube, internetový prehliadač a pripnete si tam, čo len chcete.

Znovu je tu aj doplnok, a to Ambient režim, ktorý Samsung pridal pred pár rokmi a pokračuje v jeho aplikácii. V ňom si môžete TV prepnúť na hodiny a počasie, obrazy alebo pomaly sa pohybujúce scenérie, galériu fotiek. Je to oddychový režim, ktorý vám môže dopĺňať atmosféru alebo prostredie doma. Stále tu chýba nejaký inteligentný režim, ktorý by vám vedel ukázať napríklad maily, správy z vybraného zdroja atď. Niečo, čo by tomu dodalo aj informačnú hodnotu.

TV má zapracované aj inteligentné funkcie, a to automatický jas a hlasitosť, kde vám oba parametre vie prispôsobovať podľa podmienok v prostredí. Večer sa tak jas zníži a napríklad pri vysávaní hlasitosť stúpne. Je to dobrá funkcia, ktorá čiastočne obmedzí zbytočné sa naťahovanie k ovládaču.

Čo sa týka spotreby, je to 65 - palcová TV, a teda čakajte cez 200W spotrebu, čo je viac - menej štandard, ale zároveň keďže je tu 4000 nitov, tak podľa jasu môže ísť do tých 410W, približne tak si berú aj hry. Treba s tým rátať, keď niečo takéto kupujete. TV sa vám odvďačí veľkým a jasným obrazom.

Hry

Samsung sa v hernej oblasti skutočne snaží a už roky ponúka veľmi rýchly herný režim a aj čo najväčšiu podporu herných funkcii. Od 120Hz, cez VRR, ALLM, až po extra nízky lag. Má aj zapracovanú spomínanú Steam aplikáciu a zrejme budúci rok príde xCloud aplikácia, ktorá televízor zmení na Xbox a budete môcť hrať hry aj bez Xbox konzoly, len streamovaním hry z internetu

Zatiaľ však konzolu potrebujete - či už Xbox, alebo PlayStation, TV si ich vie automaticky rozoznať a využiť ich možnosti a ak máte nové Xbox Series X alebo S, prípadne PS5, viete sa pripojiť 4K/120Hz, pričom pri Xboxoch vie využiť aj VRR, teda funkciu proti trhaniu obrazu (ako Freesync a Gsync na PC) a ALLM automatické prepínanie vo herného režimu.

Tu len treba rátať s tým, že HDMI 2.1 pre 4K/120Hz funguje len v porte HDMI4. Ostatné majú HDM2.0b. Ak máte dve nové konzoly, musíte si vybrať jednu pre plné rozlíšenie.

4K/120Hz funguje parádne, obraz v podporovaných 120fps hrách je plynulejší a pôsobivý. Je to ako nová úroveň hrania, kde cítiť ten prechod do novej generácie. Síce na PC to už máme dlho, ale konečne sa do nej dostávajú aj konzoly. Ale keďže ide o úvodné aplikovanie HDMI 2.1, neobišlo sa to bez problémov - ak naraz zapnete 4K/120Hz a aj VRR, objavujú sa chyby obrazu, vypadávanie, alebo neinicializuje obraz pri spustení hry. Zrejme treba počkať na update firmware TV. To platí pre tento TV, ale aj pre celú QLED sériu so 4K/120Hz podporou (od Q70T vyššie). Ale kým sa to zafixuje, viete hrať bez VRR alebo hrať 120fps hry v 1080p/120Hz, alebo 1440p/120Hz aj s VRR, kde to funguje bez problémov. Rovnako bez problémov ide štandardný 4K/60Hz režim.

Čo sa týka podporu 4K/120Hz, tu už pekne podporujú veľké tituly, ako Call of Duty, Halo kolekcia, Devil May Cry 5, Dirt 5, prichádza update na Rainbow Six Siege, ale v 120fps fungujú aj malé tituly ako Falconner alebo Ori and the Will of the Wisps. Pričom Ori a Touryst majú aj 6k/60fps režim zobrazovania, žiaľ, keďže samotný Xbox Series X viac ako 4K rozlíšenie na výstupe zatiaľ nepodporuje, musíme počkať na spomínanú 8K podporu, aby sme si mohli užiť maximálne rozlíšenie hry. Samotný TV má, samozrejme, zapracovaný rýchly herný režim. Ten sa pri konzolách automaticky zapne.



Pri Xbox konzolách vie vďaka ALLM funkcii konkrétne aj rozpoznať kedy je konzola v menu, alebo sa na konzole sleduje film, aby sa v týchto prípadoch zbytočne herný režim nezapínal. V samotnej hre ho vždy znovu zapne. Je to veľmi dobrá funkcia, ale zároveň by Samsung pri jej zapnutí nemusel stále cez stred obrazovky písať „herný režim".

Herný režim má aj svoje vlastné nastavenie, kde viete nastaviť podporu priestorového zvuku, dynamický ekvalizér čiernej, a je tu aj funkcia herného motion plus režimu, ktorý vie hlbšie pracovať s herným obrazom (ale spomalí odozvu). Pod Motion Plus viete nastaviť redukciu trhania, redukciu rozmazania a zapnúť čistotu pohybu LED. Sú to také otázne veci, osobne mám rád, keď mi obraz z hry neupravuje TV a navyše k tomu zvyšuje lag, ale môžete si vyskúšať, či vám niečo z toho sadne a či napríklad vyššia plynulosť nebude zasahovať do hry.

Lag, teda oneskorenie obrazu, je v hernom režime štandardne veľmi nízky a je tesne pod 10ms, čo je veľmi rýchle a žiadne oneskorenie oproti vašim reakciám na ovládači nebudete cítiť. Ak však budete experimentovať s Motion plus prídavkom, už sa dostanete okolo 30 ms. Naopak ak pôjdete v 120Hz znížite odozvu ešte na približne 6ms.

Samozrejme, pre hry nechýba HDR10, ktoré je podporované a ktoré si určite správne nastavte, aby váš obraz bol kvalitný a HDR intenzívne. Je tu 4000 nitov a TV tak vie spraviť veľmi pôsobivé podsvietenia. Škoda, že tu Samsung nepodporuje Dolby Vision, ktoré napríklad pre hry príde do Xboxu budúci rok a ešte vylepší HDR, zatiaľ nevieme, či do hier príde aj podpora HDR10+.

Celkovo tu je hranie veľmi kvalitné, výraznejšie ho tu rozlíšenie neovplyvňuje a rovnaký zážitok budete mať aj na Q90T alebo Q95T verzii TV. Kvalita obrazu je tu vysoká a ak nechcete riskovať QLED vypaľovanie a chcete do budúcnosti 8K podporu, toto môže byť dobrá voľba.



Zvuk a Soundbar HW-Q800T

Zvuk je v Q950 na pomery TV reproduktorov veľmi slušný. Má 4.2.2 konfiguráciu, kde má sériu reproduktorov rozmiestnenú po okrajoch TV a dopĺňajú to vystúpené subwoofery vzadu. Všetko to ovláda inteligentný systém TV, ktorý okrem iného má zapracovaný aj Object Tracking Sound Plus, ktorý sleduje objekty na obrazovke a náležite tomu upravuje zvuk. Či už pri filmoch, alebo hrách ponúkne decentné ozvučenie, ale ak chcete ísť ďalej a skutočne dosiahnuť priamo kino zvuk s masívnym subwooferom, sú tu na to kvalitné soundbary. Nakoniec pri takomto drahšom TV je až hriech neriešiť aj lepší zvuk. Samsung mi k 8K TV pridal aj soundbar HW-Q800T, ktorý je takmer najvyšší z jeho série (sú tam ešte Q900 verzie s ešte vyšším zvukovým výkonom). Tu sa na 330-Wattový zvuk určite nebudete sťažovať. Je to takmer ako v kine. Dostanete tak masívny subwoofer 40x40 cm a dlhý 98 cm soundbar, ktorý viete pekne položiť pod TV alebo si zavesiť na stenu. Zatiaľ čo subwoofer skrýva veľký reproduktor, v soundbare sú vpredu tri reproduktory. Oba sa medzi sebou prepoja cez wifi.

Oba dokážu vytvoriť veľmi dobrý priestorový zvuk, ktorý si ešte môžete rozšíriť o dva zadné reproduktory cez Wireless Surround Kit od Samsungu, ktoré sa tiež pripoja bezdrôtovo.

Všetky káblové pripojenia idú rovno do soundbaru, kde na spodku viete využiť HDMI eArc vstup, ktorý prepojíte s HDMI eArc výstupom z TV. Všetok zvuk následne pôjde automaticky cez soundbar, je jedno aké zariadenie máte práve zapojené na TV. Ale viete jedno samostatné zariadenie pripojiť aj cez HDMI-in HDMI-out alebo ísť cez optiku, wifi a bluetooth. Bluetooth je vhodné hlavne pre mobily, ktoré si ľahko na soundbar napojíte a môžete prehrávať hudbu.

ŠPECIFIKÁCIE HW Q800T

- Zvuk 3.1.2
- Výkon zvuku 330W
- Dolby Atmos, DTS:X, DTS digital Surround
- Režimy Game Pro, Standard, Adaptive, Surround Sound expansion
- HDMI in, HDMI out, Bluetooth, HDMI eARC, Wifi, optický vstup
- Spotreba 28W
- Soundbar : 980 × 60 × 115 mm
- Subwoofer: 205 × 403 × 403 mm



Samotný zvuk je, samozrejme, parádny. Ponúka veľmi intenzívne, ale zároveň čisté basy, ktoré dopĺňajú predné reproduktory so stredmi a výškami. Soundbar vie vďaka 3D technológiám rozšíriť zvuk všade okolo vás a pri zapnutí Dolby Atmos vo filmoch alebo v hrách cez Xbox to bude pôsobivý zážitok.

Sounbar má štandardné moderné Samsung ovládanie, kde máte D-pad, prepínanie vstupov, párovanie Bluetooth zariadení, ale je aj zmenu zvukových módov a nastavenia. Zo zvukových módov si môžete vybrať štandardný, adaptívny, ktorý sa prispôsobí danému zvuku, ale je tu aj herný zvuk. Viete si nastaviť basy, výšky alebo virtuálny zvuk. Viete, samozrejme, upravovať hlasitosť, ale reguluje ju aj rovno ovládač TV cez samotný televízor.

Celkovo je Samsung Q950TS znovu parádny QLED TV, ponúka pôsobivý dizajn, kvalitný obraz a do budúcnosti aj 8K rozlíšenie, ktoré zatiaľ veľmi nevyužijete. Ale budete pripravení na to, keď Xbox Series X a aj PS5 otvoria svoje 8K možnosti. Ale medzitým aj bez toho vie TV vie pekne upscalovať a vylepšiť obraz filmov do 8K cez AI technológie, vie vylepšiť farby a celkovú čistotu obrazu. Samotný TV má síce dostatočne kvalitný zvuk, ale ak k tomu pripojíte aj soundbar s poriadnym subwooferom, ste naraz v novej generácii obrazu a zvuku, či už pri hraní, alebo pri filmoch.

Samozrejme, má to svoju cenu a 5999 eur nie je práve najmenej, ale viete ísť aj do nižších verzii Q700 alebo Q800, kde 8K TV s 55 palcami začína na 1899 eurách.

HODNOTENIE

+ veľmi kvalitný obraz, výrazné farby
+ čierna je čierna
+ pôsobivý dizajn
+ intenzívne HDR
+ 4K/120Hz podpora (plus 8k/60hz podpora)
+ kvalitný zvuk aj bez soundbaru
+ nízky input lag
+ parádne vylepší 4K filmy do 8K

-
na-

9.0


MOBILY
xiaomi
SPECIAL EDITION



PETER DRAGULA



NOKIA 5.3

ZAUJÍMAVÝ LOWEND

HMD už síce zadefinovala Nokia značke novú identitu v smartfónoch a jej ponuku už pekne rozoznáte, ale čo sa týka samotných modelov, je to stále hit & miss - niekedy to vyjde, inokedy nie. Niekedy sa jej podarí zaujímavý mobil, niekedy zase niečo podcení alebo zníži oproti konkurencii.

Nokia 5.3 je niekde v strede ponuky, je to taký netradičný low-endový kompromis, ktorý nie je síce najlepší vo svojej cene alebo najvýhodnejší, ale samotný mobil zaujímavý a sympatický.

Mobil tak ponúkne decentný low-endový Snapdragon 665 (Snapdragon 400 je už mimo a 600 je nový low-end), pridá k tomu štyri fotoaparáty, pekný dizajn, jedine možno možno škoda 720p displeja, ale nenáročným používateľom v tejto triede to zrejme nebude prekážať. Určite ocenia notifikačné svetielko na power tlačidle, ktoré je pekný doplnok k mobilu. Samostatné tlačidlo na Google asistenta zrejme ocenia menej.

Samotná konštrukcia je síce umelohmotná a aj zadná strana je umelohmotná, ale nepôsobí to lacno. Grandientný prechod z čiernej do modrej tomu dodáva

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: IPS 6,55" 720 x 1600px, 20:9
Procesor: Snapdragon 665 (11 nm)
Build - Glass front (Gorilla Glass 3), plastic back, plastic frame
Pamäť: 64 GB 4GB RAM
Kamery: 13 MP, f/1.8, (wide), PDAF 5 MP, 13mm (ultrawide) 2 MP, (macro), 2 MP, (depth)
Selfie: 8 MP, f/2.0, (wide)
Port: USB-c, 3,5 mm jack, NFC
Senzor odtlačkov prstov: vzadu
Rozmery: 164,3 x 76,6 x 8,5 mm
Váha 185 g
Batéria: 4000 mAh

štýl. Je jemne zdrsnený a ponúka príjemný pocit pre ruku. Mobil je na svoju veľkosť relatívne ľahký a dobre sa drží. Z portov má už USB-C a hore je 3,5mm jack na headset.

Vpredu je displej na takmer celú plochu, je to 6,55-palcový LCD s malým kvapkovým výrezom na kameru, ktorý je so 720p rozlíšením a teda nie je taký ostrý a výrazný, ako by mohol byť. Jas má dostatočný a poslúži svojmu účelu. Vo výreze má 8 MP kameru, ktorá sníma prekvapivo dobre aj vo vnútorných podmienkach s menším svetlom. Vie dobre rozoznať aj tvár pri odomkýnaní, aj keď jej spracovanie tváre procesoru trvá pár sekúnd. Niekedy menej, niekedy viac podľa toho ako je mobil rozbehnutý. Ak by ste nechceli odomkýnať len tvárou, mobil má vzadu aj senzor odtlačkov prstov. Ten funguje rýchlo a spoľahlivo.

Vzadu sú aj štyri kamery rozdelené na 13 MP hlavnú, 5 MP ultra širokouhlú, tie dopĺňajú to dve menšie kamery, a to 2 MP makro kamera (vytvorí len malé fotky v nízkom rozlíšení) a 2MP hĺbková kamera, ktorá slúži na zaostrovanie. Teda základ tvorí hlavne 13 MP, ktorá s f1.8 poslúži decentne vonku aj vo vnútri. Nečakajte od toho veľa, ale základné fotky dáte. 5MP je už trochu slabšia. Kamery vedia nahrávať videá v 4K/30fps, kde ponúkajú slušný obraz, ale možno s vyšším kontrastom, ako by mohli.

Výkon je tu primeraný cene a Snapdragon 668 síce už patrí do low-end kategórie, ale pri bežnom používaní ponúkne decentný výkon. Spúšťanie aplikácii síce nie je okamžité, odomkýnanie trochu trvá, ale systém je relatívne plynulý, browsovanie a používanie základných aplikácii, ako Facebook, Instagram, Twitter dostatočne rýchle. Procesorový výkon tu nie je ďaleko od Snapdragon 700 série, ale grafika je tu len polovičná, čo uvidíte hlavne na slabšie fungujúcich hrách.

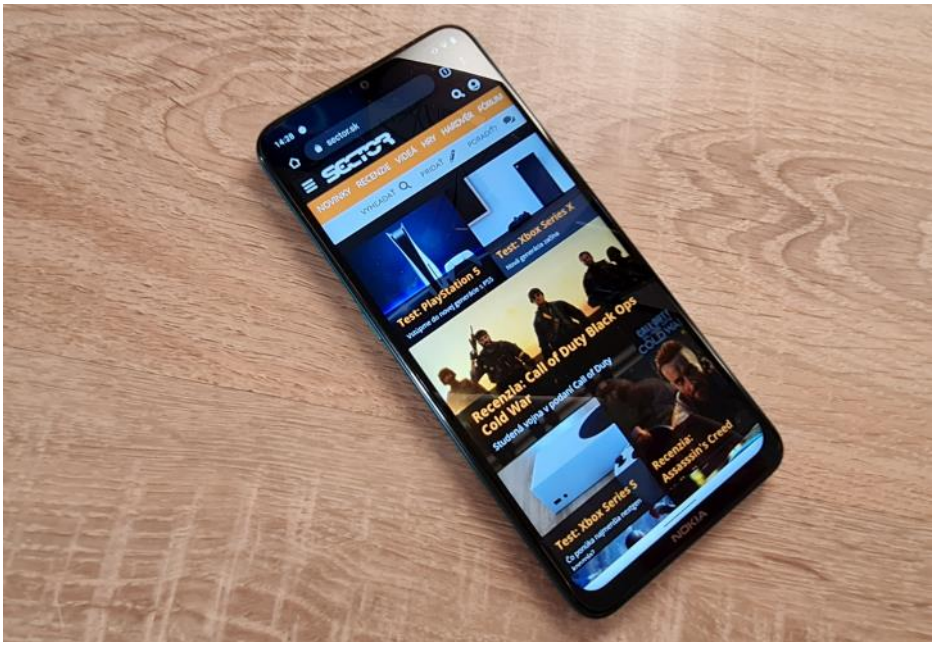
Antutu 7

Moto G 5G Plus (SD 765) - 305677
Xiaomi Note 10 (SD 730) - 260734
Xiaomi MI9T (SD 730)- 256282
Xiaomi Redmi Note 8T - 175340
Moto G8 Power - 174086
Nokia 4.3 - (SD665) - 164842
Xioami Redmi Note 4 - 100886

Hry tu síce pôjdu, ale náročnejšie 3D veci môžu zatrhávať alebo ísť slabšie. PUBG alebo Fortnite je ideálne hrať na najnižších detailoch. Ale celkovo ak máte tento mobil, zrejme skôr mierite len na nenáročnejšie používanie, kde bude vhodnejšie hrať 2D puzzle hry alebo rôzne stavby mestečka.

Systém je tu základný Android 10 s minimálnymi úpravami, a teda máte tu ničím nespomalený systém, ale zároveň ničím nevylepšený a používanie nemusíte byť také komfortné ako na doladených launcheroch Samsungu, Xiaomi alebo Oppo. Na druhej strane ak budete chcieť viac, na Store je dostatok launcherov, z ktorých sa dá vybrať. V základom systéme totiž chýbajú hlbšie utility na optimalizáciu pamäte, kontrolu vírusov, väčšiu ponuku tém a rôzne pomocné nástroje. Viete si to všetko posťahovať, ale musíte sa tomu povenovať. Na druhej strane čistý systém zaisťuje rýchle dodávanie updatov a bezpečnostných patchov, ak vám záleží práve na tomto. Batéria je tu decentná 4000mAh, ktorá pri nenáročnom používaní vydrží aj dva dni, pri minimálnom aj viac dní, pri náročnejšom používaní bez problémov jeden deň. Tam to nie je problém, trochu problém bude pri nabíjaní, kde je síce USB-C port a pridaná 10W nabíjačka, ale nabíjanie trvá cez dve a pol hodiny. Je to na dnešnú dobu už trochu dlho a počkáte si.

Celkovo je Nokia 5.3 sympatický mobil pre nenáročných používateľov. V tom sa HMD veľmi dobre trafilo. Možno škoda toho 720p displeja, keďže v tejto 170 - eurovej cene už idú niektoré mobily aj s 1080p displejom, ale nie je to zásadný problém a pre bežných používateľov môže stačiť.



HODNOTENIE

+ dizajnovo zaujímavý
+ notifikačná LED na power tlačidle je pekný prídavok
+ dostatočný výkon na túto kategóriu

- displej mohol byť Ful lHD
- len pomalé nabíjanie

7.0

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY S20 ULTRA

108 MP KAMERA A 100 X ZOOM



Samsung vypustil novú Galaxy S sériu, ktorá znovu povedie jeho mobily v tomto roku a neskôr ju obohatí Note sériou. Tentoraz ju nazval Galaxy S20 a pridal do nej tri modely, a to základný S20, vyšší S20 Plus a doplnil to najvyššou S20 Ultra verziou. Nahrádzajú tak S10e, S10 a S10 plus.

Teraz sme sa pozreli na S20 Ultra, v ktorom Samsung ukazuje hlavne svoj parádny 108MP senzor, ktorý sme videli už v Xiaomi mobiloch a tu zahviezdi ešte lepšie. Pridáva sa rýchly procesor, zaujímavá ponuka kamier, veľká batéria a hlavne aj 120 Hz displej, čo je nový ťahák pre mobily. Samsung na zadnú stranu mobilu napísal marketingový text Space Zoom 100X, ktorý prakticky ani nie je reálny.

Dostanete 16,6 cm veľký mobil s veľkou kvalitnou obrazovkou, na ktorej si užijete ako používanie, tak aj pozeranie videí a, samozrejme, aj hranie, keďže prstami zaberáte oveľa menej displeja. Samotný displej je AMOLED s miernym zaoblením na krajoch. Teraz je skutočne len minimálne a ak ste práve s týmto mali problém pri predchádzajúcich Galaxy mobiloch, tu sa vám to bude páčiť. Mobil vzadu prechádza do zaoblenej sklenej časti rovnako s Gorilla Glass 6 ochranou ako displej.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.9", 1440 x 3200 pixelov, 20:9 ratio - HDR10+ 120Hz
Procesor: Exynos 990 (7 nm+) s 5G
Konštrukcia: Gorilla Glass 6 vpredu a vzadu, hliníkový rám
Pamäť: 128 GB/12 GB RAM, 256 GB/12 GB RAM, 512 GB/16 GB RAM
Kamera: 108 MP, 48 MP (10x hybrid zoom), 12 MP (ultra wide), 0.3 MP TOF, do 8K 24 fps video
Selfie kamera:40 MP
Senzor odtlačkov: v displeji
Pripojenie: USB-C
Batéria 5000 mAh / 45W nabíjanie, wireless nabíjanie 15 W, reverse wireless nabíjanie 9 W
Vodeodolnosť: IP68 (do 1.5m na 30 mins)
Rozmery: 166.9 x 76 x 8.8 mm
Váha: 222 g

Mobil pôsobí na dotyk veľmi dobre a v čiernej je decentný bez hračkárskych farieb, priam určený pre manažérov a seriózne používanie. Môže byť však až nudný. Ak by ste chceli niečo, čo sa úplne nestratí, zoberte ho v šedej farbe. Na druhej strane, určite ho zabalíte do nejakého obalu, aby ste náhodou na zem nehodili tisíceurový mobil.



Samotná váha mobilu je 222 gramov, čo je na túto triedu a veľkosť štandardná váha, možno až prekvapivo nízka vzhľadom na veľkú 5000 mAh batériu. Tú nabíjate už klasicky cez USB-C alebo wireless nabíjaním. V mobile nečakajte 3,5 mm jack, ale Samsung rovno pridal kvalitný AKG USB-C headset.

Vzadu na mobile nájdete veľký vysunutý obdĺžnik na kamery, v ktorom sú štyri kamery a LED svetlo. Dizajnovo to vyzerá zvláštne. Dá sa na to zvyknúť, ale tieto veľké štvorcové a obdĺžnikové výstupky nie sú práve dizajnové terno. Hlavná kamera má pôsobivých 108MP, ktorá zachytí parádne detaily, dopĺňa ju 48MP kamera, ktorá má zapracovaný 10x hybridný optický zoom, 12MP ultrawide aj pre superstabilné videá a nakoniec Time of flight senzor na detekciu hĺbky.



Je to veľmi silná kombinácia, ktorú ťahá hlavne 108MP kamera, ktorú si môžete prepínať medzi 48MP pre štandardné wide fotenie. Pričom na 108MP už nezoomujete a získate masívnu 12000x9000 fotografiu, ktorú si môžete približovať manuálne. Tieto fotografie sú ostré a veľmi kvalitné, hlavne ak fotíte vonku (sú kvalitnejšie ako 108MP senzor v Xiaomi Mi Note 10). Pri 48MP kamere máte možnosť fotiť viac štandardné fotky a k tomu aj zoomovať s 10x optickým zoom. Je to veľmi kvalitný zoom, ktorým S20 Ultra prekonáva Pixel a iPhone mobily. Možno je škoda, že to následne Samsung prehnal s tlačením 100x zoomu. Ten prakticky spraví len to, že 10x zoom ešte digitálne 10x zväčší a žiaľ, väčšinou z toho vznikne len digitálne upravený zväčšený obraz bez detailov. Možno úplne stačilo 30x alebo 50x, tých 100x je už príliš nasilu.

Kamery dopĺňa aj ultrawide kamera, ktorá je štandardná 12MP a hĺbkový senzor, ktorý funguje dobre, hlavne ak si sami určíte, na čo sa má mobil zamerať.

Čo sa týka natáčania, vďaka novému procesoru už mobil vie natáčať v 8K, konkrétne 8K 24 fps, ktorým síce viete nahrávať, ale využijete to jedine vtedy, ak máte aj 8K TV. Možno skôr je lepšie teraz nahrávať cez 4K, kde má video kvalitnejší obraz a aj stabilizáciu. Zo štandardných funkcii viete robiť časozber, super slowmotion na 720p, ale len na 480fps, ktoré bude zvýšené na 960 fps. Je to menej ako pri S20 a S20 Plus, tie majú plných 960 fps pre určité obmedzia 48MP kamery, respektíve vnútornej pamäte. Stále to však funguje na peknú 1 sekundu. V minulej generácii to bolo 0.4 sekundy .

Predná kamera má teraz masívnych 40MP, umožňuje 4K video, štandardné slowmotion a rôzne vylepšovania obrazu pre čo najlepšie selfie. Ale toto nie je mobil pre instagramerov, takže tieto doplnkové funkcie nie sú až také dôležité. Kamera slúži aj na rozpoznávanie tváre, kde odomkýna rýchlo a spoľahlivo aj keď, samozrejme, keďže je to štandardná kamera, nečakajte tam vysokú bezpečnosť.

Na bezpečnosť skôr použite odtlačok prsta v displeji, ktorý je relatívne rýchly a spoľahlivý aspoň v aktuálnej podobe bez fólie na displeji. Je znovu ultrazuvkový, a teda s fóliami môže mať problém, teraz už Samsung na displej nepridal ani od výroby nalepenú fóliu.

Z výkonového hľadiska dal Samsung pre Európu znovu do mobilu svoj Exynos čip. Tentoraz je to Exynos 990, ktorý je na 7 nm architektúre a je veľmi rýchly. Prekonáva Huawei čip v Mate 30 Pro a je ne na úrovni Apple čipu v iPhone 11, aj keď na Snapdragon 865 nemá, čo je hlavne pre naše verzie veľká škoda. Konkrétne benchmark vyzerá nasledovne:

Benchmarky Antutu v8:

S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)

Vidieť veľmi podobné parametre ako iPhone 11, ale aj veľký pokles oproti 865, čo by nevadilo a štandardne si to zrejme ani nevšimnete. CPU je mierne nižšie, ale GPU je približne rovnaké. Čo si však môžete všimnúť, je spomaľovanie pri zahrievaní. Zatiaľ čo Snapdragon sa bude stále držať okolo 550 tisíc aj po hodinách používania, Exynos rýchlo klesne. Napríklad pri treťom Antutu benchmarku už dal len 440 tisíc bodov. Pri hraní bežného titulu sa to až tak rýchlo neprejaví, ale napríklad po polhodine hrania náročnejšej hry už môžete cítiť ako zatrháva.

Ďalší výraznejší rozdiel je v batérii, ktorá pri Exynose klesá pri vysokej záťaži rýchlejšie a napríklad namiesto 9 hodín pri Snapdragon 865 intenzívneho používania dostanete 7 hodín na jedno nabitie batérie. 5000 mAh batéria však stále vydrží pri bežnom používaní dva dni bez problémov a vďaka rýchlej pribalenej nabíjačke ju nabijete za hodinu. Môžete nabíjať aj wireless, ale to už, samozrejme, bude pomalšie a podľa výkonu vašej wireless nabíjačky si počkáte aj dve-tri hodiny. Wireless nabíjanie je aj spätné a môžete si tak napríklad nabiť headset alebo hodinky, prípadne pomôcť priateľovi a nabiť mu mobil.

Keď spomíname batériu, ešte sa vráťme k displeju, ktorý je Amoled, znovu s HDR10+, parádnym zachytením farieb a teraz aj s podporu 60 Hz alebo 120 Hz. Teda môžete si vybrať, či chcete štandardné framerate, alebo superplynulý displej, kde je rolovanie na webe alebo v aplikáciách priam lahoda. Plus 120 Hz už podporuje aj dostatok hier. Len znovu čakajte vyšší nápor na batériu o približne 20% ako aj zníženie rozlíšenia na 1080p. Pri 120Hz totiž nemôžete ísť v 1440p rozlíšení, aj keď rozdiel rozlíšenia je prakticky nebadateľný. Za túto cenu však získate veľmi plynulý systém.

Použitý systém je Android 10, na ktorom je kvalitná OneUI nadstavba Samsungu. Všetko je v nej veľmi dobre zapracované, navrhnuté na rýchle ovládanie a zapracované sú všetky dôležité funkcie, z ktorých pre nás je hlavne Game Launcher veľmi dobre spravený a nielenže zhŕňa tituly, ale ukazuje aj ich štatistiky a pomáha nájsť kvalitné hry. Samsung má vlastné sledovanie hrania a počty hráčov a napríklad teraz je najhrávanejšia





Gafena Free Fire: Kalahari Battle Royale hra s 5,76 miliónom hráčov nasledovaná PUBG, ktoré má momentálne 3,97 milióna hráčov.

Dopĺňa to veľmi dobrá DEX funkcia, ktorá je zaujímavá hlavne z pracovného pohľadu a umožní vám z mobilu spraviť vlastný desktop počítač, a to jednoduchým pripojením mobilu na monitor (ak má USB-C vstup) alebo cez USB do PC. Rovno sa vám zobrazí desktop, na ktorom pracujete s dátami, ktoré máte v mobile. Môžete si tradične otvárať okná, aplikácie ako v štandardnom systéme a pracovať alebo sa aj hrať.

Zo zaujímavostí mobil má v základnej verzii masívnych 12 GB a vo vyššej rovno 16 GB pamäte, a teda môžete doslova otvoriť desiatky aplikácii a nerušene pracovať. Samozrejme, celkový výkon nie je ako plné PC, ale je to zaujímavé rozšírenie systému, ktoré sa môže hodiť tým, ktorí nemajú možnosť stále prenášať notebook.

Oplatí sa zobrať S20 Ultra?

Celkovo je S20 Ultra kvalitný mobil napchatý novinkami, kde je nový procesor, parádne kamery, jedinečný displej aj keď zároveň je otázne, či u vás tieto funkcie vyvážia cenu mobilu. Tá teraz ide cez 1300 eur.

Ak však chcete kvalitný fotoaparát a zároveň aj mobil vhodný na prácu, môže to byť pre vás ideálne spojenie. Súčasne je svojou veľkosťou parádny na hranie, ak sa budete chcieť odreagovať. Je však škoda, že Samsung nedal do tejto série už Snapdragon aj pre nás v Európe, prichádzame tam o výkon.

Ak by ste chceli mobil z S20 série a nevyhnutne nepotrebujete 108MP fotky a 100x zoom, tak S20 Plus je veľmi dobrý kompromis v tejto sérii. Cenovo ide o 350 eur nižšie.

HODNOTENIE

+ kvalitný veľký mobil
+ parádne kamery + 108MP, plus 10x zoom
+ 8K video (ak ho máte ako využiť)
+ pôsobivý 120 Hz displej
+ Samsung DEX funkcia
+ veľká batéria

- cena
- 100x zoom je len marketing
- len Exynos procesor pre EU

8.5

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY Z

MODERNÉ POŇATIE V-éčka



Samsung vstúpil a prakticky otvoril éru otvárateľných mobilov minulý rok so svojím Galaxy Fold. Bol to zaujímavý mobil na tabletový štýl, ale tento rok nám v novej generácii prináša niečo zaujímavejšie a to návrat klasického otváracieho véčka. Samozrejme, s ohybným displejom na celú vnútornú plochu.

Je to všetko v mobile Galaxy Flip Z, v ktorom Samsung skĺbil kvalitnú konštrukciu s pôsobivým dizajnom, ale aj zaujímavými vnútornosťami. Špecifikácie nám ich naznačujú.

Mobil síce nemá čip z aktuálnej generácie, ale na malé a tenké véčko je tam prekvapivo výkonný Snapdragon 855+, no vzhľadom na veľkosť a ohýbanie je batéria menšia a to 3300 mAh. Zvládne však deň intenzívnejšieho používania bez problémov. Dva dni nenáročného používania.

Samotný dizajn je veľmi kvalitný, až prekvapivo hneď v druhej generácii otváracích mobilov Samsung vychytal detaily a skutočne sa pohral. Hlavne v ružovo-fialovej verzii vyzerá mobil parádne, možno skôr pre ženy, ale ak by sa muži hanbili, je k dispozícii aj čierna verzia. Obe však majú pevnú a prekvapivo stabilnú konštrukciu, a to ako hliníkový rám, tak samotný mechanizmus zatvárania.

ŠPECIFIKÁCIE

Vnútorný displej: Dynamic AMOLED, 6,7" - 1080 x 2636 pixelov
Vonkajší displej: 1,1", Super AMOLED, 112 x 300 pixelov
Rozmery otvorený: 167,3 x 73,6 x 7,2 mm
Rozmery zatvorený: 87,4 x 73,6 x 17,3 mm
Váha: 183 g
Procesor: Snapdragon 855+ (7 nm)
Pamäť: 8 GB RAM / 256 GB
Kamera: 12 MP, f/1.8, 27 mm (wide), OIS, 12 MP, f/2.2, 12 mm (ultrawide),
Vnútorná kamera: 10 MP, f/2.4, 26 mm (wide)
Batéria: 3300 mAh batéria, nabíjanie cez USB-C alebo wireless

Ten je navyše pevný umožňujúci zafixovať mobil v ľubovolnej polohe. Nemusíte ho tak mať otvorený celý, ale môže vám aj pekne sedieť na stole v akomkoľvek uhle. Je to veľké plus, keďže takto viete bez problémov natáčať videá aj bez držiaka, alebo aj pozerať videá. Síce v malom formáte, ale postačí. Pritom na hranie hlavne na emulátoroch to môže byť ideálne. Máte to ako staré Nintendo DS.



Na vonkajšej strane nájdete dve 12 MP kamery, ktoré zaistia bezproblémové fotenie, a to ako klasických záberov zadnou kamerou, tak ich môžete použiť ako selfie, keďže mobil má aj na vonkajšej strane maličký displej, ktorý okrem zobrazovania času a notifikácií vie slúžiť aj ako malý displej na zameriavanie obrazu v kamere.

Samotná kvalita kamier je vysoká, nesklamú, aj keď nečakajte extra zoom alebo nejaké špeciálne možnosti, ktoré majú aktuálne hi-endy. Na bežné fotografovanie vám ani nič iné chýbať nebude a fotografie budú kvalitné.



Čo sa týka tlačidiel, všetky sú umiestnené na pravej vrchnej strane a sú tam dve volume tlačidlá a power tlačidlo, v ktorom je zároveň aj senzor odtlačkov prstov. Možno trochu škoda, že chýba tlačidlo na automatické otvorenie mobilu, ako bývalo na starých klasických véčkach. Tu musíte otvárať manuálne a treba v tom získať prax, keďže mobil nemá úchyt na roztváranie a musíte buď dobre chytiť hornú a spodnú časť a otvoriť, alebo vopchať medzi ne prst.

Ak budete otvárať prstom, musíte dávať pozor na displej. Ohýbateľný displej bude zrejme ešte dlhšie slabinou tohto štýlu mobilov. Nemajú totiž ako ochranu sklo, ale len fóliu. Tá je dostatočne mäkká, aby sa dokázala ohýbať, ale keďže je mäkká, dokážete do nej spraviť aj zárez. Nie je to jednoduché, ale silnejšie pritlačenie nechtom môže zanechať značku. Hlavne ženy s väčšími nechtami by si mali dávať pozor. Keďže je však mobil na zatváranie, nič iné okrem prstov a nechtov by displej nemalo ohroziť.



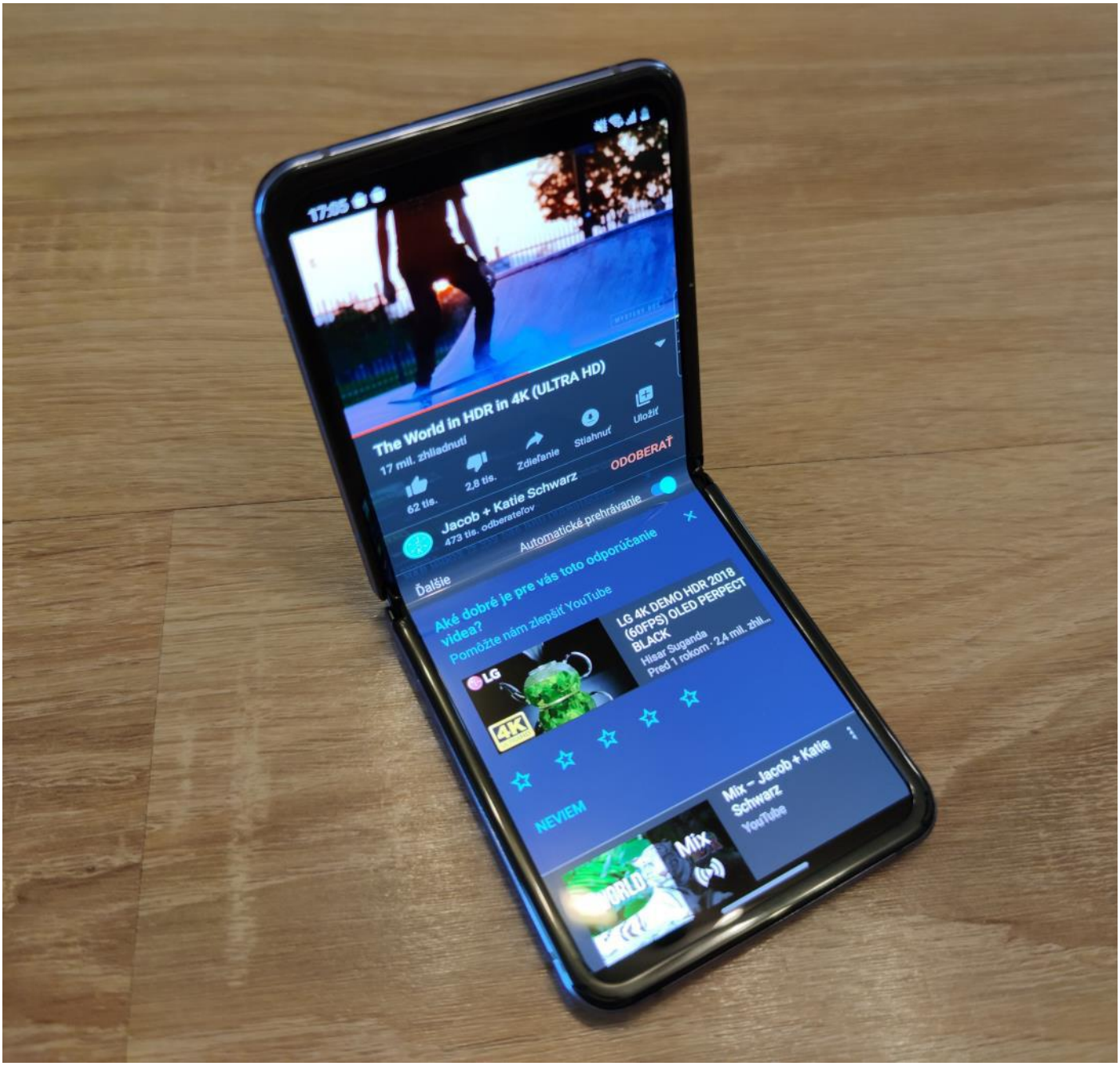
Zároveň je prekvapivá tenkosť mobilu. Je potešiteľne spratný ako zložený, tak hlavne supertenký v rozloženom stave, tam má totiž len 7,2 mm. A to aj s okrajmi vyvýšenými nad displej, keď ho chytíte do ruky bude sa zdať ešte tenší ako štandardné mobily. Nie je to niečo rozhodujúce, ale zaujímavé.

V balení je ešte aj ochranný obal, ktorý mierne hrúbku mobilu môže zvýšiť. Je umelohmotný a rovnako dobre nadizajnovaný. Nezničí vám pekný vzhľad mobilu. Aj keď je dvojitý a teda samostatne sa dáva na hornú a spodnú časť mobilu. Ohybná časť ostáva čiastočne odhalená. Ak by ste chceli chrániť aj tú, sú k dispozícii gumené obaly, aj keď pri otvorení sú nepekne zdeformované.

Čo sa týka výkonu, Samsung sem dal vysokovýkonný Snapdragon 855+, nie je to ešte nová generácia 865, ale výkon bude stále vysoký. Možno až príliš vysoký na takýto lifestylový mobil. Nie je primárne herný ani výrazne určený na prácu alebo spracovanie videí. Pohodlne by stačil aj Snapdragonom 730, väčšina používateľov by ani rozdiel nezbadala a zrejme by sa to pozitívne prejavilo na cene.

V benchmarkoch to vyzerá nasledovne:

S20 Ultra na (Snapdragon 865) - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
S20 Ultra na (Exynos 990) - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro (Kirin) - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)
Galaxy Flip Z (855+) - 449777 - (CPU 136363, GPU 176846, MEM 83297, UX 73220)





855+ ponúka vysoký výkon, má rýchlu grafiku a pekne sa s tým zahráte, ak by to boli vaše priority. Pekne ide PUBG aj Fortnite a na displeji sa to ovláda veľmi dobre. Zahrievanie postupne cítite v hornej časti mobilu hlavne na zadnej strane, ale je len mierne. Podľa merača teploty v benchmarku len 34 stupňov. Aj keď sa prekvapivo mobil prakticky nespomaľuje. Druhý Antutu benchmark za sebou mi dal dokonca 450 tisíc a tretí 437 tisíc bodov.

Systém je tu Android 10 s OneUI nadstavbou Samsungu, ktorá je veľmi dobre optimalizovaná a plynulá, aj keď možno sa mohol výrobca viac pohrať s podporou aplikácií, kde napríklad pri prehnutom stave sa pekne rozdelí na polovicu len foto aplikácia. Tá zároveň podporuje aj malý vonkajší displej, keď sa fotíte. Okrem foto aplikácie sa relatívne dobre rozdelí aj aplikácia Youtube. Tá síce nemá priamu podporu, ale štandardne má video hore, a teda sa dá sa dobre pozerať, keď je mobil zohnutý.

Čo sa týka nabíjania batérie, je tu štandardné USB-C nabíjanie, ktoré s priloženou nabíjačkou nabije mobil za 1:48 hodiny, prípadne viete nabíjať aj pomalšie cez wireless nabíjanie. Zo zaujímavostí pri nabíjaní vám vonkajší displej stále ukazuje percento a čas do plného nabitia.

Galaxy Flip Z je pôsobivý mobil ukazujúci aktuálny stav technológií v otvárateľných mobiloch a, žiaľ, aj cenu, ktorú za tieto technológie zaplatíte. Uvidíme, či niekedy neskôr Samsung prinesie aj lacnejšiu verziu v strednej triede. V každom prípade Samsungu sa podarilo veľmi dobre spojiť dizajn, výkon a praktickosť. Mobil je malý, veľmi dobre skonštruovaný a jednoducho sa zmestí do vrecka alebo aj kabelky. Špeciálne pre ženy je v ružovej veľmi oslovujúci. Jedine treba dávať pozor na displej, aby ste ho nepoškriabali, keďže nemá ochranné sklo. Na druhej strane má výhodu, že sa nerozbije.

HODNOTENIE

+ parádny dizajn
+ kvalitná a pevná konštrukcia
+ kompaktný na prenos
+ vysoký výkon

- displej je chránený len fóliou, treba dávať pozor
- cena mohla byť nižšia

9.5

PETER DRAGULA



OMEN by HP CITADEL

PORIADNY HRÁČ POTREBUJE PORIADNE KRESLO

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

Stoličku HP prináša v jednom farebnom prevedení, a to vo svojej štandardnej kombinácii šedej a červenej, v ktorej vyrába všetky svoje Omen zariadenia. Ak máte rovno Omen alebo aj inú zostavu v čierno-červenej farbe, veľmi dobre vám sadne. Ale ak aj nemáte, farby nie sú výrazne a nemusí to prekážať. Červená je tu len ako malý doplnok. Je tu červeným vyšité Omen logo a červené sú aj umelé prvky a časti koliesok. Zároveň je kreslo v štandardom racingovom dizajne, a teda napríklad dizajnové prieduchy, ktorých sa drží veľa herných stoličiek, nechýbajú ani tu.

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

ŠPECIFIKÁCIE

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

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

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

Konštrukciu dopĺňajú podrúčky, ktoré sú z príjemnej mäkkej gumy. Nebudú vás tlačiť, ani keď sa o ne opriete lakťom. Sú univerzálne a nastavíte im ako výšku, tak viete nastaviť aj posunutie dopredu a dozadu. Viete ich aj nasmerovať šikmo dovnútra alebo do vonku a nakoniec aj prisunúť bližšie k sebe alebo ďalej od seba. Je to pekne nastaviteľné, ale s jednou nedokonalosťou a to, že ich nastavenie sa nedá v niektorých smeroch napevno zafixovať. Sú tam zúbky, ale ak si napríklad za rúčku stoličku potiahnete, môžete ich poposúvať.

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

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

Ako vankúše, tak aj celý poťah sedadla a aj opierky sú z umele kože. Tá má svoju textúru, nie je hladká a tak sa na nej nebudete hneď potiť. Zároveň, keďže to nie je látka, nebude ani elektrizovať. Je to príjemný materiál, ktorý vydrží.

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

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



HODNOTENIE

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

9.0

PETER DRAGULA



SAMSUNG GALAXY M21

VEĽKÁ BATÉRIA, PRIJATEĽNÝ VÝKON

Z ponuky Samsungu sme si nedávno dali menej vydarený Galaxy A41, ktorý prišiel s parádnym dizajnom, kompaktnou veľkosťou, ale s otáznym procesorom. Oproti tomu je M21 niečo iné. Rovnako je to ponuka v nižšej triede pre menej náročných používateľov, ale má zaujímavé špecifikácie a aj dobrú cenu.

M21 sa hlavne vyznačuje veľkou batériou, ktorú sa snažia v tejto nižšej triede firmy ponúkať a Samsung nie je výnimkou, ale pridáva k tomu slušné fotoaparáty, kvalitný a veľký displej, aj keď ho mierne sťahuje dole plastové telo. Vidíme tak veľmi zaujímavé parametre na túto triedu. Kombinuje sa tu 6.4" AMOLED, tri kamery vzadu a Samsungovský Exynos procesor, ktorý síce nie je žiadny rýchlostný zázrak, ale v tejto 200 - eurovej triede je na výkonovom štandarde a na rozdiel od A41 s Mediatekom ide prakticky plynule. Nie sú tu zasekávania, ako som videl tam. Samozrejme, prím tu hrá masívna 6000 mAh batéria, ktorá v tejto strednej triede vôbec nie je bežná, skôr v nižšej so 100 - eurovými mobilmi.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED, 6,4", 1080 x 2340 px, 19.5:9
Rozmery: 159 x 75.1 x 8.9 mm
Procesor: Exynos 9611 (10nm)
Pamäť: 64 GB / 4 GB RAM alebo 128 GB / 6 GB RAM
Kamera: , 48 MP, f/2.0, 26mm (wide), 8 MP, f/2.2, 12mm (ultrawide), 5 MP, f/2.2, (depth)
Video: 4K@30fps, 1080p@30fps, gyro-EIS
Selfie: 20 MP, f/2.0, 26mm (wide)
Porty: USB-C, 3,5 mm jack
Senzor odtlačkov prstov: vzadu
Batéria: 6000 mAh s 15W nabíjaním
Váha: 188 g

Samotná konštrukcia M21 je viditeľne lacnejšia, nemá kovové okraje, len jeden veľký zadný plastový kryt, ktorý prechádza vpredu rovno do displeja, pričom samotný displej je 2,5D s jemne zaoblenými krajmi. Napriek plastu sa drží príjemne, necítite, že je to niečo lacné. Nevŕzga, ani sa neprehýba. Zároveň nie je veľmi ťažký a ja na 6000 mAh batériu je 188 gramov pekná váha. Je to pekná váha aj na takmer 16 - centimetrovú veľkosť mobilu. Je to hlavne vďaka plastovému krytu.

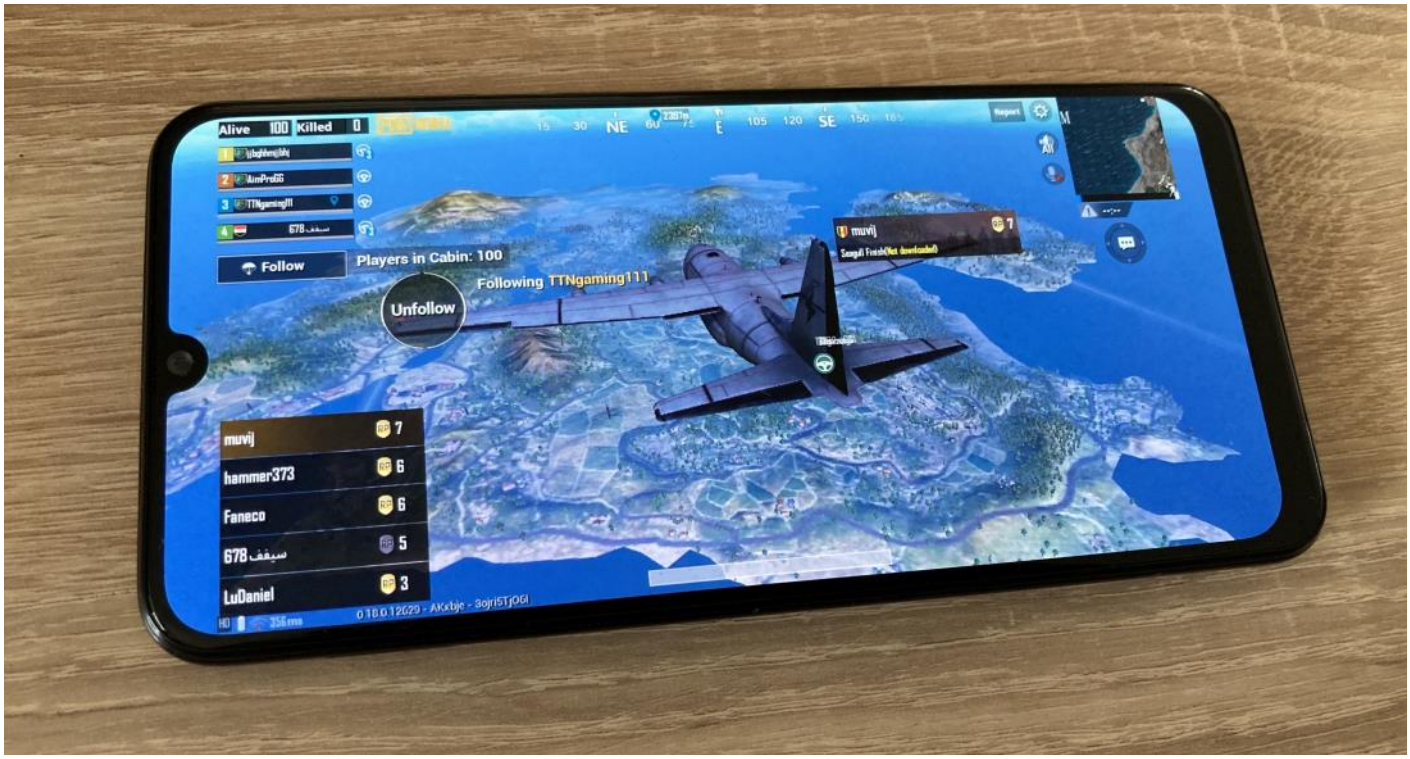


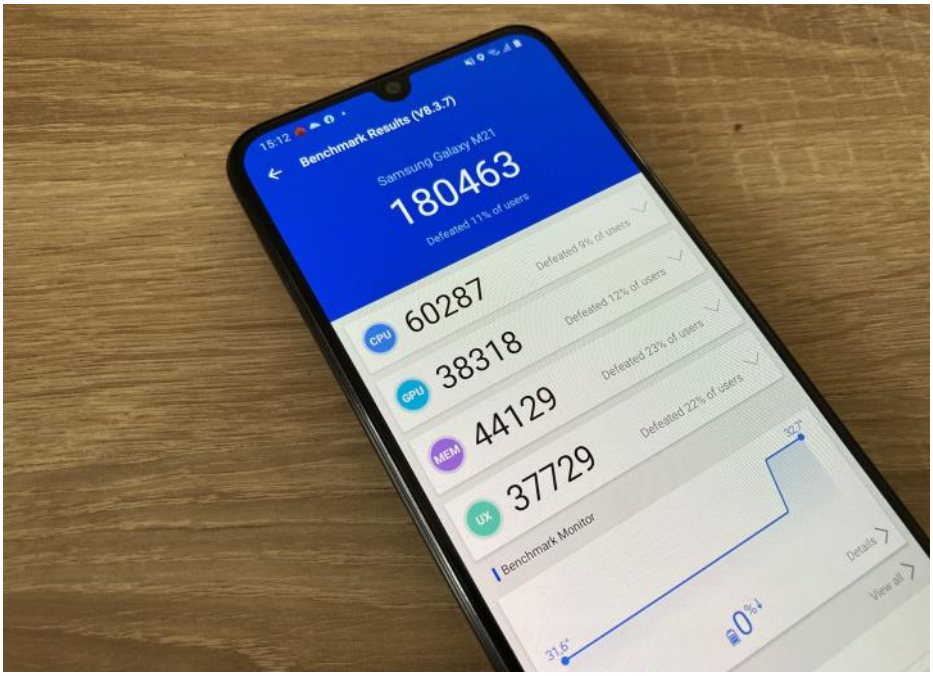
Senzor odtlačkov prstov je vzadu tesne vedľa kamery, ktorá je zarovnaná s krytom a nevytŕča. Nemusíte tak nevyhnutne používať obal, aby sa vám mobil na stole nehojdal. Samotné kamery sú vzadu tri umiestnené v obdĺžniku, kde je 48 MP senzor, 8 MP senzor wide a 5 MP hĺbkový senzor. Je to prakticky rovnaká konfigurácia ako v A41, ale s tým, že 5 MP senzor tu má lepšiu clonu.



Fotografie sú decentné, niektoré mierne lepšie ako pri A41, ale hlavne pri videách je tu vďaka lepšiemu procesoru podpora 4K a je tu aj optická stabilizácia pri 1080p.









Čo má mobil oproti A41 slabšie, je predná kamera, ktorá je rovnako vo výreze a namiesto 25 MP má 20 MP, ale kvalita je prakticky rovnaká. Tam nezaznamenáte nejaký problém, ale ani extra kvalitu.

Z portov mobilu nechýba už dnes štandardný USB-C port na nabíjanie a prepojenie s PC a ani 3,5 mm jack na headsety.

Anatutu benchmark:

Xiaomi Note 10 - 260734 (CPU 94559, GPU 70582, MEM 48245, UX 47348)
Xiaomi MI9T - 256282 (CPU 97489, GPU 64875, MEM 47107, UX 46811)
Samsung Galaxy M21 - 180316 - (CPU 60241,GPU 38983, MEM 43466, UX 37626)
Xiaomi Redmi Note 8T - 175340 - (CPU 71372, GPU 32982, MEM 38110,UX 32876)
Samsung Galaxy A41 - 171182 - (CPU 65033, GPU 34705, MEM 35069,UX 36375)
Xioami Redmi Note 4 - 100886 (CPU 43729, GPU 12330, MEM 27039, UX 17788)

Mobil funguje na Exynos 9611 procesore, ktorý je na 10nm a už týmto procesom šetrí masívnu batériu oproti napríklad Mediateku v A41 s 12 nm procesom. Zároveň ponúka vo svojej triede decentný výkon, kde prakticky väčšina mobilov ide okolo 170-180 tisíc bodov v Antutu benchmarku. Tento je globálne vo vyššej 180 - tisícovej triede.



Síce mierne zaostáva vo výkone CPU za Snapdragon 665 alebo Mediatekom v A41, ale na rozdiel od nich má zase rýchlejšiu grafiku, pridáva rýchlejšie pamäte a náležite tomu je rýchlejší aj systém. Celé to je prekvapivo stabilné a plynulé, ten pocit zo systému bol akoby z vyššej triedy. Výkonu v hrách sa tu nemusíte báť. Nie je to hi-end, ale hry bežia bez problémov, procesor sa výrazne nezahrieva a ani nespomaľuje. Zabavíte sa a veľký displej k tomu pomôže a prstami si tak zaberáte menej z obrazu hry.

Systém je tu One UI od Samsungu, a teda dizajnovo veľmi dobre navrhnutý systém, prehľadný, jednoducho ovládateľný. Je tam množstvo predinštalovaných aplikácii, nechýba herná aplikácia, kde sa vám zbierajú vaše hry aj s rebríčkami, nahratým časom a vidíte aj koľko hráčov dané tituly hrá, plus dopĺňajú to nastavenia pri hraní, napríklad nerušiť alebo môžete aj rovno nahrávať gameplay.

Batéria je 6000 mAh a vydrží aj celé dni. Konkrétne pri bežnom používaní vydrží aj tri dni. Pri menšom aj viac dní. V každom prípade stav batérie bude to posledné, o čo sa pri mobile budete musieť starať. Len vzhľadom na masívnu batériu sa napriek rýchlo nabíjaniu sa načakáte, 15W nabíjaním potrvá nabitie dve a pol hodiny.

Celkovo je M21 prekvapivo dobrý mobil, vyvážený po každej stránke na svoju cenovú kategóriu s parádnou batériou. Možno nevyhnutne nemusel mať plastový zadný kryt bez kovových okrajov, ale ak si dávate na mobil obal, je jedno, aký má zadný krty. Nakoniec na držanie nie je vôbec zlý. Okrem toho má však decentný procesor, slušné kamery pre rôzne použitia, ako aj kvalitný a veľký AMOLED displej. Celé to však ťahá parádna 6000 mAh batéria

Ak rozmýšľate nad mobilným telefónom v cene okolo 200 eur, určite sa pozrite aj po tomto.

HODNOTENIE

+ veľký displej
+ veľká batéria
+ slušné kamery

- celoplastový kryt

8.0

PETER DRAGULA



SAMSUNG GALAXY A41

DECENTNÝ MENŠÍ MOBIL

Samsung tento rok otvoril svoje mobilné série s redizajnom zadných kamier. Všetky mobily postupne dostávajú obdĺžnikové kamery a ani nižšie triedy nie sú výnimkou. Podobne ani Galaxy A41, veľmi sympatický, menší ľahký mobil, ale s jedným problémom, ktorý mu nedovolí naplno sa realizovať.

Galaxy A41 prichádza so svojím bratrancom zo štvrtého kolena M21. Obidva modely z nižšej triedy, obidva s veľmi podobnými kamerami a obidva zábavne a farebne ladené, teda určené pre mladších. Oba sú zároveň inak ladené, M21 je väčší a s veľkou batériou, oproti tomu A41 menší, ľahší s menšou batériou, ideálny pre tých, ktorí nechcú mať vo vrecku veľký mobil.

Ak ste hádali, že slabinou je procesor, hádali ste správne. Je to slabší Mediatek procesor, za ktorý by sa už 300-eurový mobil mal hanbiť. Je to procesor skôr do nižších kategórii, sem sa dostal nejakou nehodou a dizajnér sa asi preklikol vo výbere procesora, inak si to ťažko vysvetliť. Na podobné chyby sme zvyknutí skôr pri Nokii ako Samsungu.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED 6,1- palca, 1080 x 2400 pixelov,
Rozmery: 149,9 x 69,8 x 7,9 mm
Váha: 152 g
Stavba: kovový rám, plastová zadná časť.
Procesor: Mediatek Helio P65 (12 nm)
Pamäť: 64 GB 4 GB RAM
Kamera: 48 MP, f/2.0, 26 mm (wide), PDAF, 8 MP, f/2.2, 123˚(ultrawide), 5 MP, f/2.4, (depth) / video 1080p@30fps
Selfie: 25 MP, f/2.2, 25 mm (wide)
Port: USB-C, 3,5 mm jack
Senzor odtlačkov prstov: pod displejom
Batéria: 3500 mAh battery Fast charging 15W

Od A41 môžete čakať dizajnovo veľmi pôsobivý mobil, ktorý sa napriek plastovej zadnej strane veľmi dobre drží, je malý spratný, ľahký. Dokonca aj tá plastová zadná strana vyzerá dizajovo veľmi dobre s lomenými pásikavými vzormi. Zároveň sa sem pekne hodí aj obdĺžnikový dizajn kamier. Je malý a nevtieravý, hlavne na čiernej verzii dobre zapadne do zadnej plochy.



Displej sa v mobile rovnako nenechá zahanbiť, je tam kvalitný AMOLED s kvapkovým výrezom na prednú kameru a len minimálnymi okrajmi, dokonca aj dole. Zároveň už má senzor odtlačkov prstov pod displejom, čo je zrejme dôvodom navýšenej ceny. Je to cena za pohodlné odomkýnanie, aj keď vzhľadom na spomínaný procesor to nie je super rýchle odomkýnanie, ale zas ani pomalé. Za pol sekundy je mobil odomknutý a zdá sa, že senzor je spoľahlivý, rozpozná prst prakticky vždy. Čo sa týka portov, mobilu nechýba 3,5 mm jack a má už aj dnes štandardné USB-C pripojenie na nabíjačku.

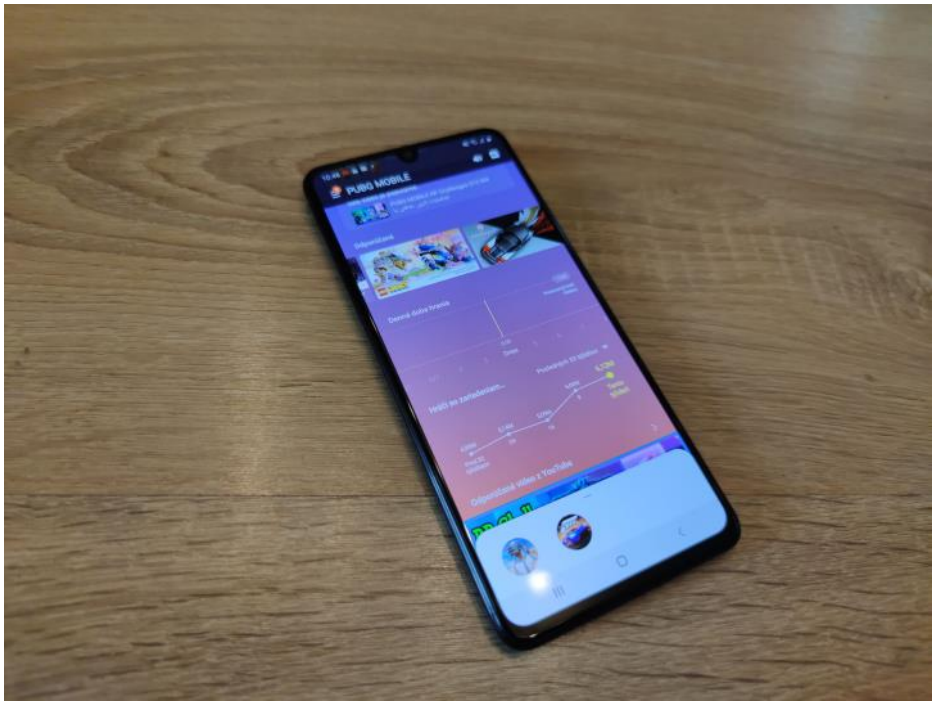


Samotná kamera vo výreze je 25 MP s f/2.2 a slušnou kvalitou selfie fotografií. Zadné kamery rovnako nesklamú, je tam 48 MP, f/2.0, 8 MP, f/2.2 (ultrawide), 5 MP, f/2.4 hĺbková. Umožnia tak slušnú ponuku scenérii, hlavne pri lepšom svetle vzhľadom na vyššie clony. Pre procesor je obmedzené aj natáčanie videa na maximum 1080p pri 30fps, a to bez optickej stabilizácie.

Fotografie už vidíte, pri bežnom dennom fotení im veľmi nie je čo vytknúť. Večer však mierne dochádzajú farby. Nabudúce si to porovnáme s M21 fotografiami. Nechcem predbiehať, ale ak by ste sa rozhodovali medzi týmito dvomi mobilmi, teda A41 alebo M21 a išlo vám aj o fotografie, M21 je síce nižšia verzia, ale má o chlp lepšie kamery, má aj stabilizované video a aj 4K.



Samotný procesor je tu presne Mediatek Helio P65, slabší procesor nižšej strednej triedy, ktorý síce v Antutu benchmarku dosiahol 171 tisíc bodov, ale veľmi tomu číslu neverím.



Nedávno sa ukázalo, že Mediatek podvádzal v benchmarkoch a je možné, že aj tu je zapnutý nejaký turbo mód. Plus sú tam veľké odchýlky medzi jednotlivými testami - niekedy vyhodí 150 tisíc, niekedy 160. Tých 171 tisíc je najviac, čo som dosiahol.

Keď porovnávam mobil s Galaxy M21, ktorý má Exynos procesor so 180 tisícovým skóre, oba sú veľmi podobne rýchle, ale zatiaľ čo M21 ide prakticky stále plynulo, pri A41 vidím občasné zaváhania a seknutia. Niekedy sekne systém, občas váha pri fotografovaní, prepínanie medzi väčšími aplikáciami alebo hrami je tiež pomalšie (plus Antutu nejako padal na Mediateku). Hlavne v porovnaní s lacnejším M21 som bol zaskočený, keďže ide o takmer 100 eur lacnejší mobil a ide lepšie. Mobily majú rozdiel v rýchlosti pamäti, čo môže byť problém pri A41.



Anatutu benchmark:

Xiaomi Note 10 - 260734 (CPU 94559, GPU 70582, MEM 48245, UX 47348)
Xiaomi MI9T - 256282 (CPU 97489, GPU 64875, MEM 47107, UX 46811)
Xiaomi Redmi Note 8T - 175340 - (CPU 71372, GPU 32982, MEM 38110,UX 32876)
Samsung Galaxy M21 - 180316 - (CPU 60241,GPU 38983, MEM 43466, UX 37626)
Samsung Galaxy A41 - 171182 - (CPU 65033, GPU 34705, MEM 35069,UX 36375)
Xioami Redmi Note 4 - 100886 (CPU 43729, GPU 12330, MEM 27039, UX 17788)

V samotných hrách to je relatívne bezproblémové a PUBG pekne beží bez trhania. Nová Forza sa snaží, ale miestami v mestách sú malé trhania. Samozrejme, vzhľadom na výkon tu nerátajte s vyššími detailmi alebo s tým, že by tu išlo Fortnite.



Čo sa týka systému, ten tu je samsungovský One UI, ktorý vyzerá veľmi dobre, ovláda sa jednoducho a nestratíte sa v ňom. Plus tu je pekná vychytávka a rovno tu Samsung dáva pekný animovaný titulný obrázok so skákajúcimi cukríkmi, ktoré vám vždy pri zapnutí spravia náladu. Samozrejme, viete si ho aj zmeniť. Prekvapivo sem rovno Samsung dal aj vysúvacie bočné menu s rýchlymi voľbami aplikácii, alebo vodováhou, pravítkom a podobnými drobnosťami.



Je tu aj štandardná herná aplikácia, ktorá priamo v systéme vie zhŕňať hry a ponúkať ako zaujímavé tituly, tak aj štatistiky k nim a hneď viete, ktoré tituly sa na Samsung mobiloch hrajú najviac. Napríklad PUBG ide veľmi dobre a stále rastie. Priemerne malo tento týždeň 6.12 milióna hráčov, ale napríklad včera to bolo 14,2 milióna v jednom dni. Forza Street sa ešte len teraz dostala do store a má 19 tisíc hráčov za týždeň. Pre zaujímavosť Fortnite má 496 tisíc, teraz to začalo znovu stúpať keďže Epic dal hru aj na Store.

Samotná batéria je tu 3500 mAh, nie najväčšia, ale pri tejto veľkosti a váhe mobilu je prijateľná. Vydrží vám bez problémov jeden deň bežného používania, dva pri občasnom používaní. 15W nabíjačkou ho nabijete za približne hodinu a pol.

Samsung Galaxy A41 je veľmi príjemný mobil, malý, tenký, praktický. AMOLED displej je pôsobivý, senzor odtlačkov v displeji funguje, kamery sú slušné. Ale čo mobil doslova brzdí a bráni mu siahať vyššie, je slabší procesor. Ak mu však budete vedieť odpustiť občasné sekanie alebo zaváhanie a nejde vám až tak o celkovú plynulosť, môže to byť dobrá voľba.

Osobne sa mi telefón dizajnovo aj pocitom pri držaní veľmi páči, a preto ma ten procesor sklamal. Najradšej by som v ňom videl Snapdragon 720 alebo 730, vtedy by to bola parádna ponuka. Práve proti podobným procesorom totiž bojuje. V jeho cene je MI 9T alebo Redmi Note 9 Pro, čo je ťažký boj.

Ak však hľadáte lacnejší Samsung mobil, nabudúce sa pozrieme na spomínaný Galaxy M21 a jeho výhody.

HODNOTENIE

+ praktická veľkosť
+ nízka váha
+ kvalitné vyhotovenie
+ slušné kamery
+ AMOLED displej so senzorom odlačkov prstov

- slabý procesor
- na daný výkon mohla byť cena nižšia

7.5

PETER DRAGULA



IPHONE SE

NOVÁ VERZIA IPHONE 8

Apple bolo svojho času plné inovácií, noviniek, pri vydaní iPhone viedlo mobilný trh vpred, prinášalo novinky, zaujímavé inovácie... To však bolo dávno. Teraz je Apple iné. Posledné roky prakticky neinovuje, recykluje a ledva dobieha konkurenciu.

Nový iPhone SE ide presne v tejto línii. Je len novou verziou starého iPhone 8 mobilu. Bez noviniek alebo inovácií, len s upgradnutým procesorom. Je v ňom ešte menej vylepšení ako spravilo pri prvom iPhone SE z roku 2015, kde zobrali iPhone 5S a upgradli procesor, ale tam ešte vylepšili aj kameru a mierne zväčšili aj batériu. Jediná vec, ktorou sa odlišuje od iPhone 8, je spomínaný procesor, ostatné zostalo rovnaké, ako konštrukcia, tak maličká batéria a jedna zadná kamera. Oproti iPhone 8 má však výhodu a to vyšší výkon a vyššiu výdrž batérie, ak teda plánujete malý iPhone, toto bude teraz najlepšia možnosť. iPhone 8 je mierne lacnejší, ale oba sú medzi tými 400-500 eurami.

Konštrukčne sa iPhone SE tiež nelíši od iPhone 8, má sklenenú zadnú stranu, kovový rám a aj štandardný Lightning port.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 750 x 1334px, 16:9, 4.7 palca , 625 nitov
Rozmery: 138.4 x 67.3 x 7.3 mm
Konštrukcia: Sklo, hliníkový rám
Vodeodolnosť: IP67
Procesor: Apple A13 Bionic (7 nm+)
Pamäť: 64GB 3GB RAM, 128GB 3GB RAM, 256GB 3GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8 (wide), PDAF, OIS
Selfie: 7 MP, f/2.2
Senzor odtlačkov prstov: vpredu (dole) pod displejom
Batéria: 1821 mAh battery (6.96 Wh), 18W nabíjanie (len 5W nabíjačka v balení), Qi nabíjanie
Váha: 148 g

Nechýbajú Volume a Power tlačidlá a aj prepínač na nerušenie. Zároveň sa s týmto dizajnom vrátilo aj predné tlačidlo. To zaberá veľký priestor pod displejom a podobne veľký priestor je vynechaný nad displejom. Na dnes to je už retro dizajn. Zároveň aj retro displej, ktorý je LCD a má len 1334x750 rozlíšenie. Pre nenáročných používateľov však postačí. Nakoniec, pre nich je aj tento mobil.

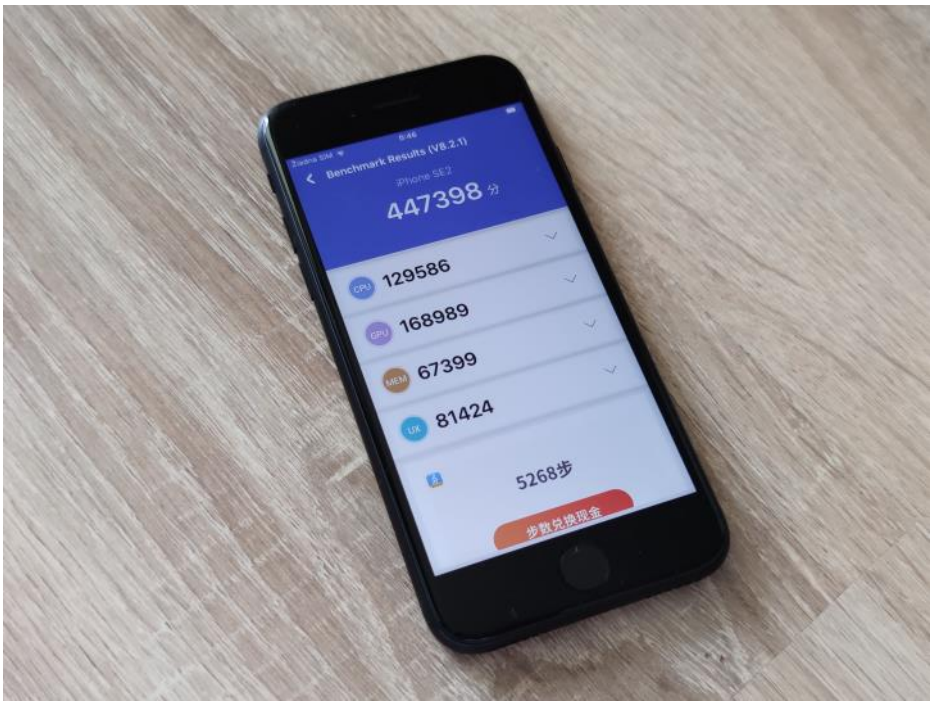
Podobne tu je len jedna zadná kamera, ktorá je kvalitná a prakticky jej nie je čo vytknúť. Ale len vtedy, ak vám stačí fotiť len štandardné zábery. Nie je tu ultrawide šošovka, ani zoom, ani makro. Na dnes už taká chudobná ponuka, ktorú majú širšiu aj low-end mobily. Stále však aj z jednej kamery viete dostať pekné zábery cez deň alebo pri menšom svetle a pridané je aj 4K video.

Predná kamera je len základná 7MP, ktorá dokáže spraviť základné selfie fotky, nie v najvyššom rozlíšení, ale pre Instagram, alebo na videohovor, prípadne podobné jednoduché potreby postačí. Čo tu však chýba je odomykanie tvárou, kde Apple nemá zapracovanie odomykanie jednou kamerou a musíte tak odomykať kódom, alebo senzorom odtlačku prsta.











Senzor odtlačku prsta je pod displejom, ale nie pod displejom ako v moderných mobiloch, ale doslova pod displejom ako na iPhone 8. Tí, ktorým takéto odomykanie v nových iPhone mobiloch chýbalo, to určite poteší.

Samotný výkon je vysoký, nie je síce taký vysoký ako v iPhone 11, ale na tento typ mobilu úplne postačuje, možno je až vysoký a je možno aj škoda, že Apple nerobí viac verzií čipov, lebo menší čip by tu vedel znížiť cenu. Pričom aj polovičný výkon by zrejme bol postačujúci pre väčšinu používateľov. Tento sa na tomto malom mobile ťažko využije.

V benchmarku má mobil 460 tisíc bodov, čo je na úrovni predchádzajúcej generácie čipov. Je tu znížený výkon CPU a GPU oproti iPhone 11, ktorý má 512 tisíc bodov. Ale ani podtaktovanie nezabráni postupnému znižovaniu výkonu a napríklad už druhé spustenie Antutu benchmarku išlo s výkonom dole o 100 tisíc na 365 tisíc bodov. Ak sa budete dlhšie hrať, uvidíte postupné spomaľovanie hier. Následne na 334 tisíc.

Antutu benchmark:

S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)
iPhone SE - 464675 - 132632, 185856, 64584, 81602
Samsung S10 lite - 459773 - 137481, 176106, 77162, 68663.

Ak by ste mobil chceli aj na hranie, tak skôr len na také občasné, 4.7 palcový displej nie je práve výhra pri dnešných tituloch, keďže už sú dizajnované na väčšie displeje a väčšinu obrazu a údajov si budete zakrývať prstami. Podobne browsovanie a používanie aplikácií na menšom displeji už nie je také pohodlné ako na moderných veľkých displejoch, vidíte menej obsahu a nascrollujete sa viac.



V mobile je aktuálny iOS 13, ktorý je už teraz na rozdiel od času vydania iPhone 11 lepšie dotiahnutý, už tak neblbne a aj základné aplikácie sa správajú normálne. Jediné, na čo si budete musieť zvyknúť, ak prechádzate z iPhonu X a vyššie, je ovládanie, keďže sa vrátilo predné tlačidlo a odomykanie obrazovky slidom zdola tu nejde. Musíte sa vrátiť späť k stláčaniu. Rovnako je upravené ovládanie systému na tlačidlo.

Mimochodom, iOS14 už bolo predstavené a vyzerá, že pekne posunie možnosti systému vpred. Pridá widgety na hlavnú obrazovku, picture in picture a ďalšie možnosti.

Batéria v mobile je veľmi maličká a je len 1821 mAh, ale ak nebudete výrazne hrať alebo browsovať, celý deň vydrží bez väčších problémov, dva dni s len občasným používaním. Mali by ste mať aspoň 5-6 hodín čistého času používania. Je to približne o hodinu viac ako starší iPhone 8.

Mobil sa stále nabíja cez Lightning port a v balení vám príde základná 5W nabíjačka, keďže Apple znovu šetrilo. Tou budete aj túto malú batériu nabíjať 2 hodiny a 20 minúť. Ak by ste to chceli zrýchliť, musíte si kúpiť rýchlu 18W nabíjačku, ale nezabudnite aj na kábel. Podobne ako na iPhone 8 aj tu môžete používať wireless nabíjanie.

V iPhone SE je znovu len nové vydanie iPhone 8. Apple tu neinovuje, neponúka nič nové, len mení procesor. Na jednej strane je pozitívne, že refreshli menší, lacnejší mobil a niektorým dobre padne aj návrat predného tlačidla. Na druhej strane je to celé zastarané. Dalo sa to pekne spraviť aj s modernými technológiami. Ak však chcete malý iPhone, toto je teraz najlepšie riešenie. Možno nie ideálne pre každého, ale fanúšikov si nájde.

Mobil na recenziu zapožičal Slovak Telekom.

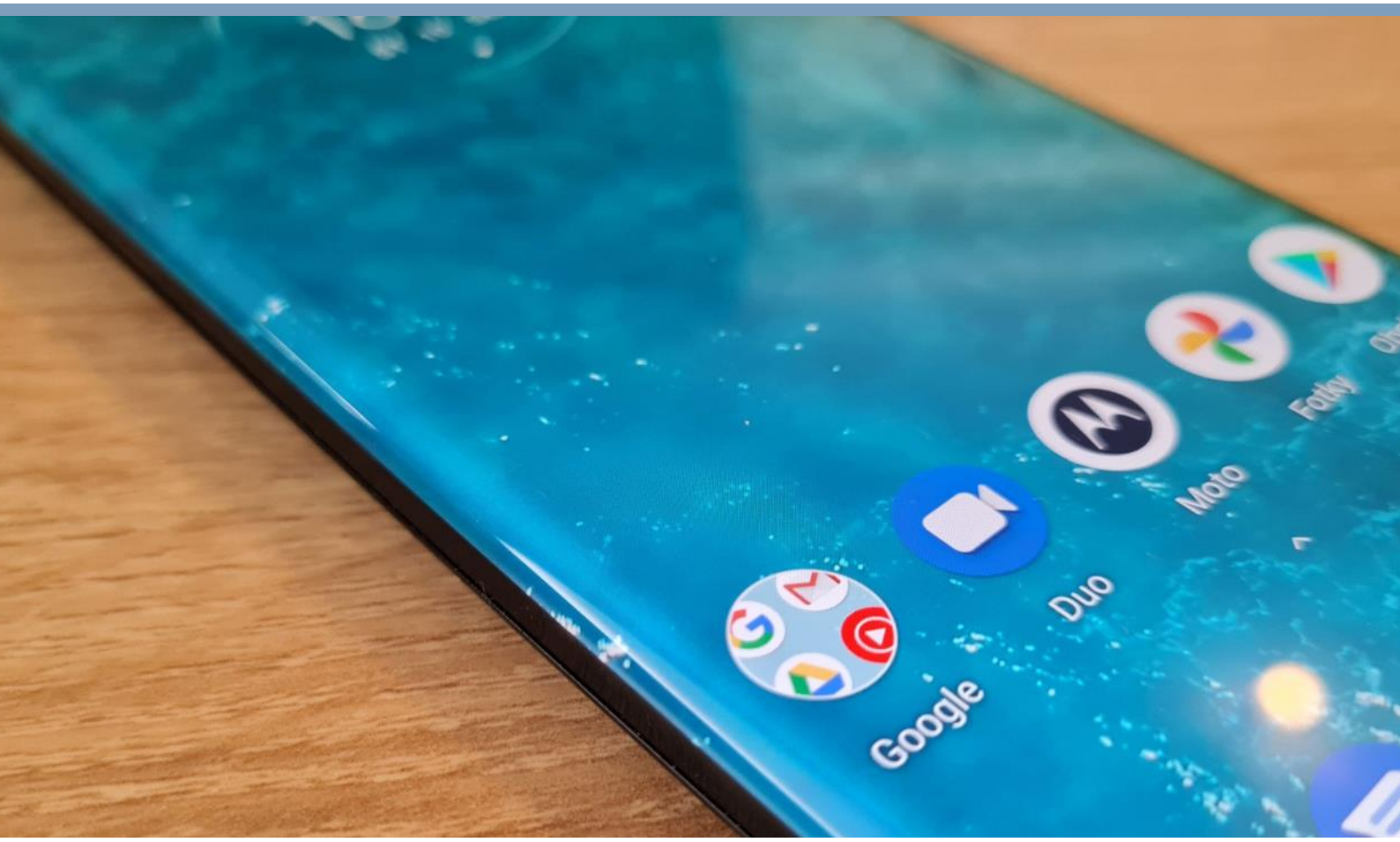
HODNOTENIE

+ malá veľkosť
+ rýchly procesor
+ kvalitná kamera

- starý dizajn iPhone 8
- malá batéria
- len jedna kamera
- LCD displej
- v balení len pomalá 5W nabíjačka
- chýba odomykanie tvárou

7.0

PETER DRAGULA



MOTO EDGE PLUS

VYSOKÝ VÝKON A ZAOBLENÉ OKRAJE

Lenovo sa tento rok rozhodlo pustiť do hi-endu a pripravilo Moto Edge Plus. Mobil s najvýkonnejším procesorom Snapdragon 865 pridáva aj ďalšie funkcie hodné tejto najvyššej kategórie. Otázne je, či je to pospájané dobre, či je to hodné tisíceurovej cenovky.

Presnejšie Motorola do mobilu dala ako 865 procesor, tak použila na bokoch zaoblený displej, 90Hz refresh a pridala aj v hi-ende populárnu 108 MP kameru. Špecifikácie sú samé osebe decentné.

Moto tu spojila peknú 5000 mAh batériu, dostala to do slušnej váhy 203 gramov a aj v štandardnej 16 cm veľkosti. Nedáva síce 1440p displej, ale to už nepreferujú v hi-endoch ani iné firmy. Pohrali sa s tým a dizajn tiež nie je zlý.

Zadná strana síce je plastová, no vyzerá veľmi dobre a rovnako sa mobil dobre drží. Pravdepodobne budete mať na mobile tak či tak obal, takže je jedno, z akého materiálu je zadná strana. Dôležité je, že použitím plastu je mobil ľahší. Motorola tu spravila netradičnú vrchnú a spodnú hranu, ktorá je preliačená dovnútra.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: OLED , 6,7", 1080 x 2340 , 90 Hz refresh
Rozmery: 161,1 x 71,4 x 9,6 mm (6,34 x 2,81 x 0,38 in)
Procesor: Snapdragon 865 (7 nm+)
Váha: 203 g
Zadný kryt: plastový
Pamäť: 256 GB 12GB RAM
Kamera: 108 MP, f/1.8, (wide) 8 MP, f/2.4 3x zoom, 16 MP, f/2.2 (ultrawide), TOF 3D (depth)
(6K@30fps)
Predná kamera 25 MP, f/2.0
Porty: 3,5 mm jack, USB-C
Senzor odtlačkov prstov, pod displejom
Batéria: 5000 mAh
Nabíjanie: 18 W USB-C, wireless 15W, spätné nabíjanie 5W.

Rovnako spravila len malé a prekvapivo tenké power tlačidlo, ktoré je zúbkované, oproti volume tlačidlu, ktoré je hladké. Sú síce tenšie, ako majú ostatné mobily, ale stláčajú sa dobre a nebudú prekážať. Čo niektorých poteší, je pridanie 3,5 mm jacku, čo je nezvyk pri týchto hi-endoch. Na druhej strane to má za následok absenciu vodeodolnosti, čo je tiež nezvyk v tejto kategórii.



Samotný displej je AMOLED, ktorý je rýchly s 90 Hz refreshom, a teda všetko bude plynulejšie, od aplikácii, cez niektoré hry, až po rolovanie v browseri. Je pôsobivý, aj keď má jednu zásadnú chybu, ktorá mi veľmi vadí, je totiž až príliš na okrajoch zaoblený. Je to až také ako waterfall dizajn, ktorý je síce na pohľad pekný, ale nepraktický. Ani Xiaomi alebo Samsung nemajú až také ostré zaoblenia. Totiž ak sa to s týmto zaoblením preženie a systém tomu nie je náležite upravený, máte písmenká po okrajoch displeja, a to ako v browseroch, tak aj v hrách. A ešte ak sa k tomu pridá na rohoch zaoblenia displeja, môžete prísť o celé prvky. Je to škoda, lebo je potrebné vyvážiť zaujímavosť a praktickosť.



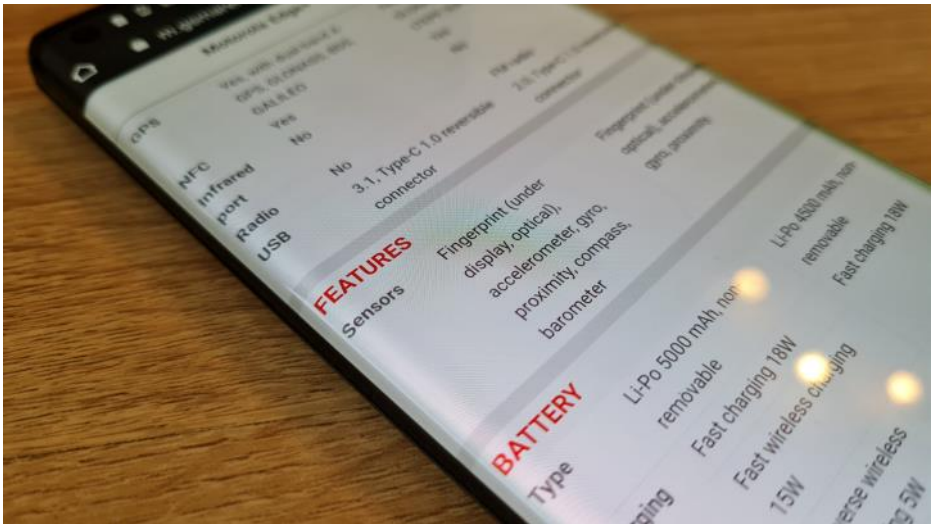
Mobil dopĺňajú tri kamery vzadu, kde je kvalitná 108 MP kamera od Samsungu, ktorú dopĺňa 16 MP ultrawide, aj keď len slabšia 8MP 3x zoom kamera. Viete tak síce fotiť kvalitné a ostré štandardné fotografie, ale pri zoome už začnú strácať kvalitu, hlavne aj preto, že kamera je tam F2.3. Vonku v prírode a za svetla však postačí. Celé to dopĺňa aj hĺbková kamera na efekty rozmazania. Zo zaujímavostí, pre nejaké obmedzenia mobil nenahráva 8K video, ale len 6K, teda niežeby ste to nejako mohli využiť, ale zrejme tu hlavný senzor obmedzuje priepustnosť. Snapdragon 865 zvláda aj 8K video. Predná kamera má slušných 25 MP a pekne poslúži ako na selfie, tak aj na odomkýnanie mobilu.



Samotný výkon Snapdragonu 865 je tu parádny, mobil v Antutu takmer siaha na 600-tisícovú hranicu, kde má rýchly procesor, grafiku, pekné skóre majú aj pamäte.







Hlavne vďaka rýchlejšej pamäti si získava pekný náskok. Vďaka tomu celému čakajte pohodlné používanie, bez trhania, bez spomaľovania a aj bez výraznejšieho zahrievania. Čo sa týka čistého výkonu, mobil predbieha aj Samsungy s 865, hlavne vďaka rýchlejšej pamäti.

Antutu benchmark:

Moto Edge Plus - Snapdragon 865 - 587711 - (CPU 181711, GPU 223812, MEM 102403, UX 79785)
S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
Note 20 - Exynos 990 - 536171 - 159909 218530 82816 74916
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)
Moto G 5G Plus - 305677 - 97301, 85230, 66585 - 56561

Plný výkon sa však využíva ťažko, keďže hry sú obmedzované na 60 fps alebo nižšie rozlíšenia a ani Fortnite tu prekvapivo nemá 60 fps režim povolený, nie to ešte 90 fps ako pri One Plus. Je to mrhanie výkonom.

Samotný systém je tu takmer čistý Android s nejakými malými doplnkami od Motoroly, ako napríklad ich ikonické hodiny. Pridané je aj animované pozadie, ktoré je tu pekné dynamické more, aj keď po pár sekundách



zamrzne, je škoda, že výrobca nedal rovno loop. Čo je však dôležité, zatiaľ čo niekomu čistý Android vyhovuje, ja by som povedal, že sa z neho stal úplne základný systém orezaný a bez nadstavby, taký dizajnovo zabrzdený v čase. Je veľký rozdiel, keď používate napríklad OneUI od Samsungu alebo MIUI od Xiaomi. Na druhej strane, môžete si doinštalovať niektorý z launcherov zo store a vylepšiť si tak zážitok. Výhoda čistého Androidu sú rýchlejšie bezpečnostné aktualizácie, ak ich potrebujete.

Batéria je tu parádna 5000mAh, kde máte bezproblémový výkon na dva, možno tri dni, záleží ako mobil používate. Je to veľmi pekná ponuka. Nechýba štandardné USB-C nabíjanie, ani štandardné wireless nabíjanie a doplňa to spätné nabíjanie pre slúchadlá alebo hodinky.

Celkovo sa Motorola posnažila. Už ponúka kvalitne nadizajnovaný mobil, dobre vyvážený výkonom, ponukou kamier a aj veľkou batériou. Jedine mi veľmi prekážajú tie príliš veľké zahnuté okraje displeja, pre ktoré sú niektoré veci zle viditeľné. Niekedy netreba preberať všetky extrémne vychytávky z Číny. Rovnako tisíceurová cena je príliš vysoká a neponúka niečo naviac (zaoblené okraje nie sú niečo naviac). Zároveň je prekvapivé, že sa cena drží vysoko aj pár mesiacov po vydaní.

Nie je to zlý mobil a ak sa rozhodujete medzi hi-endmi, môžete ho zaradiť do svojho výberu, ale má aj svoje mínusy.

HODNOTENIE

+ vysoký výkon s 865 čipom
+ 3,5 mm jack
+ veľká batéria
+ pekný dizajn

- príliš veľké zahnutie okrajov displeja
- vysoká cena
- chýba vodeodolnosť

8.0

PETER DRAGULA



SAMSUNG GALAXY NOTE20

NOVÁ VERZIA MOBILU S PEROM

Samsung zavŕšil aktuálnu generáciu mobilov svojou hi-endovou Note sériou a konkrétne tentoraz predstavil Note20 a Note20 ultra. Dva mobily, ktoré majú ako doplnok dotykové pero, ale pritom ponúkajú rýchle procesory, kvalitné displeje a aj kamery.

My tu máme nižšiu Note20, ktorá je menšia so slabšími kamerami, ale oproti Ultra verzii kompaktnejšia, váhovo prijateľná a stále si zachovávajúca všetky potrebné funkcie.

Dostanete tak 16 cm veľký mobil s peknou 192 - gramovou váhou a decentnou 4300 mAh batériou. Je to hlavne vďaka zadnému plastovému krytu, ktorý začínajú firmy aplikovať radšej ako sklenené kryty. Plastové sú ľahšie a dnes vyzerajú už pekne, navyše väčšina ľudí má aj tak na mobile obal.

Celý mobil vyzerá elegantne a vďaka 8,3 mm je tenký a príjemný na držanie, pritom tam Samsung zmestil ako pero, tak aj väčšiu batériu. Pritom kamery tu vyčnievajú len minimálne a približne milimeter, vďaka čomu je mobil veľmi dobre použiteľný aj bez obalu. Oproti tomu pri Note20 Ultra už vyčnieva kamera poriadne, ale

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED Plus 6,7 palcov, 1080 x 2400 pixelov, 20:9 pomer
Rozmery: 161,6 x 75,2 x 8,3 mm (6,36 x 2,96 x 0,33 palcov)
Váha: 192 g
Konštrukcia: kovové telo, plastový zadný kryt
Vodeodolnosť: IP68 (do 1,5m na 30 min)
Stylus: 26 ms odozva, Bluetooth, akcelometer, gyro
Systém: Android 10, One UI 2.5 + wireless DEX
Procesor: Exynos 990 (7 nm+)
Pamäť: 256 GB / 8 GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8, 64 MP, f/2.0, 12 MP, f/2.2 (8k 24 fps),Gyro-EIS & OIS
Predná kamera: 10 MP, f/2.2
Nabíjanie: USB-C 25W, Wireless 15 W,

zase celý mobil vyzerá luxusnejšie.

Displej je tu pôsobivý a kvalitný AMOLED, aj keď len so štandardnými 60 Hz. Dopĺňa ho malý výrez na kameru a je prakticky na celú plochu mobilu len s minimálnymi okrajmi. Tu niektorých poteší, že displej nie je na okrajoch zahnutý, čo zaistí ostrý obraz po celej ploche mobilu. Samsung to síce s okrajmi až tak nepreháňa, ale ak máte radi rovnú plochu, toto je pre vás.

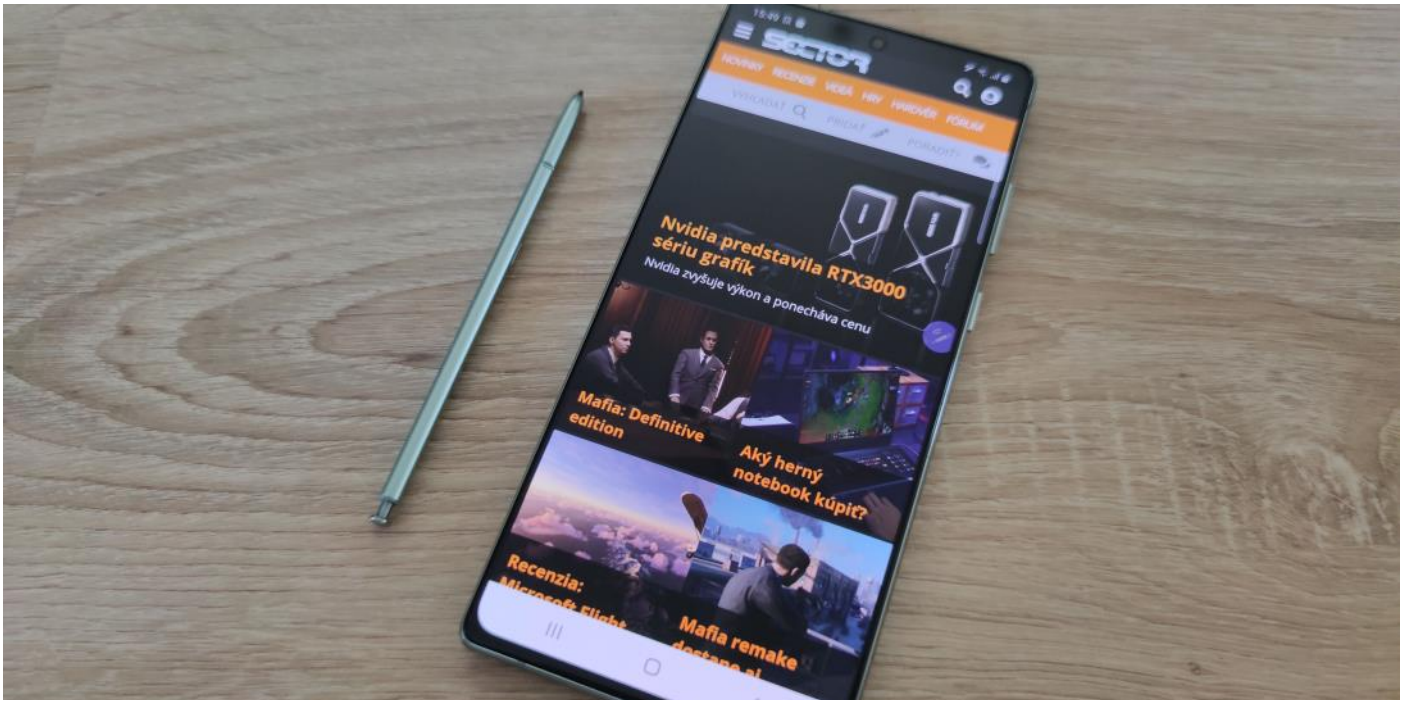
Vzadu nájdete trojitú kameru s bleskom, ktorá ponúkne hlavnú 12 MP hlavnú wide kameru, prekvapivo 64 MP kamera je pre 3x zoom a 12 MP je pre ultrawide. Je to pekná ponuka, ktorá úplne postačí na fotenie ako vo vnútri, tak aj vonku, špeciálne v prírode. Fotografiám ťažko niečo vytknúť, možno hlavná kamera mohla byť väčšia pre detailnejší záber.

K tomu video viete nahrávať v 8K 24fps, ak by ste to z nejakého dôvodu potrebovali, alebo prednou kamerou v 4K 30 fps. Predná selfie kamera slúži aj na odomkýnanie tvárou, spolu so senzorom odtlačku prsta v displeji. Obe fungujú spoľahlivo a rýchlo. Samozrejme, kamera tu nie je bezpečná s 3D skenovaním, ale ak s tým máte problém, viete prejsť na odtlačok prsta. Ten je stále ultrazvukový, ale zdá sa to dobre doladené. Len rátajte s tým, že na displeji nemôže byť hrubá ochranná fólia, nakoniec preto mobil prichádza s tenkou predlepenou fóliou, ktorá vyhovuje senzoru.

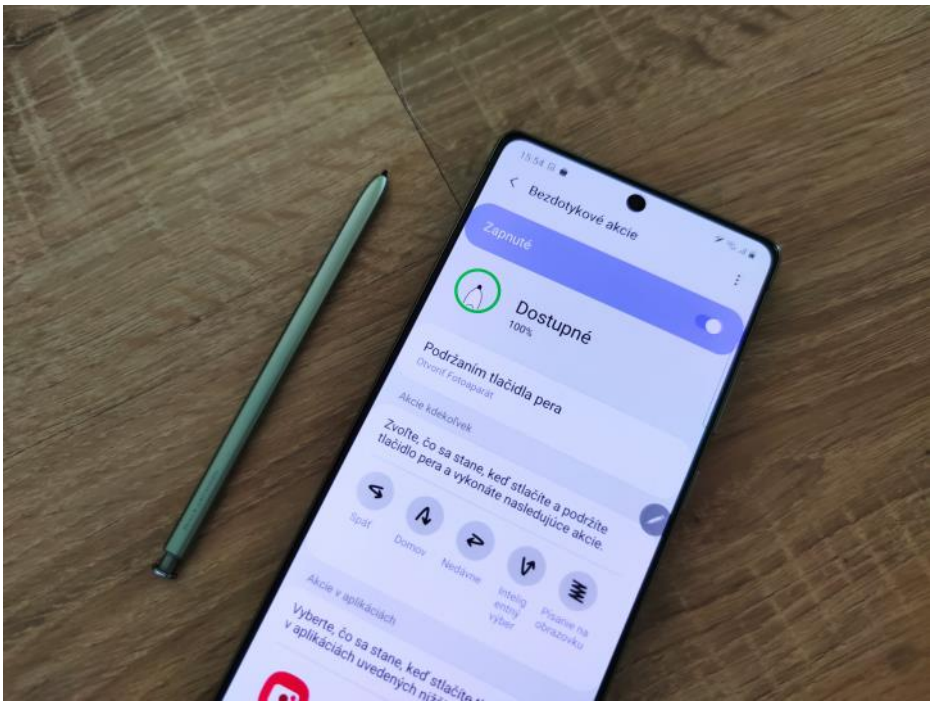
Note20 štandardne dopĺňa dotykové pero. To už od minulých verzii má v sebe batériu, tlačilo na diaľkové ovládanie, ale tentoraz už funkcie dopĺňajú aj pohybové gestá. Tlačidlom napríklad môžete na diaľku spustiť spúšť fotoaparátu, alebo vykonať iné podporované akcie, gestami sa zase viete vracať v mobile späť, domov, spustiť písanie na obrazovku, môžete aj kresliť. V aplikáciách ovládate perom podobne ako dotykom, ale presnejšie a s tým, že funguje prakticky ako kurzor myši keď sa vznášate nad obrazovkou. K tomu ak pero vyberiete, keď je mobil vypnutý, zobrazí sa vám rýchly zápisník na poznačenie potrebných vecí.

Aj keď procesor Note20 preberá z S20 série, prichádzajú aj vylepšenia. Konkrétne v EU to je stále Exynos 9900, ktorý je síce slabší ako Snapdragon 865 v USA, ale dostatočne rýchly a zaradí sa medzi procesory aktuálnej generácie. Má slabší CPU výkon, ale podobný výkon grafiky. Je škoda, že Samsung ešte nezjednotil tieto verzie a nepredáva jeden Note20 s jedným procesorom, ale dva rozdielne za rovnakú cenu. Rozdiely











nie sú také výrazné. Čo je však dôležité, v Note20 oproti S20 sa Exynos už teraz v mobile výrazne nezahrieva a procesor sa tak nemusí spomaľovať. Samsung sa pohral s chladením a napríklad aj na tretíkrát ponúkol Antutu rovnaký výsledok a ani v záťažovom teste neubral na výkone.

Konkrétne výkon vyzerá nasledovne:

Moto Edge Plus - Snapdragon 865 - 587711 - 181711 - 223812 - 102403 - 79785
S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
Note 20 - Exynos 990 - 536171 - (CPU 159909, GPU 218530, MEM 82816, UX 74916)
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)
Moto G 5G Plus - 305677 - 97301, 85230, 66585 - 56561

O výkon sa tak nemusíte báť ani v aplikáciách, ani v hrách. Napríklad Epic tu povolil 60 fps vo Fortnite, vďaka čomu získate plynulejší zážitok. Framerate je síce variabilný a pohybuje sa medzi 30 a 60, ale minimálne nie je orezaný na 30 fps. Možno by Epic mohol tieto veci odomknúť globálne, nie podľa výberu.

Celé to beží na OneUI od Samsungu, veľmi dobrej nadstavbe Androidu, ktorá ponúka veľmi dobré ovládanie, funkcie, všetky potrebné základné aplikácie, nechýbajú rôzne zdieľania, záznam obrazovky, celá Kids časť mobilu alebo herná aplikácia, ktorá spája všetky hry a pridáva im štatistiky. Dopĺňa to aj vlastný Galaxy store, ktorý firma stále viac tlačí. Plus aplikácie majú aj podporu pera a nechýba ani podpora DEX desktopu, ktorý môžete cez USB, alebo wireless premietať na monitory alebo TV. Vytvoríte si tak z mobilu prakticky desktopové PC. Práve som mal na test aj TV Sero od Samsungu a pekne sa to prepojilo a fungovalo. Aj keď záleží na vás, či to viete využiť alebo potrebujete používať mobil ako PC. Osobne pre mňa je



lepšia funkcia Link to Windows, možnosť kde sa vám mobil lepšie prepojí s PC cez Váš telefón aplikáciu vo Windows 10. Okrem fotografií, správ a telefonátov sa dajú v okne rovno spustiť aj celé aplikácie priamo z mobilu.

Bateria je tu 4300 mAh, nie najväčšia, ale decentná a podľa používania vám vydrží deň, pri menšej záťaži dva. Síce EU verzia s Exynosom vytiahne batériu rýchlejšie ako US Snapdragon verzia, ale pri bežnom používaní by ste s tým nemali mať problém. Nabíjať ju môžete rýchlym nabíjaním cez USB-C alebo pomalšie cez wireless. Plus nechýba spätné wireless nabíjanie a ak máte hodinky alebo slúchadlá s wireless nabíjaním, môže vám mobil nabiť aj tie. Prípadne viete mobilom nabíjať aj iný mobil, ak má wireless nabíjanie. Plus, samozrejme, mobil nabíja aj svoje pero, keď je v ňom vložené.

Note20 ukazuje, že Note séria je stále pôsobivá a zaujímavá. Škoda vyššej ceny, ale tu firma vie na koho cieli, a to hlavne na biznis používateľov, ktorým 1000 - eurová cenovka nevadí. Je to veľmi solídny mobil, ktorý sa vám snaží zjednodušiť život a prácu hlavne pridaním dotykového pera, ale aj Dex desktopom a aj celkovou ponukou. Konkrétne v tejto Note20 verzii je to celé v kompaktnejšom formáte na tento štýl mobilu. Je ľahký, rýchly, dizajnovo veľmi pôsobivý.

Možno je škoda rozdielov medzi Exynos a Snadpragon verziami mobilu. Nie sú také, že by to bol výrazný problém, výkon je aj tu vysoký, zahrievanie je minimálne, jedine batéria ide rýchlejšie dole. Je však škoda, že to Samsung stále rozdeľuje, keďže to vytvára len zbytočné kontroverzie. V každom prípade, ak chcete mobil s dotykovým perom máte na výber len z Note20 a Note20 Ultra. Note20 je veľmi dobrá voľba, ak chcete kompaktnejší mobil a nepotrebujete nadupadné kamery.

HODNOTENIE

+ veľmi dobrý dizajn, kompaktnejší ako Note20 ultra
+ vysoký výkon
+ kvalitný displej
+ dotykové pero s gestami

- vysoká cena
- u nás s Exynos procesorom

8.5

PETER DRAGULA



SAMSUNG GALAXY S20 FE

FAN EDÍCIA S20 MOBILU

Samsung sa rozhodol spraviť špeciálny prídavok do Galaxy S20 série zameraný na lifestyle a masy. Chce ponúknuť zábavnejší mobil a náležite mu dal aj názov S20 FE, teda Fan Edition. Čím hovorí, že zhrnul požiadavky fanúšikov.

Samsung tak zobral to najzaujímavejšie z S20, pridal rôzne farby, vymenil niektoré technológie a spravil z toho celkom zaujímavú ponuku. Možno nie najlacnejšiu, ale cenovo priaznivejšiu ako vyššie verzie S20.

Mobil tak má stále kvalitný 120Hz displej, doplnený rýchlym Exynos procesorom, ostalo wireless nabíjanie a aj vodeodolnosť, aj keď oproti S20 sa znížili kamery, ale zas zväčšila batéria, a wireless senzor odtlačkov sa zmenil za optický a lepšia je predná selfie kamera. Je možno škoda, že sa nepridal 3,5 mm jack, ale je to o kompromisoch. Keďže zároveň chcel výrobca znížiť cenu a zachovať aj vodotesnosť.

FE je zaujímavá ponuka a hlavne veľmi dobre vyzerajúca. Samsung tu použil už nový dizajn z Note20 série, a teda ponúkol plastový zadný kryt, čo sa už dnes ukazuje ako lepšia voľba ako tam pchať ťažké sklo.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED, 120Hz, 6,5" 1080 x 2400 px
Čip: Exynos 990 (7 nm+) (v 5G verzii je Snapdragon 865)
Rozmery: 159,8 x 74,5 x 8,4 mm (6,29 x 2,93 x 0,33 in)
Váha 190 g
Konštrukcia: hliníkový rám, plastový kryt
Pamäť: 128 GB 6GB RAM, 128 GB 8 GB RAM, 256 GB 8 GB RAM
Kamera 12 MP f/1.8, 8 MP f/2.0 (3x zoom), 12 MP f/2.2 (ultrawide)
Selfie: 32 MP, f/2.0 (wide)
Senzor: optický senzor odtlačkov prstov
Batéria: 4500 mAh, rýchlonabíjanie 25W, wireless 15 W, reverzné 4.5 W
Vodeodolnosť: IP68

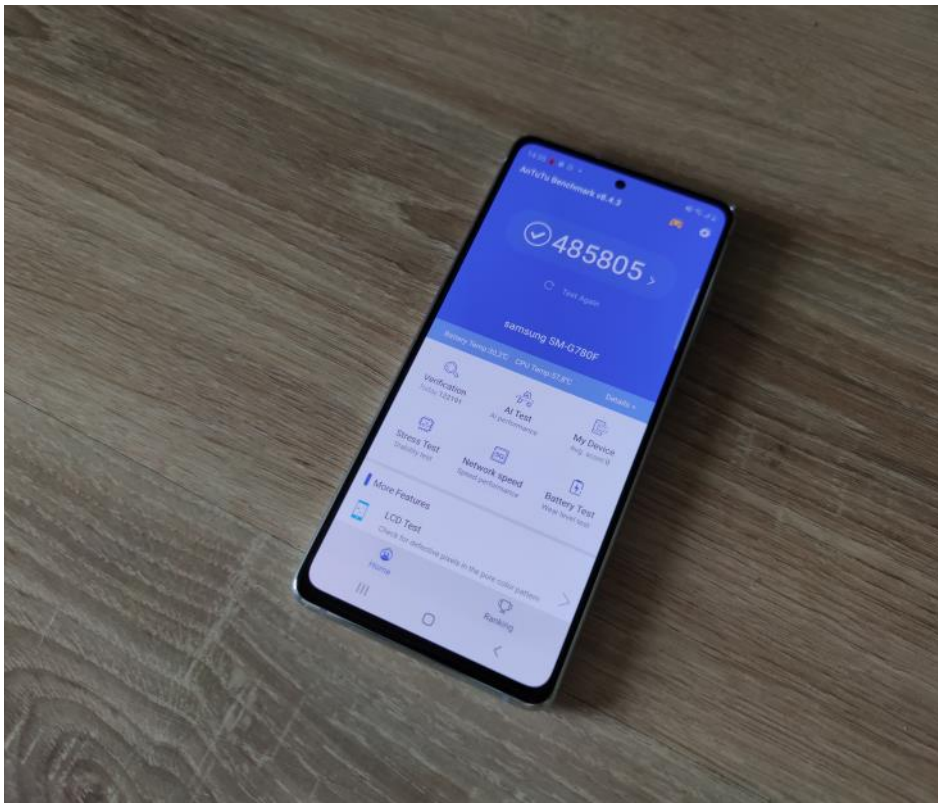
Dnes sú už plasty príjemné na dotyk, pevné a hlavne matné. Je to opak lesklých skiel. Zároveň keď si dáte na to obal, je vám jedno, aký je to materiál. Pri priesvitnom obale však farbu vidíte, a preto ich Samsung priniesol hneď niekoľko.Konkrétne som mal bielu verziu. Je to pekná, viac decentná kombinácia pre tých, čo nechcú žiarivé farby a chcú viac luxusný feeling, keďže pri bielej verzii je okraj mobilu chromovaný. Displej je tu rovný, zaberajúci takmer celú prednú plochu a dopĺňa ho malý výrez na prednú kameru hore v strede. Je to Amoled, a teda má aj senzor odtlačkov prstov v displeji, tentoraz však optický. Ten funguje dobre a nemá problémy ani s hrubšími fóliami. Napriek tomu dal Samsung na displej svoju ochrannú fóliu. Nemusíte sa tak báť poškrabania displeja. Samotný displej, ako som už spomínal, je 120Hz, ale oproti S20 sérii je 1080p a nemá HDR10+ podporu.



Zadné kamery sú vystúpené len minimálne a mobil tak môžete používať aj bez obalu, ak by ste chceli. Ak si dáte obal, pekne sa vám zarovná s kamerami. Samotné kamery sú tu nižšie ako v S20 sérii a je tu základný 12 MP senzor, zoomovací 8 MP a ultrawide 12 MP. Megapixelmi tak neohúri, ale stále ponúkne kvalitné fotografie.

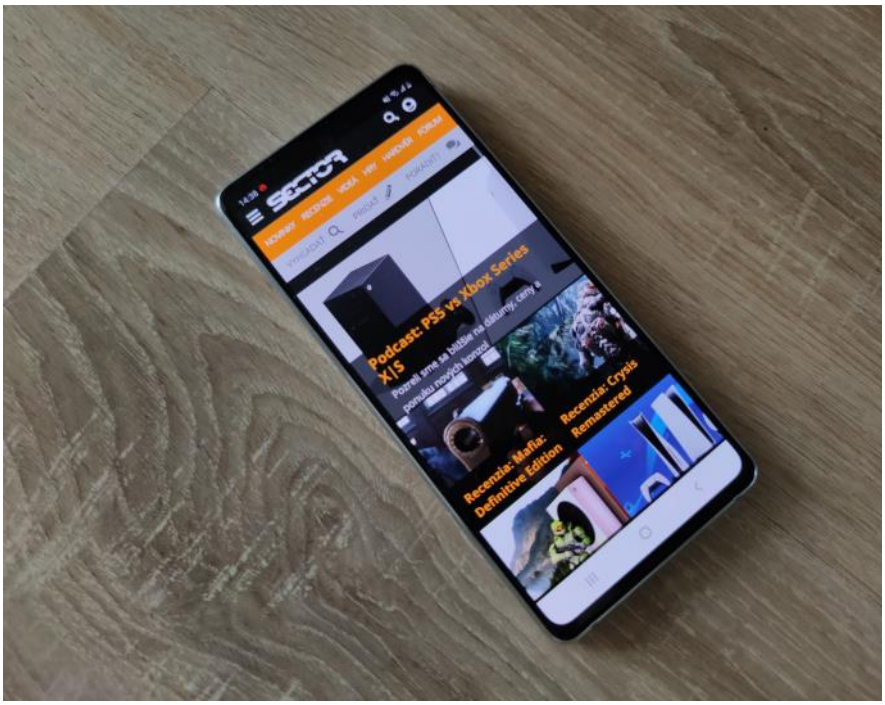


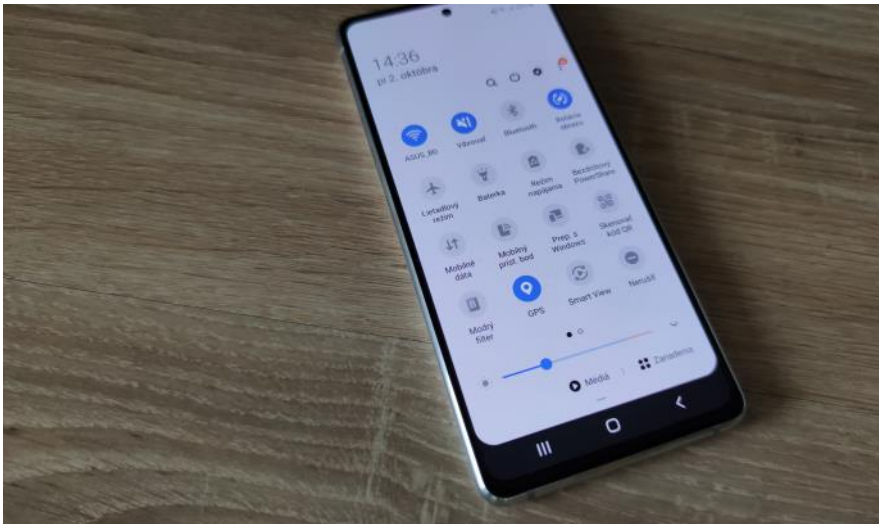
Samsung foto aplikácia ponúka štandardné priblíženie, normal a wide fotografie, pričom si viete ručne zoomovať až na 30x. Máte tu plný pro mód, nočný mód, v kamerách 4K/60fps, alebo slow motion. Nečakajte tu až takú kvalitu ako pri S20, ale zrejme vám pre bežne používanie nebude nič chýbať.



Predná kamera je tu rozšírená na 32 MP, keďže cieľová skupina je zameraná na mladšie ročníky a tie často potrebujú čo najkvalitnejšie selfie na Instagram a podobné služby. Odbudol však autofocus ,čo môže robiť problémy pri selfie, hlavne na selfiesticku. Zároveň predná kamera funguje aj na odomkýnanie tvárou a rozpozná vás rýchlo a spoľahlivo. Nie je to nejako extra bezpečné, ale pre bežné použitie úplne stačí.





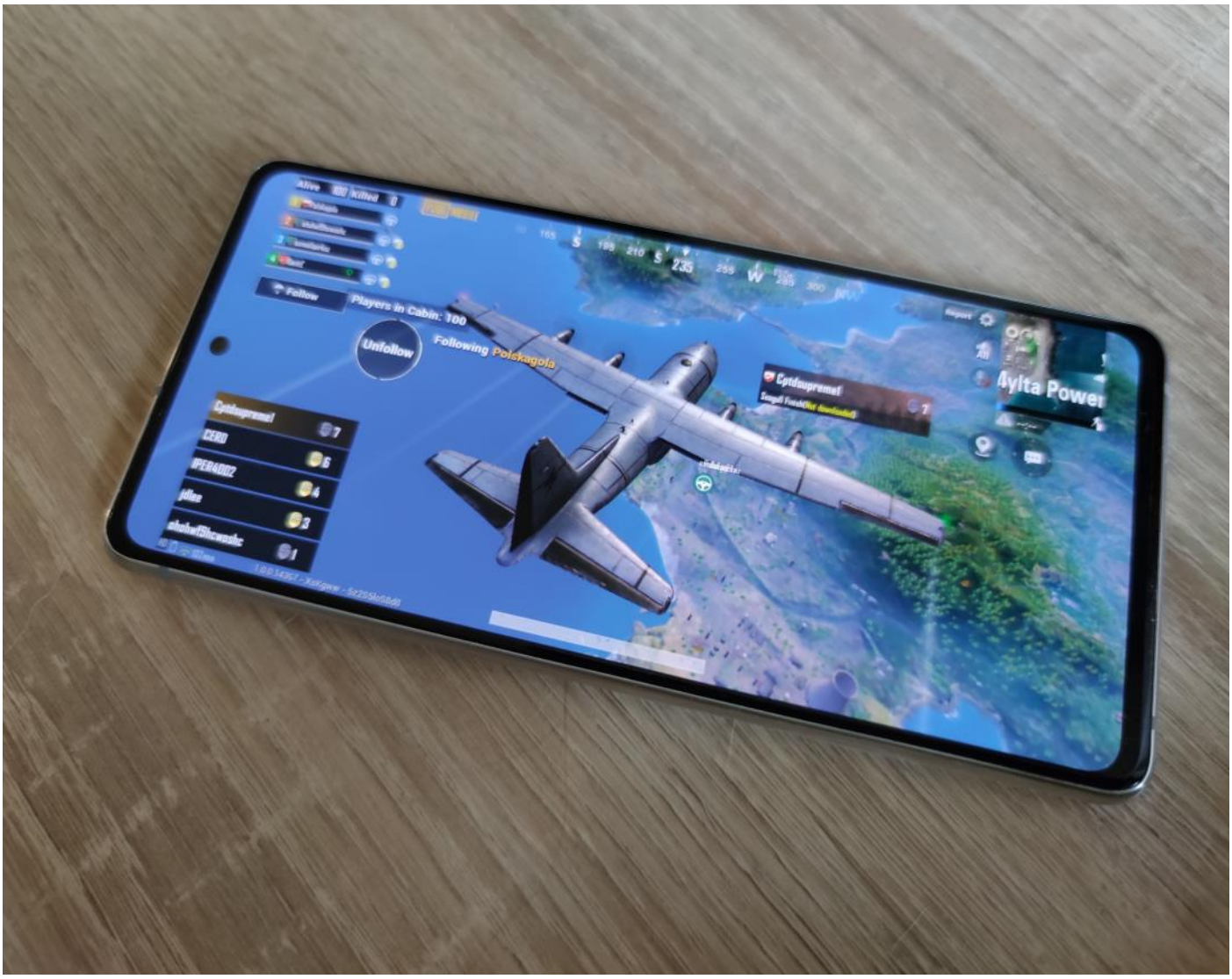


Výkonom je na tom mobil v Exynos edícii decentne, je však oproti S20 podtaktovaný a v Antutu tak nedáva 550 tisíc, ale skôr okolo 500 tisíc na prvé pustenie benchmarku. Konkrétne mierne nižšie ide grafika, CPU ostáva podobne ako S20 Ultra. Pri následných testoch sa mobil ešte mierne podtaktuje a ponúkne výkon okolo 460 tisíc až 430 tisíc. Je to síce nižšia rýchlosť, ale postačujúca, je stále na úrovni, kde vám mobil netrhá, nečaká na nič a všetko ide rýchlo. Ak kúpite verziu so Snapdragonom 865, ten by mal ísť rýchlejšie, ale si aj priplatíte.

Výkonovo to vyzerá nasledovne:

Moto Edge Plus - Snapdragon 865 - 587711 - CPU 181711, GPU 223812 ,MEM 102403 ,UX 79785
S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
S20 FE - Exynos 990 - 504369 (CPU 146419, GPU 193450,MEM 91570, UX 72930)

Hry tu idú bez problémov, aj keď po nejakej hodine hrania Fortnite alebo PUBG môžete pocítiť spomalenie, nebude však výrazné, je to stále vysoká rýchlosť na pohodové hranie. Samsung vytvoril partnerstvo s Microsoftom a rovno ponúka Xbox Game Pass, cez ktorý si môžete zahrať aj veľké hry z cloudu. Pri ňom ani výkon nepotrebujete, ale potrebujete rýchly internet, respektíve rýchle wifi.



Systém je tu OneUI od Samsungu na Androide 10, a teda čakajte príjemné a rýchle prostredie s tým, že všetko čo potrebujete bude poruke. Od základných aplikácii, cez detský kútik, pre bezpečnú zábavu detí, až po hernú aplikáciu alebo wireless DEX podporu, teda môžete si z mobilu spraviť desktop a pripojiť sa na obrazovky bezdrôtovo, samozrejme, musia mať podporu. Ak nemajú, môžete sa pripojiť cez USB.

Batéria je tu decentná 4500 mAh, nie najväčšia, ale slušná na deň až dva bezproblémového používania. Batériu nabijete za hodinu a trištvrte s priloženou 15 W nabíjačkou. Je škoda, že Samsung nepribalil rovno výkonnejšiu, keďže mobil podporuje 25 W nabíjanie. Rovnako podporuje wireless nabíjanie a spätné wireless nabíjanie.

Celkovo je Samsung Galaxy S20 FE veľmi pôsobivý mobil, je to hi-end pre masy. Keď si vezmeme, že Google teraz v tejto cene vydalo Pixel s nižším výkonom, stáva sa z toho zaujímavý mobil pre tých, ktorí chcú niečo viac ako priemer, ale zas nepotrebujú hi-end v každej oblasti. Plus, samozrejme, má to byť štýlové a zaujímavé.

Za 649 eur to nie je zlá ponuka, ak chcete výkonný Samsung. Osobne by som to radšej videl aspoň v 500 - eurovej kategórii, ale v týchto hi-endoch išli s cenou hore všetky značky.

Zároveň v tomto mobile môžu tí, ktorí nemajú radi Exynos, siahnuť po výkonnejšej Snapdragon 865 verzii, vyjde to však o 100 eur drahšie.

HODNOTENIE

+ príjemný dizajn
+ vysoký výkon
+ 120Hz displej
+ kvalitné fotosenzory
+ lepšia batéria

- niekomu môže chýbať 3.5 jack
- cena mohla byť nižšia

8.0

PETER DRAGULA



SAMSUNG Z FOLD II 5G

CHCETE OTVÁRATEĽNÝ MOBIL?

Samsung pokračuje vo svojej sérii otváracích mobilov a Fold práve dostal druhú verziu. Ak sa pamätáte, pôvodný Fold nezačal veľmi dobre, s problémami s fóliou, pántom, samotným displejom, ale Samsung odvtedy prešiel dlhú cestu a vylepšil všetko, čo sa dalo. Už medzitým vydal malý sympatický Flip Z, aby sa teraz znovu vrátil k veľkej verzii.

Fold 2 ponúka otvárací mobil s tým, že na prednej strane má jeden menší displej a vnútri má druhý veľký. Ponúka tak ako štandardné telefonovanie, tak aj prakticky tabletový systém používania v jednom. K tomu nechýba vysoký výkon a kvalitné kamery.

Dostanete tak luxusný, kvalitne spracovaný a výkonný mobil, prakticky s plnou ponukou vymožeností Galaxy S série, a teda kvalitné displeje, pričom nechýba 120 Hz podpora, kamery, wireless nabíjanie, spätné wireless nabíjanie a aj dostatočne veľká batéria. Len kamery sú tu nižšie, ale stále kvalitné a rovnako tu chýba senzor odtlačkov prstov v displeji, ten je presunutý na tlačidlo. Vzhľadom na svoj štýl má mobil trochu netradičný tvar, na ktorý si treba zvyknúť.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED Plus 6,7 palcov, 1080 x 2400 pixelov, 20:9 pomer
Rozmery: 161,6 x 75,2 x 8,3 mm
Váha: 192 g
Konštrukcia: kovové telo, plastový zadný kryt
Vodeodolnosť: IP68 (do 1,5m na 30min)
Stylus: 26 ms odozva, Bluetooth, akcelometer, gyro
Systém: Android 10, One UI 2.5
Procesor: Exynos 990 (7 nm+)
Pamäť: 256 GB / 8 GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8, 64 MP, f/2.0, 12 MP, f/2.2 (8k 24 fps),Gyro-EIS & OIS
Predná kamera: 10 MP, f/2.2
Nabíjanie: USB-C 25W
Batéria: 4300 mAh

Pri používaní v uzavretom móde je užší ako bežné mobily a, samozrejme, hrubší. Na druhej strane vďaka tomu, že je užší, sa lepšie drží a aj ovláda predný displej. Pri bežnom používaní si na displej rýchlo zvyknete, skôr si dlhšie budete zvykať na iný úchop, pre hrúbku mobilu.

Zo zadnej strany má mobil rovnaký dizajn ako S20 séria, a teda obdĺžniková trojitá kamera, ktorá je možno viac vystúpená, ako by mohla byť, ale nemôžem povedať, že by to pri tejto hrúbke mobilu už výraznejšie vadilo. Ak si dáte obal, tak sa vám to zarovná. Nakoniec necháte si 2000 - eurový mobil bez obalu?

Fotoaparátov je tu viac ako v bežných mobiloch, dva sú predné a jeden zadný. Konkrétne jeden predný je v zatvorenom stave mobilu, druhý v otvorenom. Tie sú s rovnakými 10 Mpx na kvalitné selfie alebo odomkýnanie mobilu tvárou. Ale ak by ste chceli ešte kvalitnejšie selfie, keďže je mobil otvárací, viete si ich spraviť aj zadnou kamerou s tým, že pri otvorenom mobile môžete na seba namieriť zadnú kameru a obraz rovno sledovať na displeji. Na selfie tak môžete využiť každú zo zadných kamier.

Zadné kamery sú tri 12 MP, a teda štandardná, ultrawide a 2x zoom. Všetky ponúkajú kvalitné fotografie a aj videá, ktoré idú do 4K 60fps, nie je tu možnosť 8K videí, ale zrejme ani nikomu nechýba. Vzhľadom na otvárací mechanizmus viete natáčať aj s položeným mobilom na stole. Alebo je tu aj možnosť robiť ultrawide fotografie, kde môžete fotiť v zatvorenom stave mobilu a nechať si pomer strán rovnaký ako displej a následne dostanete orezané fotografie presne podľa displeja.

Ak mobil otvoríte, vo vnútri sa vám ponúkne veľký, takmer 8 - palcový displej, čo je už veľkosť menších tabletov. Je prakticky 4:3, a teda máte veľkú, takmer štvorcovú plochu. Umožní vám to veľmi pekne browsovať, ale aj môžete rozdeliť dve aplikácie vedľa seba, prípadne aj tri. Čo je dôležité, v otvorenom stave viete mobil veľmi dobre ovládať dvomi rukami. Tu musíte ale rátať s tým, že displej je ohybný, má na sebe len ochrannú fóliu, hoci ju Samsung nazýva sklom, ale je to stále len relatívne mäkká fólia, ktorá môže byť náchylná na škrabance a zárezy. Dávajte si tak pozor hlavne pri otváraní mobilu, keď do medzery vtláčate prst, aby sa otvoril. Veľký necht môže spraviť priehlbinu vo fólii. Fólia je však prirodzená na používanie a nelíši sa od používania bežného mobilu. Jedine v strede malá priehlbina, ktorú výrazne nevidieť, len keď prstom prechádzate cez stred, cítite malý ohyb.

Samotný displej však nie je len taký nejaký, má 120Hz frekvenciu, ale rovno dynamickú, a teda frekvencia sa nastavuje automaticky podľa obsahu - na dokumenty len 15Hz, na filmy 24Hz, na hry od 48Hz po 120Hz. Platí to na vnútorný displej, vonkajší je štandardný, ten je prioritne aj tak hlavne na základné veci. Je to dobré na šetrenie batérie.

Výkon je tu masívny. Samsung na procesore a ani na pamätiach alebo rýchlosti úložiska nešetril a bez problémov mobil prekonáva hranicu 600 tisíc bodov v Antutu benchmarku. Je to skok proti S20, ktoré mávalo okolo 560 tisíc. Nie veľký, ale znovu skok vpred. Niežeby ste to nejako výraznejšie pocítili, ale konkrétne na Folde je výkon veľmi vhodným doplnkom, keďže má multitasking.

Antutu Benchmark:

Galaxy Z Fold II - Snapdragon 865 - (608946 - CPU 171348 - GPU 244217 - MEM 99363 - UX 94018)
Moto Edge Plus - Snapdragon 865 - 587711 - 181711 - 223812 - 102403 - 79785
S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)







V benchmarku prekonal aj Moto Edge Plus, ktorý sme tu mali nedávno, rovnako Snapdragonom 865, toto je totiž ešte plus verzia, kde je pretaktované GPU a aj to na číslach vidieť. Znamená to, že v hrách si to užijete, a to rovno na veľkej obrazovke, kde sa výkon zíde.

Hranie je tu doslova parádne, veľká obrazovka, hry to automaticky podporujú a jedinečne sa hrajú FPS hry, ale aj stratégie alebo MOBA tituly. Veľký výkon tomu parádne dopomáha a môžete napríklad dať PUBG so 4K textúrami alebo Fortnite aj v 60 fps, viac nie je tu na Folde povolené, Epic tam má zrejme exkluzivitu pre OnePlus na vyšší framerate. Je to škoda, lebo každá mobilná hra má síce grafické nastavenia, ale máloktorá umožní využiť plné rozlíšenie alebo plný framerate. No nie je to PC. Ale dôležité je, že hráte takmer ako na tablete a prstami neprekryjete takmer polovicu obrazu.

Veľmi dobre sa na tejto veľkej obrazovke hrajú aj streamované hry z xCloudu cez GamePass, ktorý Samsung priamo podporuje, spolupracuje s Microsoftom. Aj pri predobjednávkach ponúka gamepass. Ten si, samozrejme, musíte zaplatiť, ak chcete hrať xCloud hry, ale ak ho máte, dokážete zabudnúť na malé mobilné hry a rovno na mobile hrať Xbox tituly. Na väčšinu potrebujete gamepad, ale napríklad Minecraft Dungeons má aj touchscreenové ovládanie, ktoré si viete pekne upraviť a premiestniť na 4:3 obrazovke nižšie pod 16:9 obraz a budete si priamo do obrazu hry zasahovať minimálne. Síce Xboxové hry idú len v 16:9, ale je to stále veľký obraz na veľkej obrazovke.

Viete hrať aj na prednej obrazovke pri zatvorenom mobile, ale to je skôr ako za trest. Na prednej sa lepšie pozerajú videá, keď si mobil otvoríte a obrazovku nasmerujete na seba. Jediná škoda, že obrazovka je až príliš podlhovastá a úzka, a tak obraz nie je práve najväčší. Dá sa pozerať, ale ak chcete viac, tak najlepšie si mobil otvoriť a pozerať na veľkej obrazovke.

Ak však chcete pracovať, môžete. Dve vnútorné obrazovky veľmi dobre vedia zobraziť napríklad maily, dokumenty, Excel. Máte veľa miesta ako na dáta, tak aj na klávesnicu, alebo viete obraz rozdeliť na tri časti a rovno mať otvorené tri aplikácie. Napríklad browser, v menšom okne dáte video, v ďalšom nejaký dokument. Nepodporujú to všetky aplikácie, ale využitie sa dá nájsť.

Systém je vylepšený OneUI, základ ostáva rovnaký ako na Galaxy mobiloch, ale sú pridané rôzne funkcie pre dve obrazovky, využitie rôznych otvorení mobilu, nechýbajú štandardné doplnky, ako herná časť, detská časť, podpora Dexu, teda virtuálneho desktopu, ktorým sa pripojíte na monitor alebo TV.

Batéria je tu väčšia ako v prvom Folde, a to 4500mAh a bez problémov vydržíte



celý deň, eventuálne dva ak veľmi mobil nepoužívate. Ale ak ho používate a špeciálne otvorený s veľkým displejom, rátajte s vyššou spotrebou ako pri bežných mobiloch. Nie výrazne vyššou, ale napríklad pri browsovaní zatiaľ čo Note20 s rovnakou batériou vydrží takmer 12 hodín, Fold 2 vydrží 7 hodín. Oproti tomu však pri nenáročnom hraní vydrží 9 hodín, zatiaľ čo Note20 len 7 hodín. Dynamická frekvencia displeja tu miestami pomáha, ale podsvietenie väčšieho displeja si berie svoje. Mobil nabijete cez USB-C s priloženou nabíjačkou za približne hodinu a pol, ale viete nabíjať aj cez wireless. Mobil má aj reverzné wireless nabíjanie pre slúchadlá alebo hodinky.

Rozmýšľate, či máte obetovať 2000 eur, ale neviete, či je mobil dobrý pre vás? Musíte si vedieť predstaviť, či viete využiť vonkajší displej na štandardné telefonovanie alebo čítanie správ a či viete využiť vnútorný na pohodlné browsovanie alebo multitasking viacerých aplikácii. Prípadne na hranie. Používa sa to veľmi dobre a je to intuitívne, ale je to niečo iné ako štandardný jednoduchý mobil, niečo viac. Musíte si zvyknúť na používanie, otváranie a aj nosenie. Je totiž hrubší ako bežné mobily a musíte zistiť, kde sa vám najlepšie bude nosiť. Vrecká nohavíc síce nie sú problém, ale ani nie ideálne vzhľadom na hrúbku mobilu. Vhodné je vnútorné vrecko saka alebo kabelka.

Celkovo je to luxusný mobil. Je neštandardný, ale zaujímavý a výkonný. Ponúka mobil a tablet v jednom, pohodlnosť, kvalitné kamery, ale aj výborné spracovanie a vyššiu cenu. Vyššia cena je tu pochopiteľná, je to niečo nové, iné a náročnejšie na konštrukciu a potrvá, kým sa suma pohne smerom dole. Jediný reálny mínus je mäkšia fólia na ochranu vnútorného displeja a treba si naň dávať pozor.

HODNOTENIE

+ luxusný dizajn
+ veľký a malý displej pre používanie toho, čo práve potrebujete
+ vysoký výkon
+ kvalitné kamery

- na vnútornom displeji je len mäkká fólia
- cena

9.0

HARDVÉR







MATÚŠ ŠTRBA



PLAYSTATION 5

NOVÁ GENERÁCIA ZAČÍNA

Konečne je to tu! Teda ešte nie, zatiaľ len u mňa doma, vy si budete musieť ešte chvíľku počkať. Niektorí možno aj dlhšie, keďže zohnať konzolu ešte tento rok bude dosť veľká výzva. Ale ak už teraz netrpezlivo kontrolujete mailovú schránku, či vám náhodou nepríde potvrdenie o tom, že konzolu dostanete, mám tu pre vás niečo, čo vám tento rituál ešte o niečo viac znepríjemní – máte sa totiž na čo tešiť. PlayStation 5 je skutočne konzola novej generácie so všetkým, čo k tomu patrí – vyšší výkon, nové prvky, zaujímavé hry a potenciál na niekoľko rokov dopredu.

Sony ale s novou konzolou stála pred mnohými novými výzvami. Pomaly končiacu generáciu má s PS4 v kapse, no aj tak do boja o hráčov nevytiahla s ťažkotonážnymi zbraňami vysokého výkonu. Túto pozíciu si uchmatol Microsoft s XSX. Zároveň po kritike predchádzajúcej generácie sa musela popasovať aj s chladením, keďže PS4 konzoly boli nielen dosť hlučné, ale aj pomerne dobre kúrili. No a hlavne musí ponúknuť niečo navyše. Takú tú čerešničku, ktorá hráčom na PS5 dodá pocit jedinečnosti. No a v Sony to všetko zvládli, aj keď niektoré veci dosť svojským spôsobom.

ŠPECIFIKÁCIE

CPU: 8-jadrový Zen 2 procesor s variabilnou frekvenciou a maximom 3,5 GHz
GPU: custom AMD RDNA2 s variabilnou frekvenciou a maximom 2,33GHz (max 10,28Tflops)
Bluray: 4K Bluray mechanikou (pôjdu aj diskové hry z obchodov a Bluray filmy) – neplatí pre Digital verziu
RAM: 16 GB pamäte (448 GB/s)
SSD: 825 GB SSD disk (5.5 GB/s) – rozšíriteľné o druhý interný NvME SSD
Výstup: HDMI 2.1 so 4K/120fps a 8K/60fps podporou
Zvuk: Custom Tempest Engine 3D
Konektivita: 2x USB 3.1 (vzadu), 1x USB 2.0, 1x USB C, Wi-Fi 802.11ax, Bluetooth 5.1, Gigabit Ethernet
Zdroj: 350W

Veľkosť, dizajn, balenie

PS5 je totiž poriadne veľká dáma. Mal som to šťastie, že mi rukami prešlo mnoho konzol od prvej generácie až po aktuálnu deviatu. A nie som si istý, či som niekedy videl takúto veľkú konzolu. Naposledy sme tu niečo takto veľké mali snáď pri vydaní Atari 5200. Trošku väčšie krivky vám pritom naznačí už samotné balenie, ktoré je zodpovedajúco veľké a možno by ste od balenia takejto prestížnej konzoly čakali niečo luxusnejšie. Na druhej strane sa teraz určite každý kus predáva so stratou, tak je každý cent ušetrený na zbytočnostiach, ako je balenie, dobrý. (Ak chcete viac fotografií konzoly a balenia, pozrite si náš unboxing)

V krabici nájdete, samozrejme, konzolu. Objednať si môžete plnú a väčšiu verziu s mechanikou, alebo o niečo užšiu a ľahšiu verziu bez nej. V balení nechýba ovládač DualSense, stojan, obligátna dokumentácia a trojica káblov: napájací, USB-USB C na pripojenie ovládača a HDMI kábel. Určite poteší, že v balení je HDMI 2.1 kábel, ktorý už prípadne zvládne aj 8K alebo 4K pri 120Hz, ak máte TV, ktorá takéto možnosti podporuje. Plná verzia má rozmery 390 mm × 260 mm × 104 mm s hmotnosťou 4,5kg. Verzia bez mechaniky má 390 mm × 260 mm × 92 mm s hmotnosťou 3,9kg. Obe sú tak nielen veľké, ale aj pomerne ťažké.

Dizajnovo je ale PS5 veľmi podarené konzola. Verzia bez mechaniky sa mi osobne veľmi páči aj vďaka svojej symetrii, ktorú narúša v klasickej verzii práve priestor pre mechaniku, no ani tá nevyzerá zle. Bočné strany sú biele z príjemného plastu a „vnútro“ konzoly prerastajú smerom von. Pri pohľade spredu zaujme zaoblenie smerom do stredu konzoly. Vnútorná časť je zase čierna a veľmi lesklá, takže jednoducho chytá odtlačky, prach aj škrabance. Trochu mi to pripomína PS3, ktorá na tom bola podobne pri svojom povrchu. Ak dáte konzolu „na stojáka“, biele strany sa smerom hore rozširujú a vytvárajú dojem písmena V – lebo toto je „PlayStation V“. Zvnútra je to navyše lemované LED pásikmi, ktoré svietia podľa stavu konzoly, pri zapínaní a podobne.

Disková mechanika je zasunutá viac dozadu a ak konzolu máte ležmo, tak aj dole. Je tak trochu menej nápadná. Rovnako sú nenápadné aj tlačidlá na zapnutie konzoly a vybratie disku, ktoré sú nachádzajú v lesklej časti, čo dobre vidíte na okolitých fotkách. Vpredu ešte nájdete aj dve USB – jedno klasické, druhé USB C. Tieto slúžia na pripájanie ovládačov a iných periférií. Všetky ostatné porty sú vzadu. Na vrchnej strane toho spomínaného V si zvnútra všimnete príjemný detail – textúrovaný povrch je tvorený drobnými symbolmi akčných tlačidiel ovládača. Smerom dozadu sa ťahá rebrovanie, cez ktoré môžete nazrieť na črevá konzoly. Vzadu je rebrovanie chladenia.

Konzolu môžete postaviť vertikálne aj horizontálne. V oboch prípadoch potrebujete stojan, v ktorom je „nožička“, ktorá sa jednoducho posúva, aby ste mali stojan v zodpovedajúcej polohe. Pri horizontálnom používaní ho jednoducho zo zadnej strany zacvaknete o bočnicu a posuniete na vhodné miesto, aby bola konzola v rovnováhe. Pri vertikálnom používaní nasuniete spodnú hranu konzoly na stojan a zospodu dotiahnete priloženou skrutkou (je v stojane). Problém je trošku v tom, že v ani jednom režime kvôli svojim rozmerom nesadne dobre do políc či stolíkov, kde máte konzoly štandardne. Nesmiete totiž zabúdať na to, že potrebuje aj priestor na „dýchanie“. U mňa tak nakoniec skončila bokom a trochu v úzadí, čo je škoda. Taktiež tie biele „rohy“ hore by som oželel a ak by bočné strany dokonale lemovali zaoblenie na vrchnej strane, možno by to aj vyzeralo o niečo lepšie.

Hardvér, výbava a cena

Sony cenovo dorovnáva výkonnejší Xbox a za plnú verziu konzoly dáte 499€. Ak by ste chceli ušetriť a nepotrebujete mechaniku, tak ušetríte stovku, keďže verzia bez mechaniky stojí 399€, ale môžete to zas preplatiť na cene digitálnych hier.



Niektoré už majú nahodenú cenu 79,99€, čo nie je práve málo, no na rozdiel od Store môžu kamenné obchody tieto ceny občas aj podliezať.

V Sony opäť stavili na PC architektúru a komponenty od AMD, takže je srdcom novej konzoly custom 8-jadro založené na Zen 2 s variabilnou frekvenciou a maximom na 3,5GHz. Rovnako je tu aj custom grafika od AMD s 36CUs a variabilnou frekvenciou až do 2,23GHz. Konzola funguje tak, že presúva zdroje tam, kde sú potrebné. Ak je potrebný CPU výkon, môže sa podtaktovať grafika, no funguje to aj naopak vďaka SmartShift technológii od AMD. Tomu všetkému sekunduje 16 GB RAM, 3D audio a bleskovo rýchly SSD disk.

Grafika a zvuk

Konzola tak dostala naozaj pekný výkonnostný boost oproti predchodcovi a celé je to vyšperkované podporu moderných technológií. Nechýba tak Ray Tracing, ktorý si hneď pri vydaní z exkluzivít budete môcť pekne užiť napríklad v Spider-Man hrách a Miles Morales rozšírenie si dnes ešte rozoberieme v samostatnej recenzii. Hra to využíva najmä na odrazy v rôznych reflexných plochách, ako sú sklá, mláky a podobne. Je vďaka tomu živšia a prakticky ihneď si to všimnete a uvidíme, ako Ray Tracing možnosti zakomponujú ďalšie hry na PS5. Pochopiteľne, PC bude v tomto ohľade ďalej, no už teraz sú výsledky veľmi dobré. Len je škoda, že sa to nedalo otestovať na viacerých hrách. Ak Ray Tracing nepotrebujete a uprednostníte vyššie snímkovanie či rozlíšenie, hry by mali ponúkať takúto možnosť výberu.

Vďaka HDMI 2.1 portu a káblu môžete pri PS5 hrať až v 8K, ak náhodou máte taký televízor a nájde sa nejaká hra, ktorá to bude podporovať. Reálnejšie ale je, že si zahráte v 4K a 120Hz, čo konzola podporuje taktiež. Okrem toho jej nechýba podpora výstupov v 480p, 720p, 1080i a 1080p. Trochu sklamaním je absencia podpory 1440p, čo môže byť štandard pre hry, ktoré nedokážu bežať stabilne v 4K. Navyše kvalitné herné monitory často podporujú práve toto rozlíšenie. Nie je to žiadna veľká rana, ale viac možností je vždy plusom. Avšak to, že sa dočkáme veľkého grafického skoku, nie je žiadne prekvapenie. Každá nová generácia je práve o tom. Ale mňa osobne veľmi teší, že sa s novou generáciou konečne výrazná časť pozornosti presúva aj na zvuk. PS5 prichádza s novou vlastnou technológiou pre 3D zvuk nazvanou Tempest Engine, ktorá sa však zatiaľ dá používať len s headsetmi, kde stačí headset pripojiť do DualSense ovládača, povoliť 3D zvuk v nastaveniach konzoly, po čom si môžete začať užívať virtuálny priestorový zvuk, ktorý je presný, detailný a viac vás vtiahne do hry.



Lietate ulicami New Yorku, počujete, že na vás kričí niekto niekde vzadu, počujete dážď v Astro's Playroom a podobne. Tento systém je založený na umiestnení objektov v prostredí a vie pracovať so širokou paletou zvukov súčasne. Osobne som si to vyskúšal s viacerými headsetmi a výsledok vždy príjemne prekvapil, aj keď, samozrejme, vždy hrá veľkú rolu aj samotný headset. Môj Corsair Virtuoso RGB Wireless podal kvalitnejší výkon ako obyčajný stereo headset, oba však ponúkli priestorový dojem a to je vec, ktorú konzoly často obchádzali, prípadne nebola taká bežná.

Na výber máte z 5 možností nastavenia priestorového zvuku a ak mám byť úprimný, osobne by som privítal trošku detailnejšie možnosti, lebo ten výsledný mix nemusí vždy pôsobiť najlepšie. Samozrejme, v prvom rade je konzola určená bežnému hráčovi, ktorý sa nebude hrabať v nastaveniach, aby si ich dokonale vyladil, takže mu tých 5 profilov stačí, ale snáď časom pribudne aj rozsiahlejšie nastavenie. Čo sa týka audia, smutnou správou pre mnohých môže byť aj to, že konzola stratila optický výstup, nad čím zaplače nejeden hráč, ktorý si za tie roky zamiloval svoj receiver.

Bleskovo rýchle úložisko

Rozmýšľam, čo sa k tomuto vôbec ešte dá napísať. Už len v našich diskusiách sa toho o SSD v PS5 napísalo veľa. Niektorí z vás to reálne vystihli, iní vypisovali aj dosť veľké hlúposti. Každopádne je ale SSD pre konzoly obrovský skok vpred. Loadingy nemiznú, stále tu sú, ale už vás nikdy nebudú otravovať. Všetko trvá pár sekúnd, načíta sa to hneď, systém je bleskovo rýchly, jednoducho takto si predstavujete zážitok z hrania v roku 2020. Opäť je ale škoda, že sme to nemohli skúšať na viacerých nových hrách. Astro na nahrávanie nie je náročná hra, takže ťažko posúdiť. Spider-Man je už reprezentatívnejší a tu sa ukazuje, že napríklad Fast Travel v hre trvá tak 3 sekundy.



Z menu priamo do hrania skočíte tiež sa okamih. Dajte zbohom „cikpauzám" a prestávkam na varenie kávy, kým čakáte na načítanie. Človek by ale povedal, že z takejto výhody bude automaticky ťažiť všetko, čo na konzole robíte. Inštalovanie, sťahovanie, kopírovanie a podobné činnosti z toho určite ťažia. Ale hral som aj niekoľko PS4 hier v rámci kompatibility a tam už to také terno nebolo. Akoby hry museli byť prispôsobené na využitie rýchleho disku. DIRT 5, Gran Turismo Sport, Final Fantasy VII Remake a ďalšie sa už tak bleskovo nenačítavali. Dokonca by som povedal, že tam zmena nebola takmer žiadna, alebo to závisí od konkrétnej hry a jej updatu, ale presne som to nemeral. Čakal som aj v tomto prípade výrazné zrýchlenie.

SSD disk v konzole má síce 825 GB, ale reálne využiteľná veľkosť je poriadne okresaná a na hry, aplikácie a ďalšie veci máte len zhruba 664 GB. Asi by ste na disku teda nemali naraz držať viac ročníkov Call of Duty. Zatiaľ to určite stačí, aj keď aj niektoré PS4 hry sú už poriadne masívne (len ja som si z PS4 na PS5 prenášal štyri 100 - gigové tituly). Konzola navyše zatiaľ ešte neponúka možnosť rozšírenia interného úložiska o ďalší NvME SSD. Dokonca ani nepoznáme detaily o tom, aký SSD bude možné použiť a kedy to vôbec bude možné. Pár dní pred vydaním by ste už čakali, že taká vec bude známa. Miesto zatiaľ viete ušetriť tak, že budete mať PS4 hry na externom disku, ktorý pripojíte cez zadné USB porty. PS5 hry tam mať nemôžete, z pochopiteľných dôvodov. Dokonca ani ako zálohu. To isté platí aj pre PS5 aplikácie, ktoré vám konzola neumožní presunúť. Ak teda máte obrovskú PS4 knižnicu, ktorú stále chcete hrať, odporúčam vám siahnuť po externom disku pre PS4 hry.

Ovládač sľubujúci revolúciu

Sony v marketingu rotovala dookola tie isté témy – SSD disk, 3D zvuk a ovládač. A vedela prečo. Všetky tri naozaj prinášajú niečo nové. DualSense je asi najlepší ovládač, aký kedy v Sony vyrobili. Do rúk sadne ako uliaty, je väčší takže pohodlný aj pre dospelých. Zmenil sa dizajn a veľa vecí sa tu na DualShock už ani neponáša.

Taktiež kombinuje bielu s čiernou, pričom zaujímavé je, že sa tá čierna časť dá jednoducho odstrániť bez akýchkoľvek nástrojov, tak snáď v Sony pracujú aj na vymeniteľných častiach. Opäť musím vypichnúť skvelý detail a to zdrsnenú textúrovanú zadnú časť pre pohodlné držanie aj po hodinách hrania.

Tá totiž obsahuje drobné symboly z akčných tlačidiel ovládača a pôsobí to skvele.

DualSense používa tú istú schému ako predchádzajúce ovládače. Prakticky je z hľadiska ovládacích prvkov rovnaký ako DualShock – teda je tu D-pad, dva analógy, 4 tlačidlá a vzadu nájdete L1 a L2 spolu s R1 a R2. Stredu dominuje veľká dotyková plocha (stlačiteľná) s lemom v podobe LED pásika na dotváranie farebných svetelných efektov pri hraní. Naľavo od nej je Create tlačidlo na snímanie screenshotov a videí a ich zdieľanie. Napravo je zas prakticky Start tlačidlo. Pod ňou je zas reproduktor, PS tlačidlo, tlačidlo na vypnutie mikrofónu a samotný mikrofón a dole nájdete port na pripájanie slúchadiel. Vzadu je zas USB C port na nabíjanie. Ovládaču nechýba ovládanie nakláňaním.

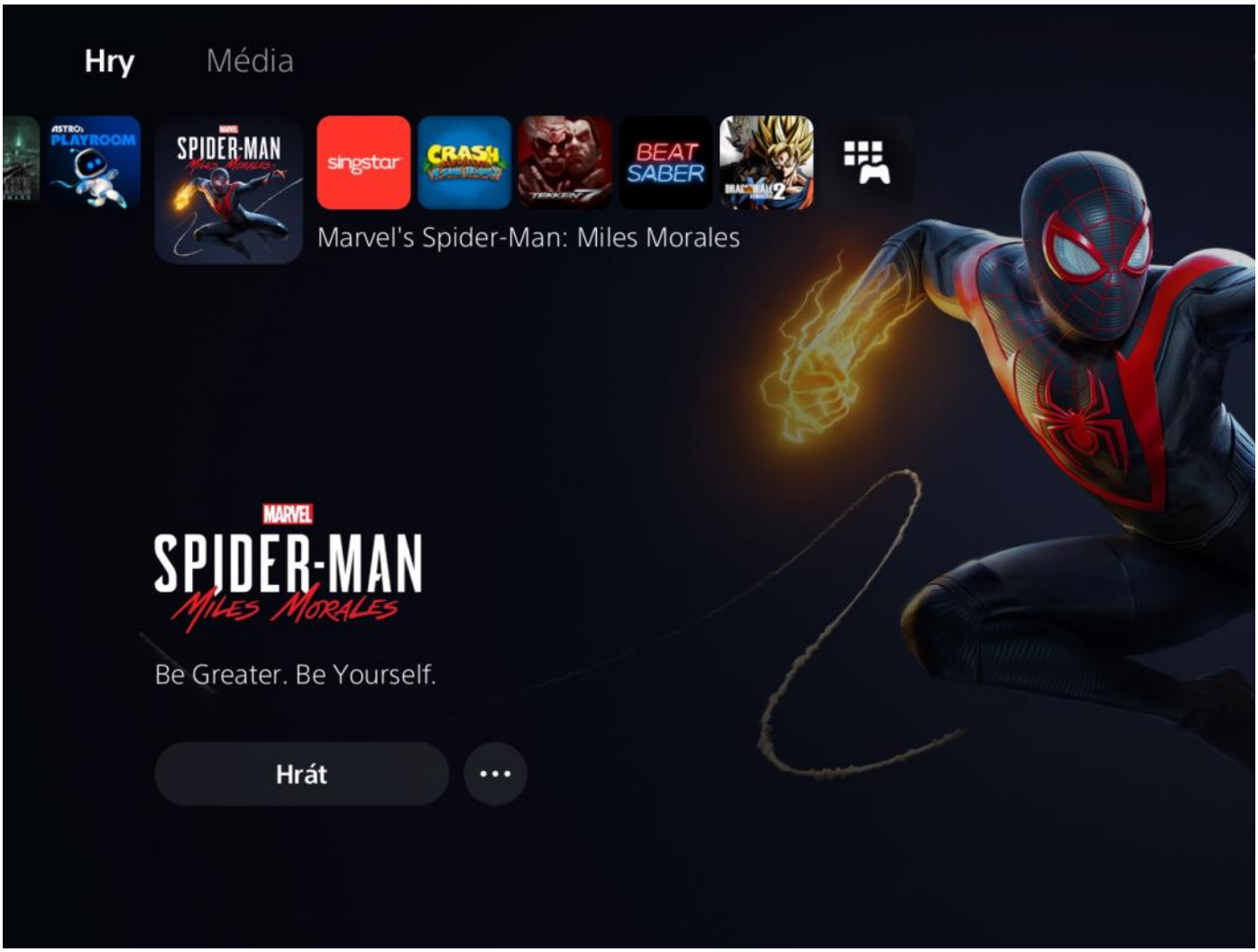
Výhrady mám jedine k nevýraznému PS tlačidlu, ktorým sa dostávate do menu a zapínate konzolu. Obavy mám smerom k páčkam. Skvelé je, že majú rovnakú veľkosť ako na DS4, takže ak ste tam mali nejakú čiapočky či nadstavce, môžete ich používať aj tu. Obavy mám ale z materiálu, ktorý vyzerá presne ako na DS4 a možno viete, že tam sa začali príliš skoro drobiť a praskať. Pochváliť musím opäť vylepšený tvar triggerov. Ešte trošku ich natiahnuť do dĺžky, aby z nich ešte menej kĺzali dole ukazováky, a budú dokonalé.

Nič z tohto ale reálne nie je dôležité. To najlepšie sa skrýva dnu. Ovládač dostal haptickú spätnú väzbu, čo znamená, že ponúka detailnejšie vibrácie, ktoré ním navyše dokážu aj jemne prechádzať. Cítite dážď, cítite náraz, jednoducho všetko. Je to jemnejšie aj ráznejšie naraz, vždy podľa aktuálnej potreby. Obavy mám akurát z toho, ako to budú hry využívať. Možno niektorí z vás máte Switch, ktorý má podobnú funkciu nazvanú HD Rumble, kde sú vibrácie tak jemné, že viete v škatuľke počítať guľôčky. A hry, ktoré to využili, spočítate tak na jednej ruke. Tu si to užijete v Astro's Playground, no už Spider-Man si na tom až tak nezakladá. Niežeby hra túto funkciu úplne ignorovala, len za Astrom zaostáva v nápaditosti zakomponovania.

Astro ale zase na oplátku hráčom odporúča, aby nehrali s priestorovým zvukom v slúchadlách, keďže to trochu stlmí dojem z ovládača. Tie jemné vibrácie nie sú len o dojme v rukách, ale aj o zvuku, ktorý vydávajú. Ten je sprevádzaný zvukom z reproduktora v ovládači, ktorý pekne dopĺňa hlavné herné audio v Astrovi. A na rozdiel od DS4 sa mi tu ten zvuk naozaj páči. Nie je zbytočne rušivý, podáva kvalitnejší zvuk a naozaj to pekne dopĺňa. Opäť ale využitie týchto príjemných drobnosti bude závisieť od vývojárov a snáď to spolu s haptickou spätnou väzbou nehodia hneď cez palubu. Určite nikto ale nehodí cez palubu zabudovaný mikrofón, ktorý vás okrem odpočúvania hlavne dokáže priviesť k hlasovému chatu s ostatnými hráčmi. Ak teda headset nechcete, už ho nepotrebujete. Všetko potrebné máte v rukách.

No a potom je tu ešte jedna novinka, a to sú adaptívne triggery. Aj tie totiž majú malé motorčeky, vďaka ktorým dokážu klásť odpor, čím dokážu simulovať celý rad vecí. Mám k dispozícii len dve PS5 hry, z toho Spider-Man ani na toto nekládol až taký veľký dôraz (aj keď využitie si to v hre našlo), takže na celkové zhodnotenie to zatiaľ nie je, ale Astro ako techdemo tohto ovládača to prezentuje dokonale.





Chcete stlačiť spúšť? Je to reálnejšie, čiastočne vás trigger jemne pustí, no potom musíte prekonať silu, ktorou voči vám tlačí – cvak a vystrelíte. Pôsobí to veľmi dobre.

Toto všetko si však vyberá svoju daň na výdrži ovládača. Opäť to nie je niečo, čo by som reálne počítal, no pocitovo vydrží menej ako DS4 na jedno nabitie. Všetko som mal ale nastavené na maximum, nech je z ovládača čo najlepší dojem. Navyše mi tu chýba jasné znamenie, že je ovládač nabitý. Kým ho budete mať na kábli, dovtedy vám bude ukazovať, že sa stále nabíja. Reálne tak ani neviem posúdiť, ako dlho trvá jeho nabitie. Každopádne stačí obmedziť podsvietenie, prípadne nastaviť menšiu intenzitu nových funkcií, a výdrž sa predĺži.

Kompatibilita periférií a virtuálnej reality

Už som to písal v recenzii nejakého ovládača, že akýkoľvek gamepad dostanem do rúk, pripájam ho hneď k PC. Nikdy neviete, kedy sa bude hodiť. Navyše stále hrám asi najviac práve na PC. Ak ste na tom podobne, poteší vás, že DualSense na PC funguje. A funguje aj na PS3. Dokonca aj na Switchi, aj keď potrebujete 3rd party BT receiver. To sú samé príjemné prekvapenia.

Na PS5 navyše môžete hrať aj s PS4 ovládačmi, aj keď iba PS4 hry. To trochu zamrzí, ale dá sa to pochopiť. DualShock 4 pripojíte bez problémov, stačí ho pripojiť káblom ku konzole a už sa poznajú aj bezdrôtovo. Skúšal som aj licencovaný 3rd party ovládač z PS4 od Snakebyte a taktiež fungoval dobre. Podobne to je aj s ďalšími perifériami. Vytiahol som svoj starší arcade stick od Venomu, nainštaloval Tekken 7 a funguje stále perfektne. Dokonca som vytiahol svoje USB mikrofóny k Singstar, ktoré mám snáď ešte od čias PS2, no tiež stále fungujú.

Podobné to je aj s volantmi. Konečne tak pri zmene generácie nemusíte všetky nakúpené periférie vyhodiť von oknom, aj keď ich teda nevyužijete na 100%. Ku konzole pripojíte aj myšky a klávesnice, rozpozná ich, no zatiaľ tu s nimi nie je čo robiť, takže na ich zhodnotenie nemám veľmi podklady. No a pripojiť tiež môžete aj novú HD kameru od Sony, tú sme však k recenzii nedostali.Zostáva nám PS VR, čo je zatiaľ dosť veľká neznáma. Vieme, že bude na PS5 fungovať, ale len v režime spätnej kompatibility. PS5 hry vo virtuálnej realite zatiaľ ani nie sú oznámené. Ale nemusíte sa báť, Beat Saber si stále dokážete zahrať. Nebude to však také jednoduché. Keďže PS5 nemá port pre PS VR, musíte si objednať redukciu, ktorá vám umožní headset ku konzole pripojiť. Tú, našťastie, dostanete zadarmo. Moja je už objednaná a ako náhle to bude možné, prinesieme článok o tom, ako na PS5 funguje PS VR.

Zatiaľ vieme, že nová HD kamera s PS VR nespolupracuje a potrebujete starú kameru z PS4. Otázne sú tiež ovládače. Na rozdiel od DS4 nemá nový DualSense svetelnú plochu na snímanie pohybu ovládača vo virtuálnej realite.

Systém a úvodné spustenie

Poznáte ten pocit, donesiete si domov čerstvú, ešte voňavú konzolu, všetko zapojíte a čakáte, kým sa bude dať hrať. Našťastie to dlho nepotrvá, keďže je úvodná inštalácia veľmi rýchla a intuitívna. Konzola podporuje češtinu, takže ju nastavia aj tí jazykovo menej zdatní. Vlastne to ani netrvá dlho a už sa prihlasujete so svojím profilom. Otázne je, ako to bude s nejakým updatom systému pri vydaní. My sme dostali update s veľkosťou zhruba 1GB a neviem, či je to ten istý update, ktorý si stiahnete aj vy po pripojení konzoly na sieť. Ak áno, za pár chvíľ to máte stiahnuté a ide sa na hry.

Viac času vám môže zabrať prenos dát z PS4 do PS5. Keďže tu je zachovaná kompatibilita, neprídete o hry ani o uložené pozície a ďalšie dáta. Hry si môžete znova stiahnuť a pozície prebrať z cloudu. Ak máte pomalší internet a šetríte dáta, môžete si to preniesť v rámci domácej siete cez wifi. Som trochu sklamaný z toho, že nikde nie je popísaný postup, ani v manuáloch. Nie je to náročné, stačí mať zapnuté obe konzoly, pripojené na tú istú wifi a postupovať podľa pokynov na obrazovke. Ja som to skúšal 2x – raz to chcelo robiť pár hodín, no nakoniec proces z neznámeho dôvodu padol bez toho, aby som sa ktorejkoľvek konzoly čo i len chytil. Druhý raz konzola dala odhadovaný čas 99 + hodín a takmer sa to nepohlo. Takže najjednoduchší spôsob bol nakopírovať veci na jednej konzole na externý SSD disk a na druhej ich zase skopírovať z neho.

Ukážku systému vidíte na obrázkoch niekde naokolo a oproti PS4 prešiel zmodernizovaním, zrýchlením a aj zjednodušením. Je to opačný štýl, ako zvolil MS, kde podľa systému ani nezistíte, že ste prešli na novú konzolu. Oba tieto prístupy majú výhody aj nevýhody. Nastavenia sú tu prakticky rovnaké ako na PS4, tam nemáte kde tápať. Všetko je takmer totožné, takže nastaveniami len preletíte a máte konzolu podľa svojich predstáv. V niektorých oblastiach sa už ale orientuje trošku ťažšie a pôsobia neznámo.

Základné menu sa delí na hry a médiá. V hrách nájdete svoju knižnicu spolu s PS Store, kde si môžete kupovať a sťahovať hry. V médiách zase nájdete ponuku mediálnych aplikácií, ktorým sa zatiaľ nemôžeme z nejakého dôvodu venovať. V každej sekcii potom máte svoju knižnicu. Hry máte štandardne zoradené



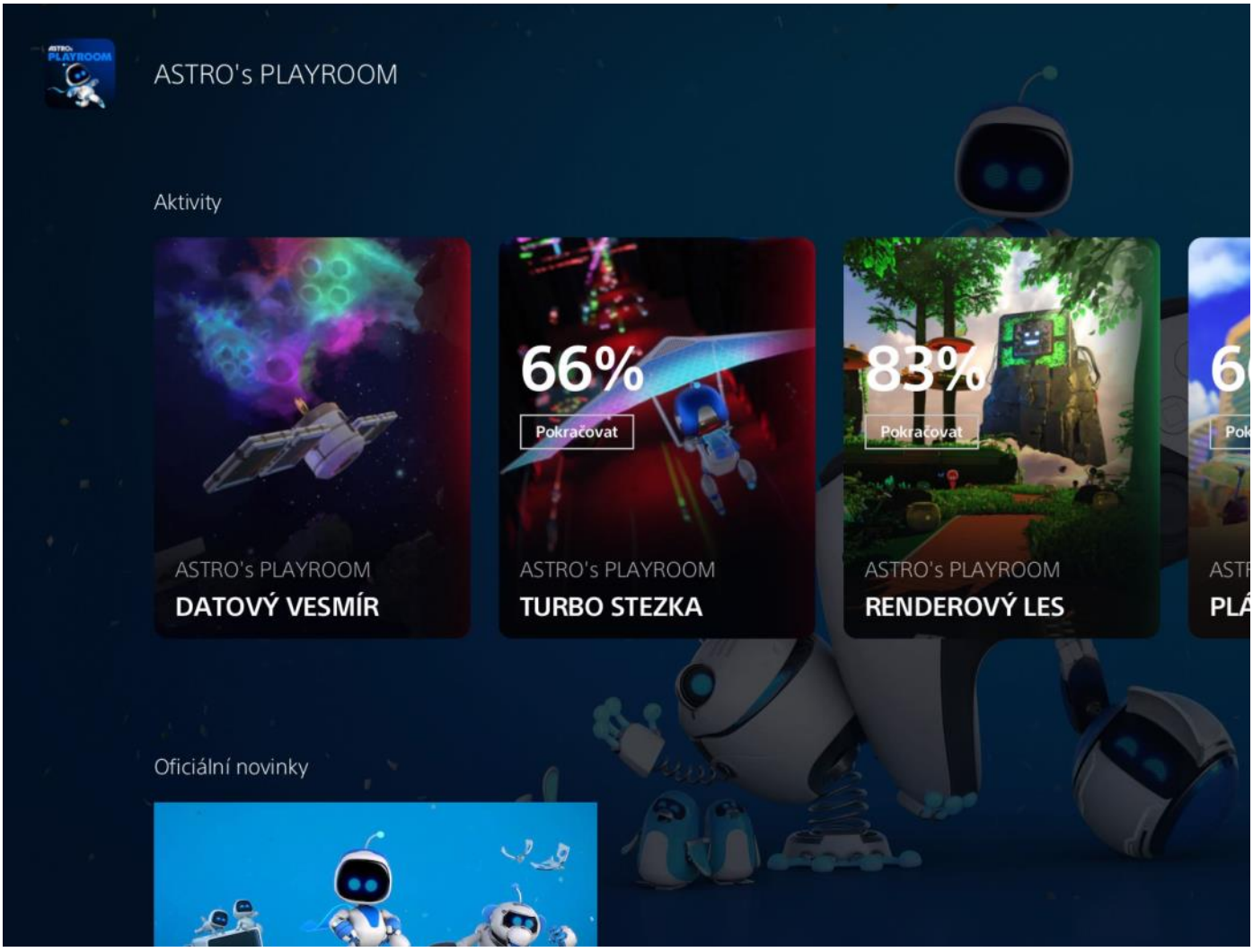
podľa toho, kedy ste ich hrali. Najnovšie vpredu, staršie sa posúvajú dozadu, prípadne môžu úplne zmiznúť. Tradične má aktívna hra svoju celú stránku, kde vidíte detaily a podobne. Tu sa oproti PS4 veľa nemení, len to inak vyzerá.Po stlačení PS tlačidla sa vám dole vyroluje spodné menu, kde máte notifikácie, sťahovanie, vypnutie konzoly, mikrofón, stav batérie a mnohé ďalšie položky. Navyše si ich viete personalizovať, takže vyhodíte niečo, čo nepoužívate, a nahradíte to inou položkou.

Dostanete sa tadiaľto aj k herným aktivitám a hernej základni, kde máte priateľov, chaty, partie a podobne. Osobne by som možno priateľov privítal samostatne, ako to bolo na PS4. Rovnako notifikácie o sťahovaní a uploade sú trochu odruky.

Aktivity sú ale veľmi zaujímavou položkou. Autori tam môžu dať vlastne čokoľvek. Bežne tam vidíte svoje trofeje, aj tie, ktoré vás ešte len čakajú. Môžu tam byť aj nejaké herné úlohy a mnoho ďalšieho. Napríklad Demon's Souls tam bude mať viac ako 180 videí, ktoré majú pomôcť nováčikom dostať sa do hry. Spider-Man tam má sviatočné video, keďže Vianoce sú za rohom. Zatiaľ táto sekcia veľmi nežije (opäť, mám len dve PS5 hry), ale som zvedavý, čo do Aktivít budú postupne autori pridávať a ako tento priestor využijú. No a keďže som už spomenul trofeje, tie sa dočkali menších zmien. Nemusíte sa báť, o nič neprídete, len sa trochu zmenilo počítanie a aj umiestnenie.

Taktiež som si ešte nemohol vyskúšať nové ocenenia, čo je systém hodnotenia hráčov v multiplayeri. Môžete dostať odznak, že ste nápomocný, srdečný alebo dobrý parťák. Taktiež vy môžete hráčom rozdávať tieto ocenenia. Podobný systém funguje v Overwatch a iných multiplayerovkách a slúži na boj proti toxicite hráčov. Snáď bude fungovať a budú medzi vami samí dobrí parťáci.

Systém PS5 je tak bohatý aj na novinky, je rýchly a jednoduchý. Pre mňa osobne je to výrazný krok vpred oproti PS4 systému, ibaže tu zatiaľ chýbajú témy. No a v niektorých veciach sa trochu ťažšie orientuje, napríklad v zaznamenaných obrázkoch a videách, ktoré sú tiež zbytočne odruky. Na iných miestach by to zas chcelo detailnejšie filtre a podobne. Ale to všetko sú veci, ktoré sa dajú postupne pridávať v aktualizáciách, takže žiadne veľké problémy. Bohužiaľ som už ale stihol naraziť na jeden problém so systémom, kedy som musel konzolu nechať si opraviť disk. Jeden večer som ju vypol, ráno zapol a zrazu bol problém. Oprava ale trvala len chvíľku a odvtedy ide všetko ako po masle.





Hry a spätná kompatibilita

Budem sa opakovať, mám len dve PS5 hry a z toho jedna je skôr techdemo na prezentáciu možností ovládača, ťažko mi je zatiaľ hodnotiť hry. Na ceste sú už ale Demon's Souls a Sackboy: A Big Adventure. Veľká časová exkluzivita pri vydaní bude Godfall a samozrejme nebudú chýbať obrovské multiplatformy, ako Assassin's Creed Valhalla, Call of Duty: Black Ops Cold War, DIRT 5 (dokonca s podporou 120fps) alebo Fortnite.

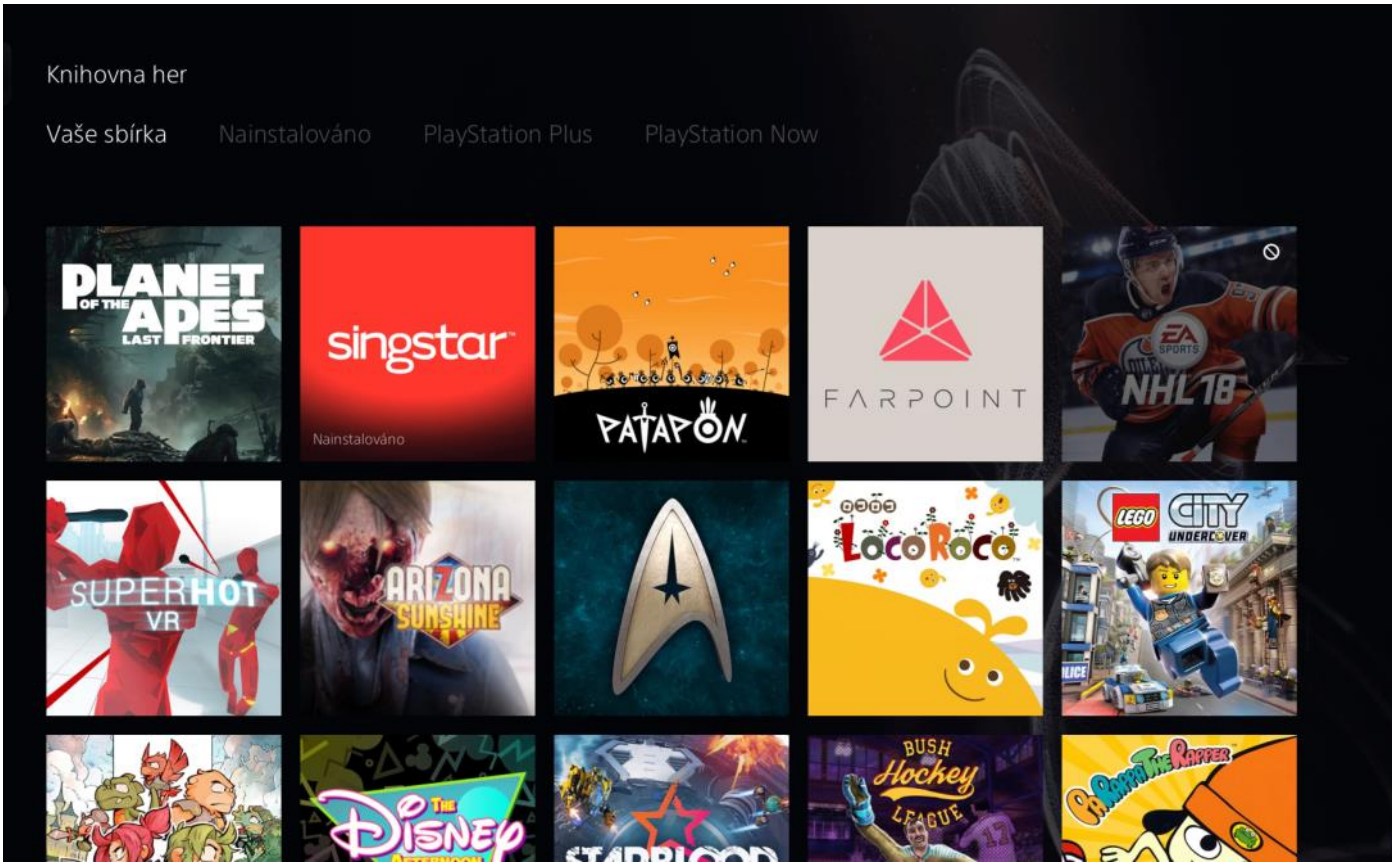
Už pri vydaní tak bude na výber pomerne dosť vecí, mnohé aj s grafickými vylepšeniami, Ray Tracingom a všetkými tými vymoženosťami, čo som opísal vyššie. Na jar sa snáď dočkáme Gran Turismo 7 a budúci rok by mohol vyjsť aj nový God of War: Ragnarok. Mnohé z jesenných herných hitov prichádzajú s nejakou možnosťou upgradu na PS5 verziu, takže ak si hru zakúpite na PS4 a prenesiete na PS5, skrátite si nahrávanie, získate grafické a zvukové vylepšenia a podobne. Napríklad spomínaný DIRT 5 zatiaľ takýto upgrade nemá, stále ho hrám v rámci spätnej kompatibility a stále má tradične dlhé nahrávanie. Nie je tu ale žiadny univerzálny postup na upgrady, niektoré hry ich nedostanú, iné si za ne dokonca nechajú zaplatiť. Ak sa v hrách veľmi neorientujete, vždy si radšej vopred naštudujte, ako je na tom titul, ktorý chcete. Diskové PS4 hry stačí vložiť a hráte ich. Ak máte Digital edíciu PS5, musíte si hry z oboch generácií kupovať len zo Store.

PS5 je, bohužiaľ, kompatibilná len s PS4 hrami, takže žiadna emulácia klasík aspoň z jednotky alebo dvojky, ak patríte medzi pamätníkov ako ja a ešte sa vám doma povaľujú originálky, ale už dávno nie originálny hardvér. Drvivá väčšina PS4 hier je kompatibilných, no je niekoľko výnimiek. A to je tiež aktuálne zaujímavá téma. Tých oficiálne nepotvrdených hier nie je veľa, je tam strašný Afro Samurai 2, niečo z PS VR a pár ďalších. Ale tu si viete pozrieť celú svoju knižnicu a tam rovno vidíte, ktoré hry z PS4 si na PS5 nezahráte. No a mne ukazuje aj niektoré, ktoré v zozname nepodporovaných oficiálne nie sú. Ale to sa snáď ešte do vydania vychytá.

Chladenie, hluk a spotreba

Hneď pri prvom spustení konzoly si môžete vybrať režim, v akom ju chcete používať. Môžete si vybrať menej energeticky úsporný režim, kedy sa konzola úplne nevypne, umožní vám rýchlo pokračovať v hraní hier, sťahuje updaty na pozadí, nabíja gamepady a podobne. Nie je to žiadna novinka, určite to poznáte už dlhšie, ibaže tu Sony sľubuje, že je konzola v tomto režime energeticky úspornejšia ako PS4. Ak ju chcete úplne vypnúť, môžete si nastaviť aj šetriaci režim, je to len na vás. Ten výrazný nárast výkonu konzoly sa ale podpísal aj na náraste maximálneho príkonu. Kým taká PS4 Pro mala 165 W, tu už máme 350 W zdroj. Konkrétnu spotrebu som ale, bohužiaľ, nemal možnosť merať. Maximum zdroja ale konzola nebude nikdy „papať".

Na PS4 generáciu sa zniesla dosť veľká vlna kritiky kvôli chladeniu a hlučnosti. Dokonca aj Pro bola dosť hlučná a dosť kúrila. Spustili ste na nej nejakú náročnú hru a to bolo fakt niečo. PS5 je taká veľká práve kvôli tomu, aby sa tomu v Sony vyhli.



A naozaj vydali tichú konzolu. Hlučnejšia je prakticky len vtedy, keď číta z disku, takže pri inštalácii hier a podobne. Inak je naozaj príjemne tichá a aj keď som ju zatiaľ pravdepodobne nezaťažil žiadnou naozaj náročnou hrou, do nepríjemných otáčok sa chladenie nikdy nerozbehlo. Hluk som síce meral len aplikáciou v mobile, takže to nie je úplne spoľahlivé, ale výsledky potešili. Niečo málo cez 30dB pri hraní (Spider-Man, chodenie po ulici, nie akcia), maximum sa síce prehuplo cez 50dB, ale o to sa pričinila hlavne mechanika.

Bohužiaľ, ani na meranie teploty nemám ideálne vybavenie, takže to je viac vec dojmu, ale PS5 sa zahrieva výrazne menej ako PS4 Pro.

Čo je ale dôležitejšie, pri tých rozmeroch všetky teplé časti konzoly smeruje čo najďalej od vás. Boky sa zahrievajú prakticky len vzadu a materiál použitého plastu to ešte pomerne dobre tlmí. Naozaj teplá je akurát zadná časť, ktorá vyfukuje teplý vzduch z konzoly smerom von.

Na to, aby vám to bolo nepríjemné, tam musíte dať ruku. No a to bežne nerobíte. Teploty by ste si tak bežne nemali vôbec všimnúť. Na druhej strane ale konzolu naozaj nechajte dýchať. Ja ju mám voľne postavenú, nie sú okolo nej žiadne police, žiadne steny. V nejakom TV stolíku už môže byť situácia iná.

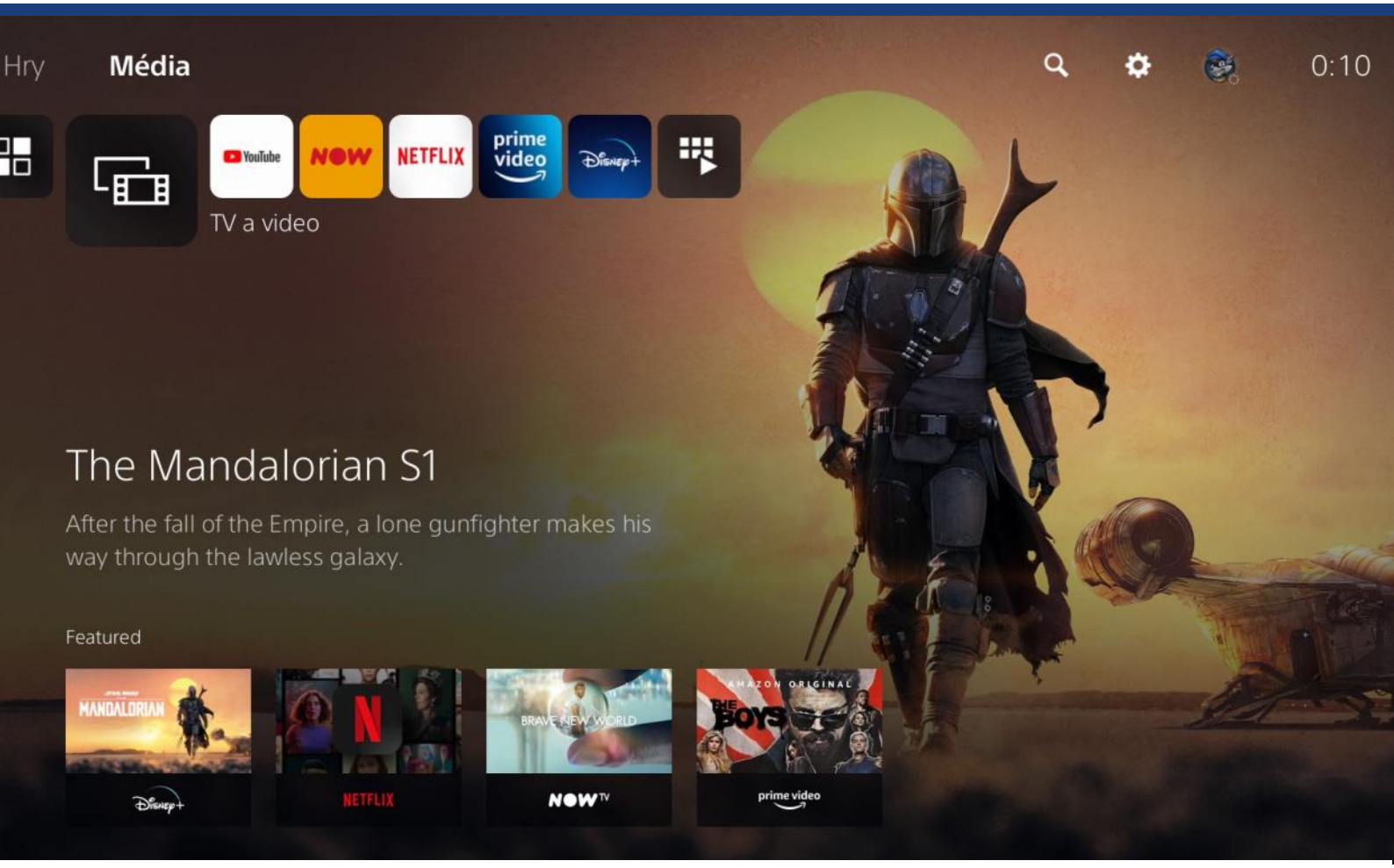
Pár slov na záver

Asi ste si všimli, že v texte viac vecí chýba. Je to spôsobené tým, že na niektoré témy týkajúce sa konzoly a jej možností je stále uvalené embargo a zatiaľ tak o nich písať nemôžeme. Týka sa to mediálnej sekcie konzoly, PS Store, PS Plus a nejakých ďalších vecí. Na to všetko sa teda ešte pozrieme a buď to dáme do samostatného článku, alebo rozšírime tento a opäť vám ho vyhodíme na oči, aby ste si doplnili informácie, ktoré chýbajú.

Takže to ani nie je na nejaké finálne zhodnotenie konzoly ako takej, tie mediálne možnosti a nakupovanie hier sú pre mnohých určite veľmi dôležité a ignorovať to nebudeme a finálny verdikt dáme bokom. Je ale PS5 konzola, na ktorú sa oplatí tešiť, keď sa vám ju podarilo objednať? Rozhodne! Je to výkonná herná mašina so zaujímavými novinkami, spätnou kompatibilitou a už pri vydaní aj s kvalitnými hrami. Jej dizajn je pekný, aj keď dosť nepraktický. Ak je ale nepraktickosť daňou za to, že je konzola tichá a chladná, som za. Prakticky vám tak na nej nemá čo prekážať, no na druhej strane je tu veľa vecí, ktoré vám budú robiť radosť niekoľko najbližších rokov.

A ktorú konzolu si teda vybrať, keď sú hneď pri vydaní na trhu dve? Musíte si sami položiť niekoľko otázok: Chcete kupovať retail hry, alebo sa už presuniete na digitál? Chcete v úvode ušetriť tú stovku, aj keď možno budete platiť viac za hry, či vyčkávať na digitálne výpredaje a zľavy? Máte doma knižnicu BD filmov, ktoré radi pozeráte? Sami si odpovedzte a zistíte, ktorá je pre vás tá práva. Ak ale chcete ísť do PlayStation, ani s jednou nespravíte krok vedľa.

MATÚŠ ŠTRBA



MÉDIÁ V PLAYSTATION 5

BLIŽŠÍ POHĽAD NA DIGITÁLNY OBSAH A REMOTE PLAY

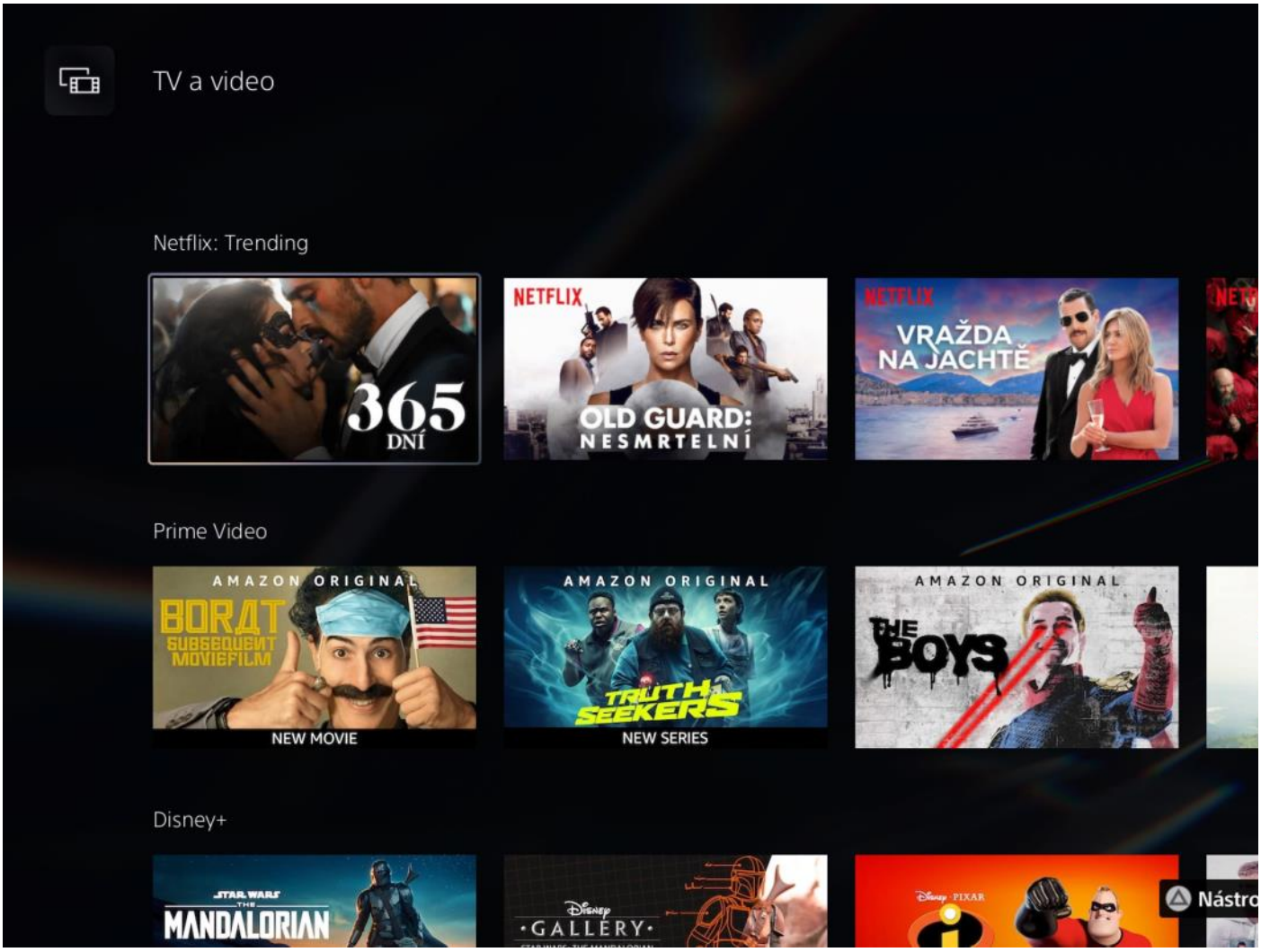
Našu rozsiahlu recenziu novej konzoly PlayStation 5 už mnohí z vás majú určite za sebou. Ak ste ju ale zatiaľ nečítali, určite sa do nej pustite. Je to síce dlhé čítanie, ale detailne vám predstaví všetky herné možnosti konzoly, jej systém, jej vnútornosti a aj novinky, ktoré s konzolou prichádzajú, či už je to bleskovo rýchle úložisko, alebo parádny nový ovládač DualSense. Nebol to však kompletný článok. Mali sme totiž zakázané opísať niekoľko taktiež veľmi dôležitých možností a oblastí, ako sú mediálne služby, PSN, PS Plus a ďalšie. Embargo aj na tieto oblasti sa však teraz dvihlo a môžeme vám tak doplniť dojmy z konzoly.

Médiá každého druhu

Už v pôvodnom článku som písal, že je hlavná časť systému konzoly rozdelená na herné a mediálne menu, medzi ktorými sa prepínate. V hernom vidíte svoje posledné hrané tituly, z ktorých si môžete vybrať, no a v mediálnej časti zas máte dostupné mediálne aplikácie a prípadne sa vám tam zobrazí filmový Blu-ray disk, ak nejaký vložíte. Z aplikácií sú dostupné filmové Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, Apple TV a Now TV, pričom nesmie chýbať možnosť sledovať veci zakúpené cez PlayStation. Pozor ale na to, že sú u nás dostupné len niektoré z týchto aplikácií a hlavne pri Disney+ je to škoda, kde by vás aktuálne mohla zaujímať druhá séria Mandaloriana. Ale tie klasiky, ako Netflix a Amazon, môžete pohodlne používať.

Okrem známych aplikácií tu už teraz nájdete aj niektoré menej známe, avšak taktiež si musíte dávať pozor na to, že sa u nás nemusia dať používať. Sú tu dostupné
ešte Plex, Funimation, Crunchyroll, alebo WWE Network pre fanúšikov wrestlingu, ktorá je dostupná aj u nás. Navyše to týmito aplikáciami nekončí a už sú sľúbené Hulu, Peacock alebo MyCanal. Opäť ale pozor na ich nedostupnosť u nás.

Potom tu ale nájdete aj ďalšie aplikácie,



samozrejmosťou sú YouTube a Twitch, ktoré môžete sledovať ako kdekoľvek inde, no taktiež vám konzola umožní priamo na ne aj streamovať svoj vlastný obsah. Ak vo vás drieme youtuber či nádejný streamer, túto schopnosť určite veľmi oceníte. Potrebujete k tomu samozrejme svoj účet v daných službách, ale nemyslím si, že by ich používanie bolo nejako náročnejšie oproti používaniu inde. YouTube som sa snažil používať aj s niekoľkými klávesnicami, no aj keď ich konzola rozpoznala, v aplikácii nefungovali. Stále však konzola oficiálne nevyšla a možno sa to ešte zmení.

Taktiež mám dobrú správu pre tých, ktorí počúvajú hudbu cez Spotify. Počúvať ju môžete aj na konzole, upravené bolo jej mediálne menu, takže viete prehrávanie hudby pohodlne ovládať, prepínať sa medzi kanálmi, preskakovať piesne a podobne. Stačí sa len prihlásiť a užívať si hudbu. Bohužiaľ tu z nejakého dôvodu nie je internetový prehliadač, ak ste ho na konzole používali.

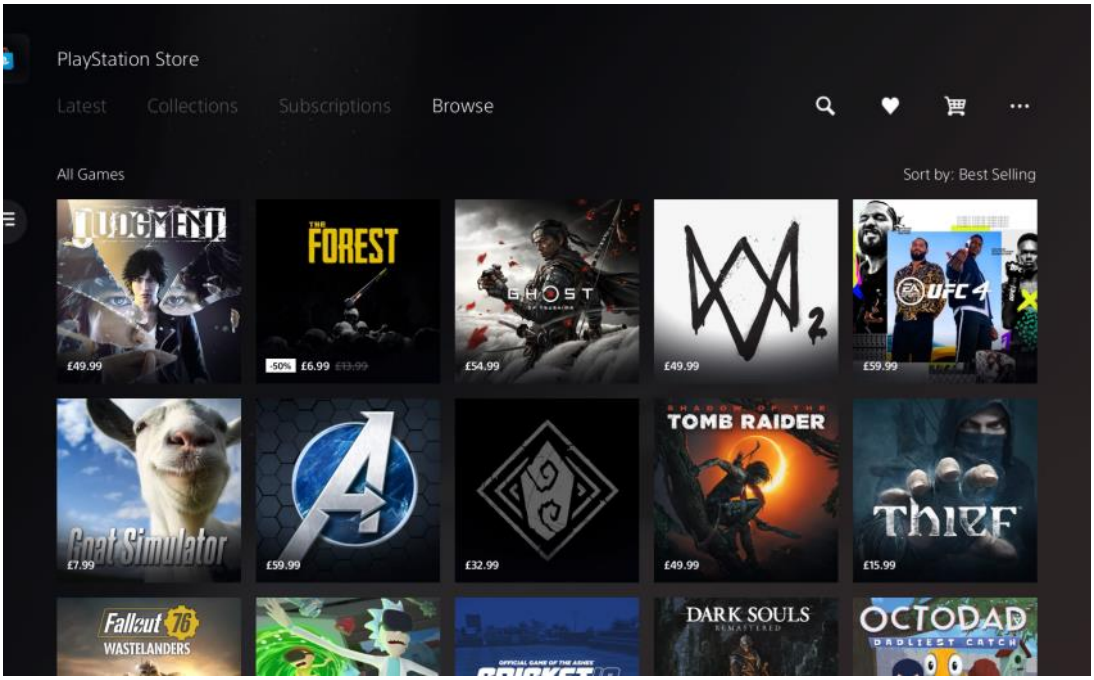
Zaujímavosťou je, že väčšinu mediálnych aplikácií nedokážete presunúť na externý disk, aj keď sú to len aplikácie, a teda zo samotného interného SSD nemajú až taký úžitok ako hry. Aplikácie ale zjavne majú rovnaké nastavenie ako PS5 hry, ktoré sa taktiež nedajú na externý disk presunúť ani ako záloha.

Priamo na ovládanie mediálnych aplikácií Sony spolu s konzolou vydáva aj elegantné biele diaľkové ovládanie Media Remote, ktoré sme si síce nemohli vyskúšať, no pôsobí intuitívne, jednoducho a hlavne má dedikované tlačidlá pre 4 mediálne aplikácie – Disney+, Netflix, YouTube a Spotify. Médiá samozrejme viete ovládať aj DualSense ovládačom, takže si nemusíte kupovať Media Remote. Je to o niečo menej intuitívne, ale vždy si viete vyvolať menu a v ňom sa orientovať. Kvitujem, že pri spustení BD filmu napríklad vyskočí schéma ovládania na gamepade. Bohužiaľ sa z nej nedal spraviť obrázok. Nie je to ale náročné.

Samotná Blu-ray mechanika podporuje, samozrejme, UHD BD filmy, takže ak si už pomaly tvoríte takúto zbierku, pokojne ju môžete celú presunúť na PS5. Dokonca podporuje aj dnes už dosť zabudnutú funkciu BD-Live, ale keďže sa už veľmi nevyužíva, netreba nejako hlbšie rozoberať jej širšie možnosti interaktivity, prípadne čerstvejšie trailery. Fakt sa táto funkcia nikdy poriadne nerozbehla a pokojne ju môžete povoliť, alebo nechať zakázanú. Čo sa ale týka samotného BD prehrávača, tam vám PS5 bude robiť radosť kvalitným výsledkom.

PS5 je však dosť nesúrodá v podpore rôznych ďalších formátov zvuku a obrazu. Konzola podporuje audio formáty Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS, DTS-HD High Resolution, DTS-HD Master Audio, AAC a Linear PCM. Asi ste

si ale všimli, že chýbajú formáty DTS-X a Dolby Atmos. Rovnako tak tu nenájdete podporu Dolby Vision a ani HDR10+. PS5 tak podporuje napriek celou ponukou (BD, aplikácie, hry) akurát HDR10. Chápem, že niektoré z týchto formátov sa pomaly len zavádzajú či rozširujú, ale aj tak ich absencia zamrzí.



Prekopaný PlayStation Store

S novou PS5 sme sa dočkali aj úplne nových PS Store, PS Plus a PS Now oblastí konzol. Tentoraz to už nie sú samostatné aplikácie, ktoré sa musia spúšťať, ale priamo súčasti systému. Prejdete do nich tak okamžite, žiadne čakanie a ani nič podobné. Stačí si len prejsť na Store ikonku už sa vám pod ňou zobrazí hlavná ponuka, v ktorej môžete ďalej listovať. Ponuka sa pritom delí na 4 sekcie – latest (najnovšie), kolekcie, predplatené služby (okrem Plus a Now napríklad aj EA Play) a nakoniec Browse. Tam nájdete všetky hry, medzi ktorými ale môžete detailne hľadať pomocou rôznych filtrov.

Takmer všade pritom nájdete základné delenie na PS5 hry, PS4 hry, free to play tituly a na záver aj PSVR hry. V pravom hornom rohu zase nájdete svoje nastavenia aj možnosti, prípadne vyhľadávanie. V nastaveniach nechýbajú možnosti platby, história vašich transakcií a podobne. Jednoducho všetko, čo potrebujete a čo so svojim účtom na Store aj robíte. Taktiež v pravom hornom rohu nechýbajú wishlisty a ani košík. Každá časť Store má navyše samostatné wishlisty.

Store, Plus aj Now sú teraz výrazne vizuálne spracované a naozaj vidieť generačný skok v porovnaní s PS4. K Plus aj Now sa síce môžete preklikať cez Store, ale môžete ich mať v ponuke aj samostatne. PS Plus na PS5 je pomerne rozsiahla a taktiež tu funguje trochu inak. Hneď v úvode Plus menu nájdete kolekciu, tituly v mesačnej ponuke, exkluzívne zľavy a exkluzívne balíčky. Jednoducho sa tak prepnete na časť, ktorá vás zaujíma. Až scrollovaním smerom dole sa vám otvorí detailnejšia a väčšia časť ponuky Pluska, prechádzate si tak jednotlivé hry, jednotlivé možnosti predplatného, prípadne podmienky a mnoho ďalšieho. Vpravo hore je zas menu, v ktorom nájdete nastavenia a aj správu svojho cloudového úložiska, ktoré máte v rámci Plus k dispozícii.

Najvýraznejšou časťou Plus ponuky je aktuálne kolekcia. Pri prechode na PS5 s aktívnym predplatným totiž máte k dispozícii 20 hier z PS4, ktoré si môžete stiahnuť a zahrať. Polovicu tvoria exkluzivity, aj keď v rámci výberu chýbajú tie posledné. Stále tu však je God of War, Uncharted 4: A Thief's End, The Last of Us Remastered, Bloodborne, Ratchet and Clank, Persona 5 a ďalšie. Tituly tretích strán zastupujú Batman: Arkham Knight, Battlefield 1, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Monster Hunter World, Mortal Kombat X, Resident Evil VII a ďalšie. Nájdete tu tak pestrú žánrovú ponuku, zväčša naozaj kvalitné tituly a to ako staršie, tak aj novšie. Na rozbeh je to však veľmi slušná ponuka.

Samozrejme ale nechýba ani aktuálna ponuka PS Plus, kde sú teraz aj na PS5 k dispozícii PS4 hry Hollow Knight: Voidheart Edition a Middle-earth: Shadow of War. Tie si jednoducho aktivujete z PS Plus ponuky a celý ten proces je ešte rýchlejší ako na PS4. Stačí pár kliknutí a hry už sťahujete. Bohužiaľ PS5 hru sme si v rámci Plus ponuky ešte stále nedokázali vyskúšať. Aktuálne tam je netradičný titul Bugsnax, ale stále je pre nás nedostupný. Nie je ale dôvod na to, aby to tam fungovalo inak ako s PS4 hrami.

No a na záver spomeniem PS Now, čo je ďalšia predplatená služba od Sony. Táto ale umožňuje streamovanie PS4 hier, prípadne ich lokálne hranie na konzole, ak si ich stiahnete. Ponuka je tam už taktiež rozsiahla a celé menu služby je spracované prehľadne, intuitívne a ihneď si nájdete to, čo si chcete zahrať. Akurát teda nie u nás, takže sa zatiaľ tejto časti netreba veľmi venovať. V Sony ju už ale začínajú výraznejšie tlačiť, takže sa snáď čoskoro dočkáme rozšírenia do ďalších krajín.

PS5 hry na PS4?

O Remote Play funkcii sme síce nemali zakázané písať v pôvodnom článku, no nedala sa veľmi testovať. Len teraz sa totiž začali rozširovať možnosti v tomto

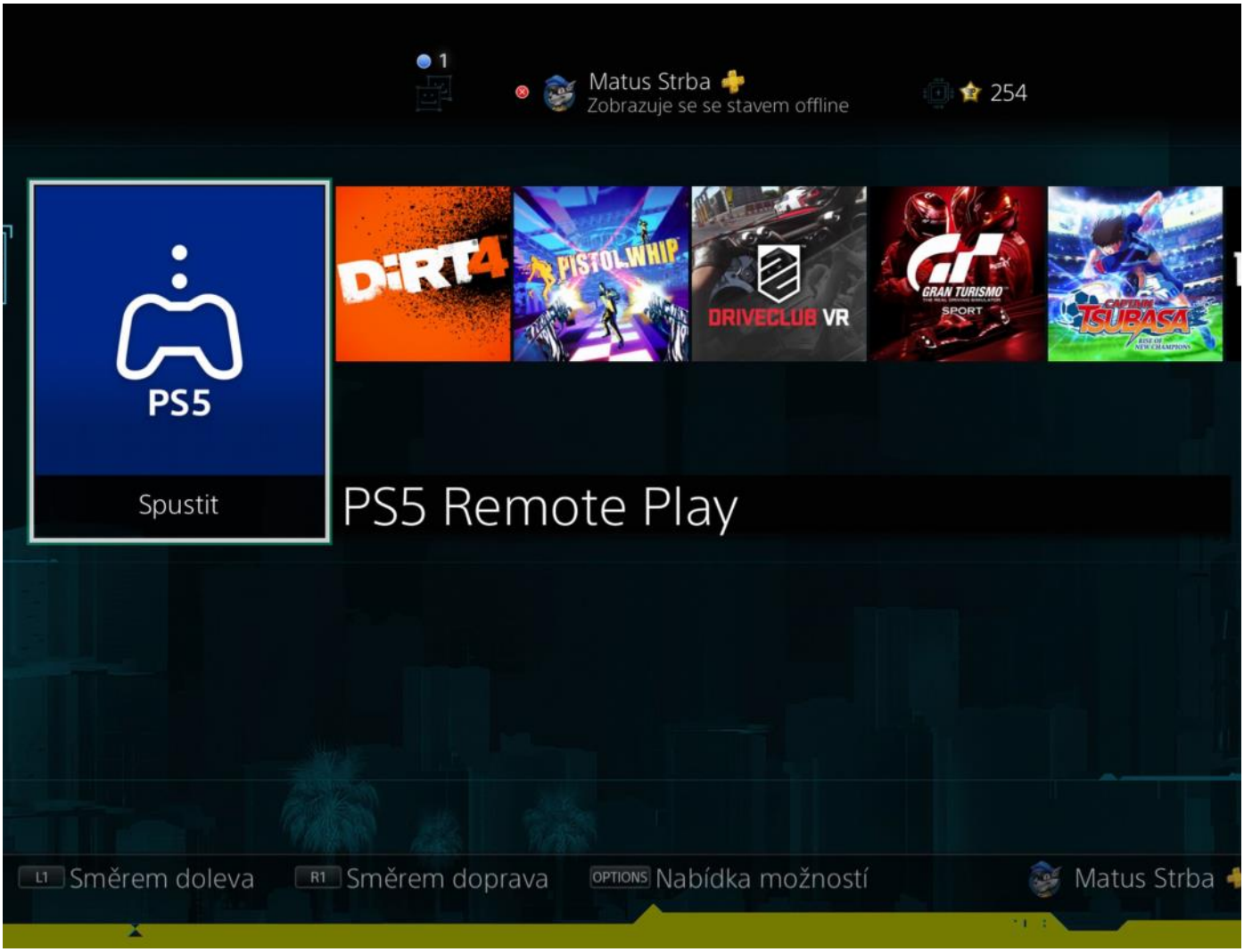
ohľade a prinášajú so sebou niekoľko prekvapení. Ak Remote Play nepoznáte, je to možnosť ako si môžete vzdialene zahrať svoje PlayStation hry na inom ako natívnom zariadení. Respektíve hry bežia na ňom, ale obraz sa streamuje do iného zariadenia. Viete sa k PS5 pripojiť z PC aj Macu, z mobilných platforiem iOS aj Android, no a dokonca aj z PS4 konzoly.

Bohužiaľ ale ubudli niektoré možnosti Remote Play pripojenia, na ktoré ste sa aj vy pýtali v diskusiách a používali ste ich na PS4. Ku konzole sa už nepripojíte pomocou handheldu PS Vita a to znamená, že už padá aj Remote Play prostredníctvom PS TV, čo bola vlastne malá konzolová variácia na Vitu, ktorá sa pripájala k TV. Možností na pripojenie je ale stále veľa a ak náhodou máte TV a Androidom, pokojne sa môžete pripojiť aj tak, takže Vitu už nepotrebujete.

Najväčšou zaujímavosťou je Remote Play z PS4 konzoly, takže ak plánujete hrať cez Remote Play, oplatíte sa nezbaviť staršej konzoly. Jednoducho spojíte konzoly a pokojne si na PS4 zahráte Milesa Moralesa, Astra alebo aj Demon's Souls remake. A najzaujímavejšie na tom je, že tieto hry dokážete pohodlne ovládať DualShock 4 ovládačom, ktorý ale samotná PS5 nepodporuje pre PS5 hry, ale len pre PS4 tituly. Je trošku zarážajúce, že na jednej strane tvrdia, že si PS5 hry nepodporujú DualShock 4, no zároveň si ich na ňom dokážete jednoducho a pohodlne zahrať. Samozrejme, chýbajú adaptívne triggery a aj haptická spätná väzba, ale hranie samotné funguje normálne.

Pripojenie cez Remote Play pritom nie je nijako náročné. Stačí si na rovnakej sieti vyhľadať medzi sebou konzoly, prípadne z mobilných zariadení sa môžete spojiť QR kódom, alebo je tu aj možnosť manuálneho spojenia prostredníctvom číselného kódu. Rovnako sa môžete aj z PS5 pripojiť na svoju PS4, je len na vás čo spojíte s čím. Pozor ale na mierne rozdiely v nastaveniach, kde PS5 trochu zašila samotné Remote Play nastavenia. Z PS4 ste možno zvyknutí na to, že možnosti Remote Play aplikácie nájdete v hlavnom menu Nastavení. Avšak na PS5 najskôr musíte ísť do Systému, až tam nájdete Remote Play. Ak sa chcete na PS5 pripájať, potrebujete to tam povoliť.

A tým je náš test PS5 kompletný. Najskôr sme sa pozreli na hardvér, ovládač, systém, hry a novinky, ktoré so sebou prináša. Teraz sme to doplnili aj o mediálne funkcie konzoly, ktoré pre mnohých určite zohrávajú dôležitú rolu. No a nesmie chýbať ani detailný pohľad na nový PS Store, spracovanie ponuky PS Plus, či ďalšie veci, ktoré táto konzola ponúka. Máte tak komplexný pohľad na to, čo vám nová herná mašina od Sony poskytne, keď vám ju kuriér 19. novembra prinesie pred dvere.



PETER DRAGULA



XBOX SERIES X

NAJVÝKONNEJŠIA KONZOLA

Microsoft počas tohto novembra odštartuje štvrtú generáciu svojich Xbox konzol. Po prvej Xbox generácii, následnej Xbox360 a aktuálnych Xbox One a Xbox One X konzolách prichádzajú Xbox Series X a Xbox Series S konzoly. Microsoft tak vydáva rovno dve nové a s dvomi odlišnými výkonmi. Je to nezvyk, ale zároveň je to len pokračovanie v už nastolenom trende dvoch konzol, kde sme aj v tejto generácii mali Xbox One S a výkonnejší Xbox One X.

Tu to bude rovnako a zatiaľ čo Xbox Series X je výkonná, presnejšie najvýkonnejšia z konzol doteraz a je určená pre 4K rozlíšenia, Xbox Series S je menej výkonná a určená pre 1080p rozlíšenia. Zároveň nemá Blu-ray mechaniku. Podľa svojich nárokov, ale aj finančných možností si môžete vybrať tú vašu.

Obe konzoly pokračujú v x86 architektúre a sú tak upgradmi podobné ako vidíme na PC. To prináša so sebou výhody plnej spätnej kompatibility, výhody toho, že pre vývojárov sa veľa nemení a aj výhody už fungujúcich architektúr. Žiadne nepríjemné prekvapenia v podobe prehrievania by sa nemali konať.

V tomto článku sa bližšie pozrieme na Xbox Series X konzolu, v ďalšom sa samostatne pozrieme na Xbox Series S.

ŠPECIFIKÁCIE

CPU: 8 - jadrový Zen2 procesor 3,8 GHz (s multithreadingom 3,6 GHz)
GPU: 12.15 Tflops grafika (pre plné 4K rozlíšenie)
Bluray: 4K Bluray mechanikou (pôjdu aj diskové hry z obchodov a Bluray filmy)
RAM: 16 GB pamäte (10 GB 560GB/s, 6 GB 338GB/s)
SSD: 1TB SSD disk (2,5GB/s)
Výstup: HDMI 2.1 so 4K/120fps a 8K/60fps podporou
Zvuk: Dolby Digital 5.1, DTS 5.1, Dolby TrueHD s Atmos, 7.1 L-PCM (len cez HDMI)
USB: 3x USB 3.1
Wifi: 802.11ac dual band
Rozmery: 30,1x15,1x15,1 cm
Zdroj: 315 W



Za 500 eur v Xbox Series X dostanete masívny výkon v relatívne malej krabici. Hlavne však dostanete veľký upgrade oproti predchádzajúcej generácii, pričom teraz máte štyrikrát rýchlejší procesor a dvakrát rýchlejšiu grafiku ako v Xbox One X a prakticky desaťkrát rýchlejšiu ako v Xbox One S. Ale hlavne je tu už priamo pridaný rýchly SSD a nechýba ani rýchla pamäť. Všetko je posunuté o generáciu dopredu. Ak by sme to poňali v PC architektúre, je to ako skok z i3 procesora s GTX 750ti pri Xbox One S alebo RX 580 pri XboxOne X s HDD na Ryzen 7 s RTX 2080 grafikou a SSD diskom. Bude to skok do 4K/60fps pásma aj s možnosťou ešte kvalitnejšej grafiky v hrách.

Zároveň však nová generácia za sebou necháva Kinect a aj HDMI vstup, ktoré boli súčasťou Xbox One generácie. To sú možnosti, ktorých sa už posledné roky Microsoft postupne zbavoval. Je to však aj škoda, keďže Kinect bol zábavný doplnok a dokázal hráčov pred obrazovkou rozhýbať.

Dizajn

Xbox Series X prichádza v čiernej farbe a má na konzoly nezvyčajný, vežovitý dizajn. Väčšinou sú konzoly stavané ako podlhovasté nižšie obdĺžniky. Toto je monolitický kváder, ktorý má rozmery 30 cm na výšku a 15x15 štvorcovú základňu s tým, že vrch je dierkovaný a mierne preliačený a podfarbený zelenou, čo pri pohľade vytvára zaujímavý efekt.

Celé to vyzerá netradične a pôsobivo, nakoniec aj pre svoj tvar a výkon dostala konzola prezývku Tower of Power.

Vzhľadovo nie je konzola výrazná, nemá priťahovať pozornosť, má zapadnúť do prostredia a to aj pekne vie spraviť. Môžete si ju dať vedľa televízora alebo pod TV, aj keď ak by ste ju po výške chceli dať do poličky, je vhodné, aby mala aspoň 35 cm, keďže konzola ma na výšku 30cm a nie je dobré blokovať ventiláciu.

Ak máte menšiu poličku, viete dať konzolu aj ležato, ale tam zase rátajte aspoň s 15 cm výškou. Ak ani to nemáte, neostáva nič iné, len jej nájsť miesto inde.



Samotný materiál je veľmi podobný Xbox One X, je jemne drsný a príjemný na pohľad aj dotyk. Ale s dotýkaním sa opatrne, keďže tam veľmi radi ostávajú odtlačky prstov. Zároveň Microsoft spravil ešte jednu malú zmenu v dizajne a logo konzoly, ktoré je zároveň aj power tlačidlo, je teraz pri vypnutí tmavé, nie strieborné ako bývalo. Po vypnutí tak zapadne k čiernemu povrchu.

Konzola má na spodnej strane gumený kruh na ktorom stojí a rovnako má malé gumené nožičky na jednej bočnej strane, ak budete chcieť položiť na bok, klaďte tú stranu.

Porty

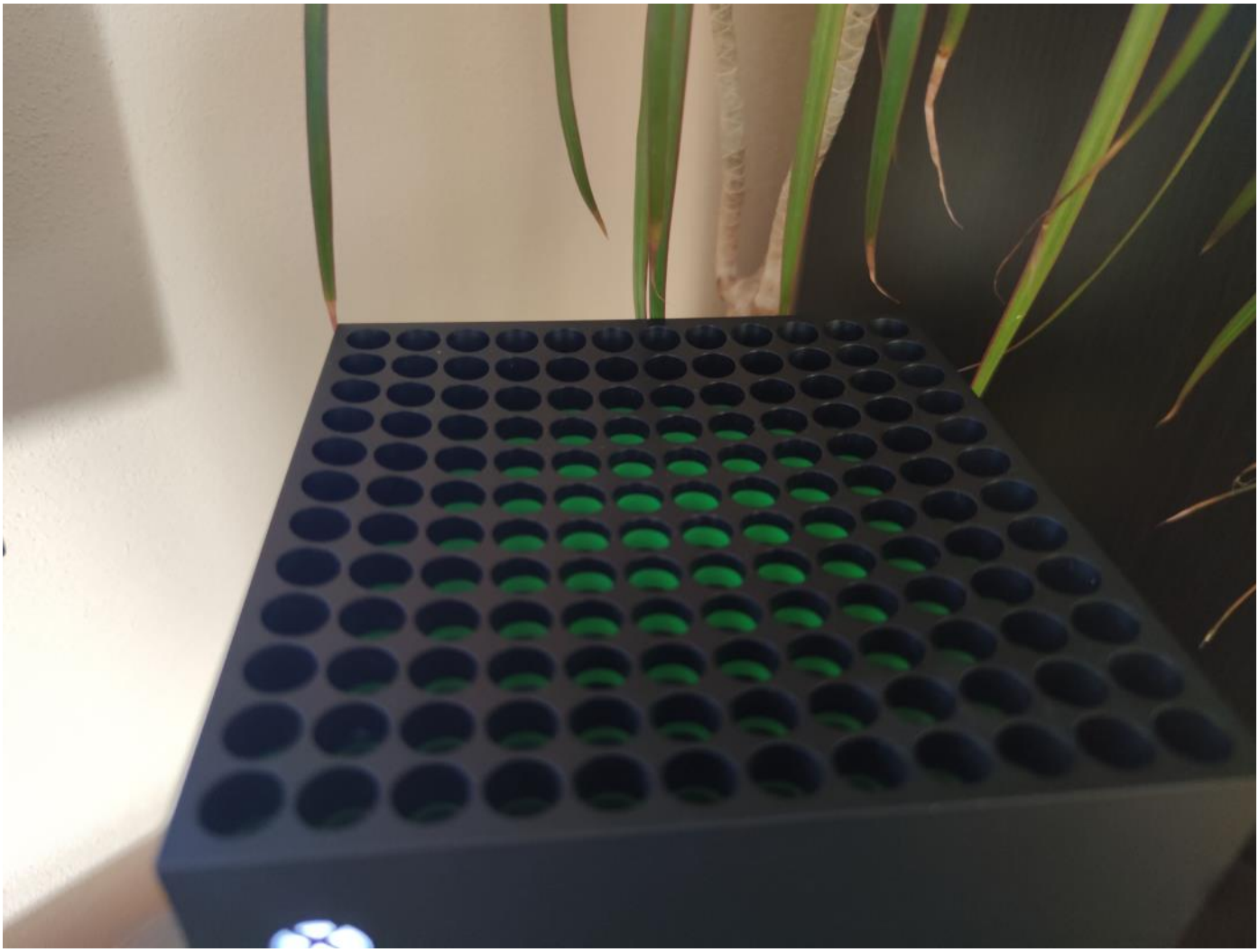
Okrem Power tlačidla vpredu na konzole nájdete jeden USB port, synchronizačné tlačidlo na gamepad, Blu-ray mechaniku a jej vysúvacie tlačidlo. Vzadu nájdete ďalšie dva USB porty, napäťový port, port na internetový kábel, ale aj novinku a slot na SSD kartu. K nej sa ešte dostaneme. Nechýba HDMI výstup na TV, ktorý je tentoraz HDMI 2.1 kompatibilný, teda dokáže 4K/120Hz alebo aj 8k/60Hz, ak vám to podporuje TV.

Oproti Xbox One tu však vypadol optický výstup, ktorý ak chcete, musíte si kúpiť HDMI-Optical splitter, rovnako zmizol spomínaný HDMI vstup z minulej generácie, kde sa do konzoly dal dať vstup z káblovky alebo satelitu. Tieto staré TV funkcie už Microsoft zrušil, keďže dnes sa aj tak pozerajú filmy a seriály cez aplikácie, ktoré sú priamo v konzole a bola to prebytočná funkcia.

Technológie v konzole

Vo vnútri konzola znovu ukrýva AMD čip aj s grafikou, podobne ako v Xbox One sérii, ale teraz posunuté technologicky vpred. Tentoraz už Microsoft použil Zen 2 procesor s oveľa vyšším výkonom ako starý procesor z Xbox One postavený na Jaguar architektúre. Tentoraz to bude 8 jadier taktovaných na 3,8 Ghz, pričom ak vývojári budú chcieť, môžu si zapnúť multithreading v procesore, ktorým znížia frekvenciu na 3,6 Ghz. K tomu sa pridáva cez 12Tflops RDNA2 grafika, čo je približne ako RTX 2080 grafika na PC, ale s konzolovými optimalizáciami môže ísť ešte vyššie. Hry by tak mali jednoduchšie dosahovať 4K/60fps, ale vývojári sa môžu zamerať aj na 120fps, ktoré je teraz podporované alebo aj 8K rozlíšenie, aj keď naň zrejme len tak nedosiahnu (doteraz majú prvé malé hry najviac ohlásené 6K rozlíšenie).

Zároveň grafika má tentoraz Ray Tracing, modernú funkciu, ktorá umožní reálne zobrazovať odrazy, tiene a nasvietenie. Z iných technických funkcii zapracovaných do procesora sa pridáva aj machine learning (strojové učenie), ktorú budú môcť vývojári využiť na AI, alebo na



upscalovanie obrazu. Dopĺňa to VRS funkcia na zrýchlenie grafiky, Mesh Shader na lepšiu prácu s polygónmi a hlavne Sampler Feedback, ktorý je súčasťou Velocity architektúry konzoly na rýchle nahrávanie dát z SSD disku a zníži potrebu hier na pamäť.

Pamäť a SSD

RAM pamäte je teraz dostatok, je tu 16 GB GDDR6, ktorá je rozdelená na 10 GB rýchlej grafickej pamäte a 6 GB pomalšej pamäte pre systém a samotnú hru. Z tých 6 GB si 2,5 GB berie samotný systém a pre hry tak zostane 13,5 GB. Je to skok oproti predchádzajúcej generácii a textúry tak budú môcť byť skutočne detailné. Spolu so streamingom textúr z SSD sa na kvalitu určite sťažovať nebudeme. Bude záležať od autorov, kam to postupne s novým diskom dotiahnu.

Hlavne pomalý 5600 - otáčkový HDD z Xbox One tu teraz nahradil rýchly, 2,5 GBps SSD disk, ktorý má v tejto verzii konzoly 1 TB veľkosť. Na hry síce zostane menej a to 802GB, ale je to dostatok na desiatku hier, ktoré môžete priamo hrávať z tohto interného disku.

Ak budete chcieť viac, viete si miesto rozšíriť externou SSD kartou, ktorá sa zasúva do slotu dozadu. Je to špeciálna karta čisto pre Xbox Series X a S konzoly a zatiaľ je dostupná v 1 TB verzii od firmy Seagate. Stojí však okolo 250 eur. Je to zatiaľ veľa, ale tieto SSD disky teraz rýchlo klesajú a Microsoft zrejme postupne prinesie aj menšie veľkosti, alebo iné firmy prinesú lacnejšie verzie. Kartou získate ďalších 920 GB miesta použiteľného na nové hry. Nové nextgen tituly totiž môžete hrať len z týchto na to určených diskov, aby sa vývojári mohli spoľahnúť na vysokú rýchlosť.

Na druhej strane, teraz ešte možno budete hrávať aj Xbox One hry, tie nemusíte dávať na interný disk a zapratávať si ním miesto, ale môžete si ich nahrať na externý USB HDD alebo SSD. Kde z externého HDD budú mať síce pomalšie nahrávanie, ale zase tieto disky sú lacné a viete si tam nahrať veľa hier. Ak by ste kúpili drahší USB SSD, získate rýchlosť nahrávania veľmi podobnú ako v konzole. Zároveň na externý HDD viete ukladať aj svoje videá z hier a obrázky a viete z nich napríklad prehrávať filmy.

Plus novinkou budú aj hry na 100 GB Blu-ray diskoch, doteraz boli 50GB Blu-ray disky. Ak inštalujete hry z Blu-ray diskov, tentoraz už na nich dostanete viac dát a hry tak nebudú musieť byť až tak orezané, alebo nebudete musieť doťahávať veľké updaty. Inštalácia funguje rovnako ako pri Xbox One, kde sa hra automaticky po vložení média začne kopírovať na vnútorný disk.

Zároveň nové technológie už umožnia plnohodnotný 3D zvuk ako cez vlastný 3D zvukový systém Microsoftu, tak cez Dolby Atmos. Rovnako hry budú môcť zapracovať Ray Tracing na zvuk, aby ste počuli presne ako a kde sa odráža ktorý zvuk. K tomu okrem podpory HDR10 tentoraz pribudne aj kvalitnejší HDR systém Dolby Vision a nielen vo filmoch, ale aj aj v hrách.

Čo nové technológie dokážu?

Všetky tieto nové technológie sa prejavia na samotných hrách a aj používaní celej konzoly. Všetko bude instantnejšie a rýchlejšie. Napríklad v porovnaní s Xbox One generáciou teraz vďaka novým technológiám Xbox Series X dokáže hlavne nahrávať hry oveľa rýchlejšie, kde sa z dlhých minút nahrávania vďaka SSD skráti nahrávanie aj na 10 sekúnd. Pritom sú to ešte len staré hry, ktoré nevyužívajú celú konzolu. Veľmi rýchle budú štartovania hier, načítavania levelov, fast travel, rovnako sa objekty a textúry a objekty sa v hrách načítajú okamžite. Keď to začnú vývojári využívať naplno, môžeme čakať hry s bohatším prostredím.

Ale to nie je všetko konzola už má aj Ray Tracing, ktorý doteraz mali len Nvidia RTX karty. Raytracing hrám dodá viac reality, reálne odlesky, reálne tiene, lepšie nasvietenia, lepšie zapadnutia objektov do prostredia. Všetko bude znovu o krok bližšie k realite. Pekne to už teraz pri vydaní ukazuje Watch Dogs: Legion, pridáva sa aj Devil May Cry 5, ale čoskoro príde aj patch pre Control a Ray Tracing majú použité aj ďalšie tituly. Má to dopad na výkon, ale pre vývojárov bude potrebné spraviť vhodný kompromis. Uvidíme, ako sa s tým postupne naučia pracovať.

To však nebude všetko, vďaka rýchlejšiemu procesoru už budeme môcť vidieť aj viac objektov v leveloch, viac postáv v uliciach s lepšou AI, viac áut na tratiach a aj viac efektov. Výkon v tejto oblasti išiel hore štvornásobne. Rovnako to bude s grafikou, ktorá umožní už reálne aj 4K/60fps hry s detailnejšou grafikou ale aj 120 fps hry. Pričom ak budete mať 120 Hz TV alebo monitor, môžete si vychutnať úplne plynulé hry, ideálne to bude pre racingovky alebo akčné multiplayerovky. Náležite tomu to už 120 fps režim zapracoval Dirt 5, zapracované to má Gears 5 a aj nové Call of Duty bude mať 120 fps možnosť. Rovnako update prichádza do Rainbow Sixe Siege, Ori, Falconeer a ďalších hier.

Zároveň vďaka SSD spravil Microsoft funkciu, ktorú nazval Quick Resume, tá umožňuje prepínať sa medzi viacerými hrami bez toho, aby ste ich museli spúšťať znovu, podobne ako je multitasking na PC. Teda hráte jednu hru, rozhodnete sa, že teraz si dáte inú, a keď sa budete chcieť vrátiť do predchádzajúcej, ťuknete si na ňu, do pár sekúnd sa zobrazí a pokračujete presne tam, kde ste skončili. Nemusíte hru spúšťať, znovu sa prekliklávať cez menu a nahrávať pozíciu. Takto si konzola ukladá okolo 6-8 hier, keďže má na ich pamäť vyhradené určité miesto na disku. Je to rýchle a užitočné a funguje to aj po úplnom vypnutí konzoly. Aj keď minimálne zatiaľ túto funkciu nemajú všetky tituly, hlavne tituly s nextgen updatom nejdú. Zrejme to ešte upraví launch update systému (update: tie tituly ktoré nejdú budú ešte updatnuté).



Gamepad

V oblasti gamepadu sa Microsoft rozhodol nemeniť zážitok hráčov, len ho mierne vylepšiť. Preto sa aj gamepad podobá na Xbox One, ale je mierne zoštíhlený a vylepšený hlavne v oblasti materiálov. Spodné strany sú teraz pokryté zdrsnením pre eliminovanie potenia, rovnako aj zadne triggery sú posiate malými bodkami na zníženie šmýkania. D-pad je teraz lepší, prebratý z Elite controlleru a je tak presnejší, mierne prehĺbený a hlasnejšie ťuká. Zároveň sa z krížika zmenil na okrúhly dizajn.

Základné tlačidlá ostali rovnaké, ale pribudlo share tlačidlo na ukladanie obrázkov, videí a ich zdieľanie. Ak raz kliknete, uloží sa obrazovka, ak dlhšie pridržíte, tak video. Ostatné je zvonku prakticky rovnaké, až na zadný port, ktorý je teraz USB-C. Ostáva 3,5mm jack a aj headset port v prednej časti.

Stále gamepadu ostali baterky, a tak sa sami môžete rozhodnúť, ako ho budete používať, či budete vymieňať štandardné baterky, alebo si kúpite znovu nabíjateľné, prípadne rovno Play and charge kit, ktorý môžete nabíjať priamo v gamepade, alebo sa pripojiť cez USB priamo na konzolu. Táto časť funguje rovnako ako pri Xbox One konzole.

Je to veľmi dobrý gamepad, príjemný, nemusíte si naň zvykať, aj keď neprináša nové výraznejšie vylepšenia. Vibrácie ostávajú rovnaké a ostávajú aj impulzné triggery pridávajúce dodatočnú odozvu v hrách, ktoré to zapracujú. Ale ak by vám viac sedel Xbox One gamepad, stále ho môžete používať. Xbox Series X konzola totiž má plnú kompatibilitu ako s gamepadmi, tak aj volantmi z predchádzajúcej generácie, a to ako oficiálnymi, tak od tretích strán.

Čo na gamepade nevidíte na prvý pohľad, je zmena vnútorností. Microsoft sa zameral na zrýchľovanie komunikácie gamepadu s konzolou a rýchlejšie tak presunie vaše reakcie do konzoly. Ak k tomu máte TV s nízkym lagom (Samsungy, alebo LG sú veľmi rýchle) reakcie na obrazovke budú okamžité. Hlavne v 120 fps hrách sa to veľmi priblíži PC.

Systém konzoly

Samotný systém konzoly prechádza z Xbox One. Posledný update na Xbox One posunul systém do nového, viac zaobleného dizajnu, ktorý bude teraz aj na Xbox Series X a S konzolách a k tomu pridal aj slovenčinu. To isté nájdete na novej konzole aj keď s doplnkom animovaných pozadí a nových funkcií ako spomínané quick resume, alebo to, že systém už vie nahrávať 4K/60fps videá.

Plus, samozrejme, je to celé veľmi rýchle. Od spustenia konzoly až po používanie. Samotné spustenie už netrvá minútu ako doteraz, ale len okolo 10 sekúnd (až na úplne prvé spustenie konzoly po rozbalení, tam treba chvíľu počkať). Načítavania obrázkov a aj preklikávania medzi menu a aplikáciami sú okamžite.

Na hlavnej obrazovke vždy vidíte poslednú spustenú hru vo veľkom okienku, vedľa neho predchádzajúce spustené hry, respektíve aplikácie. Pod tým máte vstup do svojej knižnice a niekoľko aktuálnych ponúk Xboxu. Ak z hlavnej obrazovky budete rolovať dole, objavia sa detaily hier, game pass a niekoľko ďalších možností.



Základ pre hráčov bude položka Moje hry a aplikácie. Tam nájdete nainštalované alebo nenainštalované všetky hry, viete si tu vyfiltrovať aj hry podľa platformy a teda aj optimalizované hry pre Xbox Series X a S. Nechýba tu ponuka Game passu, EA Play. Viete tu manažovať miesto, presúvať hry medzi diskami a nechýbajú ani aplikácie. Samozrejme, to dopĺňa Store, z ktorého môžete hry a aplikácie sťahovať. To je tiež teraz predizajnované na moderný štýl, je prehľadnejšie a tak ako všetko rýchlejšie.

Druhá dôležitá položka je Settings a teda nastavenia. Sem hneď zamierte po spustení konzoly, keďže pod jazykmi si viete vybrať slovenčinu a rovno si celý jazyk prepnete. V nastaveniach si nastavíte aj obraz, rozlíšenie, HDR alebo 60 alebo 120 Hz výstup podľa toho, čo váš TV podporuje. Pritom ak pripájate monitor, máte samostatné nastavenia s tým, že rozlíšenie od 720p, cez 1080p, 1440p až po 4K. Viete si nastaviť aj periférie, upraviť gamepad, upraviť detaily myši, ak ju používate alebo aj pripojenia ku konzole. Totiž na konzolu podobne ako pri Xbox One môžete pristupovať cez mobil a plne ho ovládať a aj vzdialene sa z nej hrať. Či už doma, alebo keď ste mimo, tak aj cez internet.

Keď sme pri mobile, systém Xboxu vás už pri úvodnej inštalácii vyzve, aby ste si prepojili konzolu s Xbox aplikáciou na mobile (nemusíte, ale môžete). Ukáže vám, kód, ktorý keď si v mobile zadáte, konzola sa previaže a môžete si vzdialene spravovať hry, kontaktovať sa s priateľmi, sledovať notifikácie, svoje uložené videá a obrázky. Minimálne zatiaľ tu priamo chýba Store. V minulej verzii aplikácie bolo, ale sem sa ešte nedostalo. Z aplikácii si ešte môžete nainštalovať Xbox Game Pass aplikáciu.

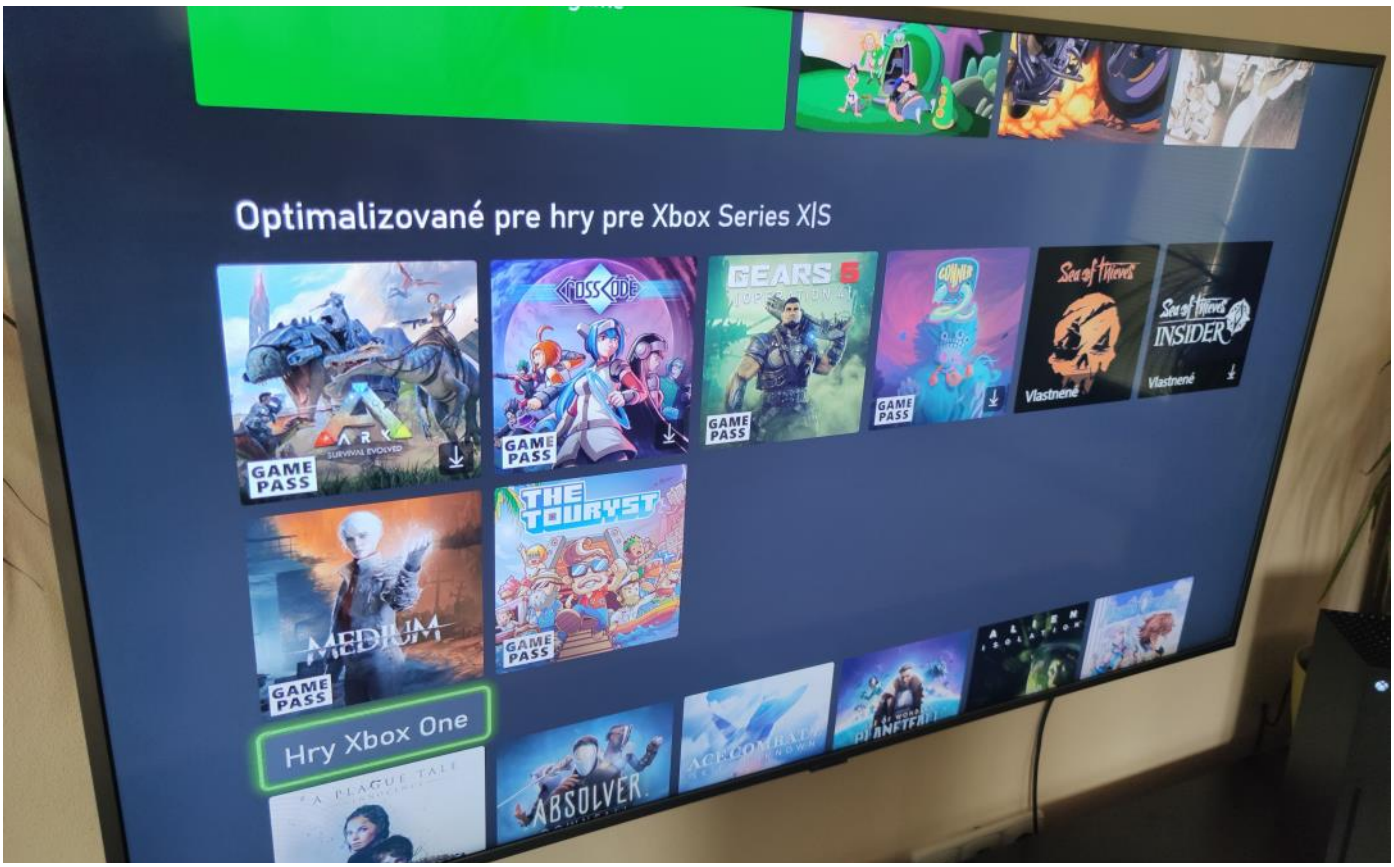
Posledná dôležitá vec, ktorú budete používať, je Quick menu, do ktorého sa dostanete po stlačení Xbox tlačidla na ovládači a umožní vám rýchly prístup k prakticky všetkému v konzole. Máte tam posledné aplikácie, priateľov, správy, achievementy a aj uložené obrázky a videá. Plus svoj profil, z ktorého sa rýchlo dostanete aj do nastavení konzoly.

Je to celé jednoduché a ak ste aj Xbox predtým nemali, rýchlo sa do toho dostanete. Zároveň je to už odskúšaný systém na Xbox One a zdá sa, že to funguje , aj keď na novom hardvéri tam sú ešte nejaké drobnosti, ktoré treba dotiahnuť (napríklad ten quick resume). K vydaniu a teda 10. novembra dostane systém veľký launch update. Čakajte tak, že ako prvé budete konzolu updatovať.

Ešte malý postreh ohľadom TV, konkrétne som to skúšal na 2018 Samsung TV a ten ešte Xbox Series X nevie rozpoznať a nastaviť sa na herný mod automaticky, tak ako pri Xbox One. Musel som ho prepnúť manuálne. Momentálne neviem, či to Microsoft upraví launch updatom, alebo či na to bude potrebný update TV. K tomuto si ešte napíšeme. Budem to skúšať aj s 8K Samsungom.

Spotreba a chladenie, hlučnosť

Konzola je priam dizajnovaná na ideálne chladenie a aj to ukazuje. Je totiž vytvorená v komínovom štýle, a teda zo spodku a aj zozadu nasáva vzduch a hore ho vytláča.





Vzduch tak prechádza celou konzolou a aj chladičom s Vapor Chamber, aby následne teplý vzduch išiel hore. Pritom teploty sú veľmi nízke. Konzola sa najviac zahrieva hore, cez prieduchy, cez ktoré ide všetok teplý vzduch von. Dávajte si pozor, aby ste si konzolu nedali niekde do skrinky blízko steny, aby mala dostatok priestoru na cirkuláciu.

Čo sa týka teplôt, tie sú zvonku konzoly okolo 40-45 stupňov maximálne, hore na mriežke som nameral do 52. Je to len teplý povrch na dotyk. Rovnako vysoko nejde ani spotreba. Tá je okolo 38 W v dashboarde, teda základnom menu, 41 W stúplo pri pozeraní filmu a 80-100W v menej náročných alebo starších hrách a okolo 180 W išiel napríklad Gears 5. Zrejme nové náročnejšie hry mierne prekonajú 200 W ale viac zrejme nie. Konzola má 315 W zdroj, a teda je tam dosť veľká rezerva.

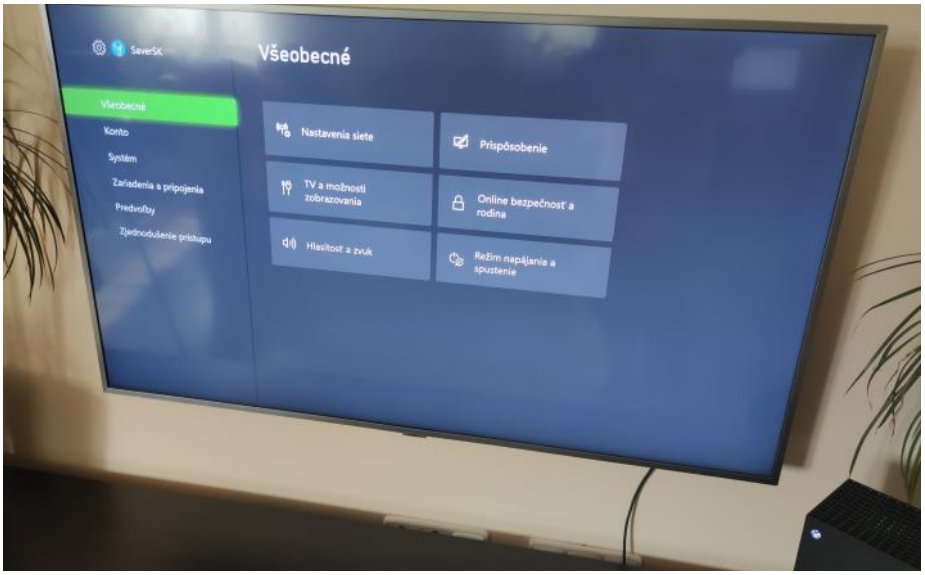
Konzola má aj standby stav, v ktorom vie v pozadí sťahovať a updatovať tituly, kde podľa aktuálne prebiehajúcich funkcii v pozadí ťahá do 30 W. V úplnej nečinnosti ťahá 11 W, pri aktívnom sťahovaní alebo updatovaní stúpa. Pre zaujímavosť, v tomto stave ide stále aj ventilátor, aj keď na najnižších otáčkach. Viete konzolu aj úplne vypnúť, ak nepotrebujete sťahovať v pozadí. Záleží na tom, aký režim používania si zvolíte.

Čo sa týka ventilátora, je úplne tichý, ani pri najnáročnejšej hre ho nepočuť. Musíte ísť až uchom ku konzole, aby ste počuli, či sa vôbec točí a cítite len jemný vánok. Reálne konzolu počujete len vtedy, keď vložíte do mechaniky Blu-ray disk a kopíruje sa na SSD. V tomto ohľade skutočne nie je čo konzole vytknúť, konštrukcia je dotiahnutá do dokonalosti.

Hry

Microsoft síce za sebou nemá práve najlepšiu generáciu s vlastnými hrami, ale už nakúpil štúdia a len tento rok už priniesol desiatku titulov. Veľké tituly mu však k vydaniu konzoly ušli, keďže Halo Infinite bolo odložené. Prináša tak konzolovú verziu Gears Tactics, taktické spracovanie Gears of War univerza v štýle Xcomu. Z veľkých launch titulov od tretích strán si však zaistil vydanie Assassin's Creed: Valhalla v rovnaký deň a aj nextgen exkluzivitu novej Yakuzy. Vychádza aj Dirt 5 a menšie tituly ako Falcooner, plus Microsoft pridal updaty svojim veľkým titulom.

Čo je však veľký rozdiel oproti predchádzajúcej generácii, teraz už má konzola plnú spätnú kompatibilitu a pôjdu tam všetky hry z Xbox One (až na Kinect tituly) a k tomu aj už spätne kompatibilné Xbox360 a Xbox tituly.



Nemusíte sa tak obmedzovať na niekoľko titulov, ktoré vyšli spolu s vydaním, ale môžete si zahrať prakticky všetko a teraz aj vylepšené. Napríklad Xbox a Xbox360 hry idú v 4K a dostávajú automaticky HDR a znovu sa tak oplatí zahrať takého Alan Wake. Pôvodné Xbox One tituly tu idú ešte plynulejšie alebo aj vo vyššom rozlíšení. Napríklad hry, ktoré išli v okolo 35 fps, teraz idú v 60 fps, alebo ak hra mala dynamické rozlíšenie a padala s ním nižšie, teraz môže ísť na 4K. Niektoré hry dostanú aj dvojnásobný framerate.

Smart Delivery

Microsoft k tomu teraz pred vydaním novej generácie zaviedol Smart Delivery funkciu, ktorá umožní hrám podľa platformy, na ktorej hráte pridať potrebný update a zadarmo. Napríklad ak si kúpite Watch Dogs Legion na Xbox One a teraz ho pustíte na Xbox Series X, rovno dostanete update, ktorý pridá aj Ray Tracing a ďalšie vylepšenia hry. Update dostal Gears 5, ktorý dostal lepšiu grafiku a multiplayer mu už ide 120 fps a rovnako aj Forza Horizon 4 mala update a je krajšia a ide v 4K/60fps. Bude extra plynulá. Mimochodom, obe hry sa updatovali stiahnutím prakticky celej verzie hry 60-70 GB.

Vylepšenia dostali aj menšie hry ako Ori and the Wild forest, ktorý ide v 4K/120fps, alebo v 60fps režime spolu s pôsobivou hrou Touryst idú v 6K rozlíšení. Ostatné firmy vylepšujú svoje tituly, či už pridávajú 120 fps, alebo lepšiu grafiku, alebo vyššie rozlíšenie. Napríklad veľmi pôsobivé vylepšenie má Watch Dogs: Legion s Ray Tracingom, rovnako Devil May Cry 5 ponúkne ako Ray Tracing, tak aj 120 fps.

V decembri prichádzajú veľké tituly ako Cyberpunk 2077 a doplní to aj exkuzívny horor The Medium. Budúci rok následne čakáme odložené Halo Infinite, príde aj Flight Simulator, nová Forza a ďalšie tituly pripravované v Xbox štúdiách.

Aplikácie

Z aplikácii tu máte peknú ponuku video služieb, ako Netflix, Youtube, teraz pribudne AppleTv ale aj zvukový Spotify, ak ich teda nemáte v TV, môžete ich sledovať aj priamo z Xboxu. Rovnako ako na Xbox One tu pôjde aj Kodi, ak pozeráte alebo streamujete filmy cez tento prehrávač.

Služby

Microsoft začal popri hrách tlačiť minulý rok aj svoje služby, a to hlavne Game Pass, ktorý si určite zadovážte, ak kúpite Xbox. Za mesačné predplatné v ňom dostanete okolo dvesto hier, ku ktorým stále pribúdajú nové, či už od Microsoftu, alebo od tretích strán. Nájdete tam veľké a aj menšie tituly. Je tam napríklad Witcher 3, teraz pribudol Rainbow Six Siege alebo Doom Eterenal, celá Gears a Halo séria, Forza Horizon hry, Fallout tituly a veľa ďalšieho.

Pritom máte základný Game Pass za 10 eur, ale aj Game Pass ultimate, ktorý sa za 13 eur oplatí oveľa viac. Pretože v ňom máte už Xbox Live Gold, predplatné, ktoré potrebujete na multiplayer a rovnako v ňom je aj PC verzia Game passu, takže hry môžete hrať aj PC a aj Android verzia, kde hry môžete streamovať do svojho mobilu. Plus teraz pribudne EA Access.

Na hranie multiplayerových hier stále potrebujete mať predplatený Xbox Live Gold. Šepkalo sa tam už o zrušení, ale Microsoft to minimálne zatiaľ nepotvrdil.

Zrhnutie

Vybrať si Xbox Series X alebo Series S?

Keďže Microsoft vydáva dve konzoly, je dôležité vybrať si tú správnu pre vás. Ak chcete najvyšší výkon, 4K rozlíšenie alebo Blu-ray mechaniku na hry z obchodov, tak určite Xbox Series X. Priplatíte si, ale dostanete najvýkonnejšiu konzolu.

Ak vám však stačí nižší výkon a 1080p rozlíšenie a nepotrebujete ani Blu-ray mechaniku, je pre vás Xbox Series S, ktorý si opíšeme v samostatnej recenzii. Tam rátajte aj s menším 512 GB diskom.

Kúpiť si Xbox Series X, ak máte Xbox One S alebo Xbox One X?

Ak rozmýšľate, či sa už teraz oplatí vymeniť staršiu konzolu Xbox One, tak záleží na tom, čo presne od konzoly čakáte. Ak chcete vylepšiť grafiku, mať plynulý framerate a rýchle nahrávanie, ste na správnom mieste. Nových, čisto exkluzívnych titulov je zatiaľ málo a nevyhnutne to nepotrebujete, ale všetky nové tituly už prichádzajú s updatmi a sú na nových konzolách lepšie.

Tu ak ste mali Xbox One, zažijete veľký skok v kvalite grafiky, pri Xbox One X menší skok, ale minimálne všetko pôjde rýchlejšie, plynulejšie a vylepšené hry budú krajšie.

Zároveň ak plánujete prechádzať na novú konzolu, pripravte si dopredu hry na USB HDD, ktorý keď pripojíte k novej konzole, môžete rovno hrať.



Je to váš prvý Xbox?

Ak ste Xbox ešte doteraz nemali, oplatí sa vám rovno po spustení konzoly zaplatiť si Game Pass Ultimate za 1 euro na prvý mesiac, aby ste hneď získali prístup k stovkám titulov. Tie si môžete rovno stiahnuť a hrať. Ak chcete hrávať viacerí naraz a nemáte ani Xbox One, dokúpte si ešte jeden gamepad, či už Series XS alebo Xbox One. Pri gamepade rátajte s tým, že sú tam AA baterky a ideálne si kúpiť nabíjatelné, alebo Play and Charge kit.

Záver

Microsoft na Xbox Series X zapracoval a vytvoril takmer dokonalú konzolu. Má jedinečný dizajn, vďaka ktorému v malom tele skrýva najvyšší výkon z konzol a zároveň vďaka ktorému má veľmi efektívne chladenie. Je tak supertichá, zahrieva sa len minimálne a spotreba je tiež veľmi prijateľná.

K tomu Microsoft presúva Series X konzoly do novej generácie, ktorá ponúka 4K rozlíšenia, prináša 120 fps podporu, SSD disk, minimalizuje oneskorenie ovládania a prináša nové grafické prvky a hlavne Ray Tracing. Teraz už len čakať čo z nej dokážu vytiahnuť hry.

Xbox Series X konzola vychádza 10. novembra spolu s Xbox Series S.

HODNOTENIE

+ netradičný a pôsobivý dizajn
+ vysoký výkon
+ supertichý chod
+ rýchly SSD disk
+ 4K Blu+ray mechanika (ak pozeráte filmy alebo kupujete hry v obchodoch)
+ systém je v slovenčine

- nezmestí sa do každej poličky

PETER DRAGULA



XBOX SERIES S

NAJMENŠIA KONZOLA

Microsoft sa s touto generáciou vydal ešte nepreskúmanou cestou a popri najvýkonnejšej konzole Xbox Series X vydáva aj konzolu nižšej triedy Xbox Series S. Je to v takom štýle, v akom sa vyvinula aj predchádzajúca generácia, kde sme mali Xbox One S a Xbox One X, len s tým, že tu to máme hneď od začiatku.

Pri Xbox One S sa Microsoft hneď od štartu generácie totiž chce zamerať na nižšiu cenu a prístupnosť konzoly. Teda vstúpiť do novej generácie môžu aj tí, ktorí nechcú na konzolu obetovať 499 eur, ale prijateľnejšie je zaplatiť 299 eur. Pre nich je S verzia dobrá alternatíva. Samozrejme, výkon bude nižší.

Xbox Series S konzola tak ponúkne nižšiu cenu, ale aj nižšie parametre oproti Xbox Series X. Hlavne musíte rátať s tým, že nemá mechaniku a hry tak nakupujete len digitálne. Má menší 512 GB disk, ale je rovnako rýchly, ale hlavne hry pôjdu skôr okolo 1080p rozlíšenia a nie v plnom 4K rozlíšení. Je to tak konzola primárne určená pre menej náročných hráčov, ktorým nejde až tak o grafiku a rozlíšenie, ale stačí im, keď si zahrajú.

ŠPECIFIKÁCIE

CPU: 8 - jadrový Zen2 procesor 3,6 GHz (s multithreadingom 3,4 GHz)
GPU: 4 Tflops grafika (pre 1080p rozlíšenie)
Bluray: bez mechaniky (hry kupujete len digitálne)
RAM: 10 GB pamäte (8 GB rýchlej, 2 GB pomalšej pamäte pre systém)
SSD: 512 GB SSD disk (2,5 GB/s)
Výstup: HDMI 2.1 so 4K/120fps podporou
Zvuk: Dolby Digital 5.1, DTS 5.1, Dolby TrueHD with Atmos, 7.1 L-PCM (len cez HDMI)
USB: 3x USB 3.1
Wifi: 802.11ac dual band
Rozmery: 27,5x15,1x6,3 cm
Zdroj: cca 100 W

Je to taký nasledovník Xbox One S konzoly a ak vám stačila tá a chcete len vylepšenia, alebo chcete len hrávať nové hry, toto bude dobrá voľba. Pôjde tu všetko z novej generácie.

Dizajn

Dizajn konzoly je rovnako zvláštny ako dizajn Xbox Series X. Tam si Microsoft zvolil vežovitý dizajn. Tu je pre zmenu zvláštny dizajn pripomínajúci reproduktor. Výrobca skombinoval biely dizajn a oživil ho čiernym kruhom v oblasti vetrania. Je to zaujímavé, ale hlavne je to extra malé. Je to najmenší Xbox doteraz, a to aj vďaka absencii mechaniky, ale aj kvôli nízkemu výkonu. Vďaka tomu je to aj veľmi praktické, ak by ste chceli konzolu prenášať.

Vybavenie nepotrebuje veľa priestoru ani veľké vetranie, a preto má konzola len 6 centimetrov na výšku, menej ako 30 na šírku a 15cm dozadu na dĺžku. Keďže je konzola tenká, vopcháte ju prakticky do každej poličky, nebudete tu mať problémy, aké sa môžu vyskytnúť pri Xbox Series X. Zároveň ak sa vám nepáči čierny kruh, keď konzolu dáte do poličky nebudete ho vidieť. Ale zas ak sa vám to páči, viete si ju položiť aj pekne nastojato, aby sa dizajnovo vynímala v prostredí.

Porty

Porty sú tu rovnaké ako pri Xbox Series X, a teda HDMI výstup na TV, power napájanie, dva USB porty vzadu, jeden vpredu. Vzadu je aj slot na SSD kartu na rozšírenie vnútorného disku. Rovnako ako pri väčšej konzole ani tu už nie je optický výstup, takže ak ho chcete používať, musíte si to vyriešiť inak, napríklad cez HDMI splitter.

HDMI výstup je tu rovno v 2.1 verzii, a teda môžete si zapojiť aj 4K/120Hz pripojenie aj keď konzola na to nie je primárne určená a nevyhnutne nepotrebujete taký televízor alebo kábel. V hrách však zvláda aj 1440p pri 120Hz, a teda ak máte napríklad Samsung s HDMI 2.0 so 120Hz podporou, viete si pekne nastaviť výstup aj tam.

Z predošlej konzoly odbudol HDMI vstup a aj Kinect port. Kinect už nakoniec Microsoft dlhšie nepodporuje a v tejto generácii konzol ho odstrihol úplne. Je to aj škoda, keďže také jednoduché pohybové hranie pre deti chýba.

Technológie v konzole

Microsoft použil nové AMD procesory v oboch svojich nových Xbox konzolách, ale s rôznym výkonom. Obe majú 8 - jadrové Zen 2 procesory s vysokým CPU výkonom, aj keď Series S je o chlp nižšie taktované, so znížením z 3,8 GHz na 3,6 GHz, ale rozdiel je hlavne vo výkone grafiky. Tá má na Xbox Series X cez 12 Tflops na 4K/60fps rozlíšenie, na Xbox Series S sú to 4Tflops, teda trikrát nižší výkon. Microsoft ho síce nastavuje na 1440p rozlíšenie, ale autori väčšinou robia hry v 1080p, teda na štandardnom FullHD rozlíšení televízorov. Nakoniec je to rozlíšenie, ktoré má doma ešte veľa hráčov a im môže táto konzola plne vyhovovať.





Aj v prípade ak máte 4K TV a sedíte od neho ďalej, rozdiel medzi 4K nemusí byť výrazný.

Zároveň so znížením výkonu grafiky je tu aj menej RAM pamäte. Tej tu nie je 16 GB ako na Xbox Series X, ale konzola má 10 GB RAM. Tá je rozdelená na 8 GB pre hru a 2 GB si zobral systém. Je to pokles oproti Xbox Series X, ktorá má na hry vyhradených 13,5 GB. To znamená, že autori budú musieť používať nižšie textúry, ale nakoniec je to aj nižšie rozlíšenie, a teda namiesto 4K kvality textúr tu bude napríklad polovičná 1440p kvalita. Bude to znamenať, že hry budú môcť byť pri sťahovaní kratšie a aj to, že sa budú rýchlejšie nahrávať. Niektoré už aj menšiu veľkosť majú a sú o tretinu alebo aj polovicu sú menšie. Zatiaľ je otázne, či sa to stane štandardom, alebo či to bude väčšina autorov ignorovať.

Všetky ostatné technológie, ktoré sú v Xbox Series X, ostávajú aj tu, a teda plný RDNA2 čip s Ray Tracingom na odlesky, lepšie tiene, a celkovo vernejší obraz v hre, Mesh Shader umožní plynulejšie prechody kvality objektov, VRS pre zmenu zrýchli grafiku a Machine Learning umožní ako zvýšiť rozlíšenie hry (tu môže pomôcť zvýšiť rozlíšenie hry na 4K s tým, že rozdiel nespoznáte, Nvidia to robí s DLSS veľmi kvalitne, Microsoft na tom už pracuje), tak aj zlepšiť AI postáv. Sú to moderné funkcie, ktoré postupne začnú hry využívať a zlepšia vizuál a celkový stav hier. Celé to dopĺňa Velocity architektúra, ktorá výrazne zrýchli načítavanie z disku. Ak tomu celému nerozumiete, nevadí - skrátka všetko toto spraví hlavný rozdiel v grafike oproti Xbox One generácii.

Disk je v konzole SSD s rýchlosťou 2,5 Mbit/s, ale oproti 1 TB disku v Xbox Series X tu bude polovičný 512 GB disk, z toho však bude dostupných na hry len 364 GB. Na dnešnú dobu to nie je veľa a vopcháte tam okolo 8 stredne veľkých hier, štyri väčšie. Na druhej strane, ak ste príležitostný hráč, zrejme to nebude problém.

Ak by ste potrebovali viac miesta, viete to riešiť dvomi spôsobmi - buď si kúpite drahú 1T B SSD kartu, alebo pripojíte externý USB disk. SSD karta stojí cez 250 eur, ale zaistí vám 920 GB ďalšieho miesta na nové next-gen hry. Tieto nové hry totiž potrebujú rýchly disk, a teda pôjdu len na vnútornom disku a tejto SSD karte. Ak však hrávate Xbox One hry, tie tu idú v spätnej kompatibilite a pôjdu aj z externého USB disku (tak ako na Xbox One). Síce nahrávanie bude pomalšie, ako keby ste takú hru presunuli na SSD, ale ušetríte miesto na vnútornom disku.

Čo je však dôležité a čo môžete využívať, je zálohovanie nových hier na USB disk. Umožní vám to spraviť si miesto na vnútornom disku. Nové hry síce odtiaľ nebudú spustiteľné, ale budete ich tam mať odložené a ak si ich budete chcieť znovu hrať, stačí len skopírovať naspäť, nebudete ich musieť sťahovať znovu. 2TB HDD USB disky teraz nie sú drahé a ponúknu dostatok miesta na veľa hier.



Z moderných technológii konzola podporuje Dolby Atmos 3D zvuk podobne ako predchádzajúce Xboxy a v obraze príde kvalitnejšia verzia HDR - Dolby Vision, a to aj do hier. Ak máte LG TV alebo TV, ktoré to podporujú, budúci rok sa budete môcť pozrieť, či to v hrách spraví rozdiel.

Aký výkon má vlastne Xbox Series S?

Ak rozmýšľate, aký výkon skrýva konzola v tej malej krabici, tak asi ako Ryzen 7 alebo i7 procesor s GTX 1660 grafikou (alebo notebookovou RTX 2060), ale aj s Ray Tracingom (Xbox Series X má približne výkon ako RTX 2080 grafika). Podobné PC by vás vyšlo cez 700 eur, tu to máte za 300 eur.

Čo konzola ponúkne oproti Xbox One a čo nebude mať oproti Xbox Series X?

Xbox Series S konzola bude mať všetky moderné technológie rovnako ako Xbox Series X, a teda dokáže veľmi rýchlo načítavať hry z SSD disku, kde sa výrazne skrátia nahrávania. Rýchlejší bude štart hier, nahrávanie, ale aj Fast Travel vo veľkých hrách. Keď sa budete pohybovať svetom, objekty a textúry sa budú objavovať okamžite. Tu je k tomu nahrávanie v niektorých hrách rýchlejšie ako Xbox Series X, keďže menšie textúry sa načítajú svižnejšie.

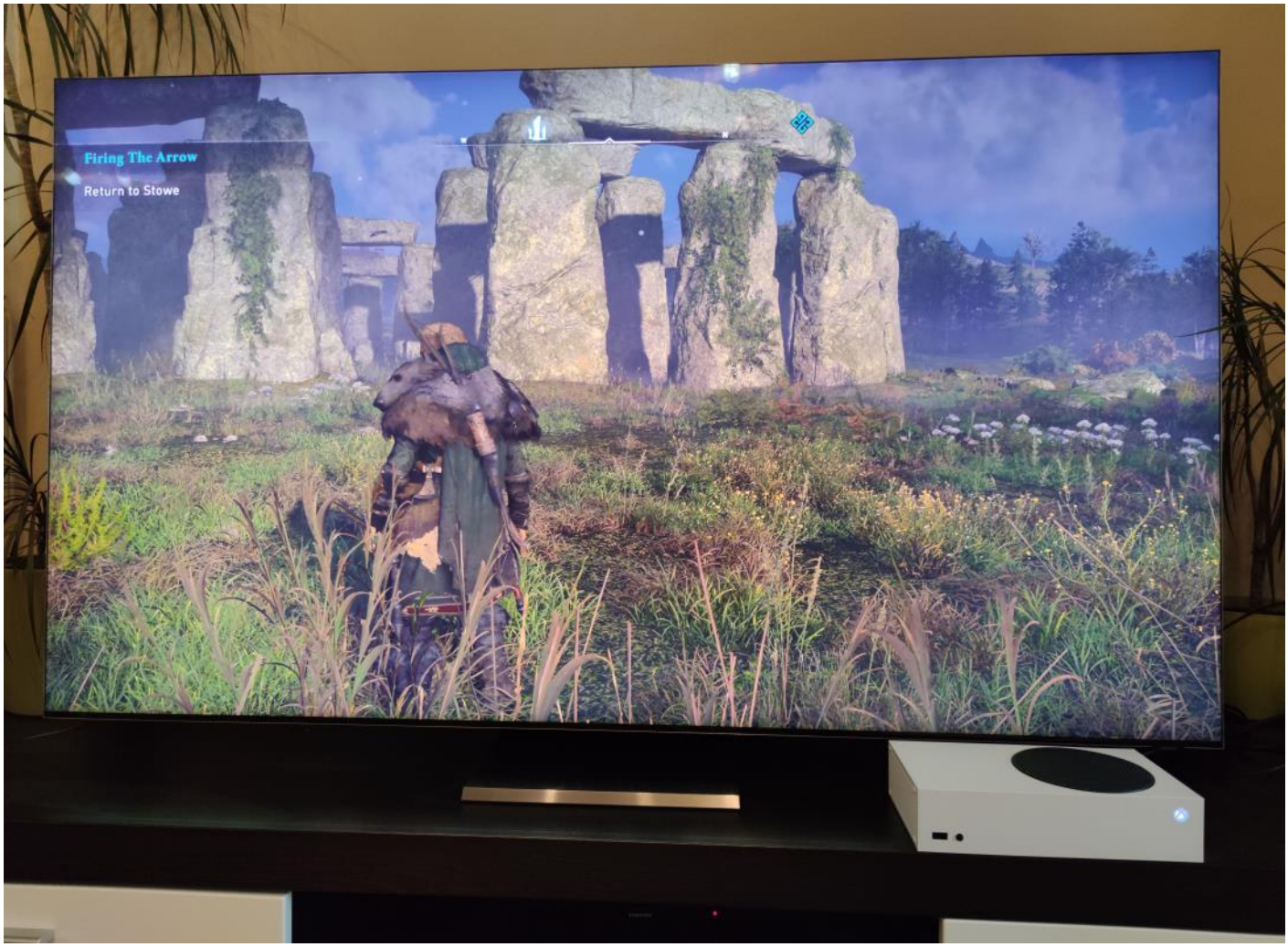
K tomu aj tu pribudne Ray Tracing, a teda funkcia, ktorá sa stará o kvalitné odlesky, tiene, nasvietenia. Vizuál tak má bližšie k realite. Už to niektoré tituly aj ukazujú a najviac teraz Watch Dogs: Legion. Len Ray Tracing je náročnejší a môže stiahnuť rozlíšenie aj pod 1080p. Napríklad Devil May Cry ale do tejto verzie Ray Tracing nepridal, ide len na Xbox Series X. Treba rátať s tým, že niektoré tituly to nebudú mať.

Rovnako ako Xbox Series X, aj táto konzola podporuje 120 Hz televízory, a teda ak máte podporu, môžete si vychutnať plynulé hry, aj keď aj rýchly framerate môže sťahovať rozlíšenia pod 1080p. Hry tak nebudú až také ostré. So 120 Hz podporou je teraz Gears 5, Call of Duty, pribudne podpora pre Rainbow Six: Siege.

Novou funkciou, ktorá je veľmi dobrá novinka a ktorá funguje aj tu, je Quick Resume. Je to funkcia, ktorá umožňuje prepínať sa medzi hrami bez toho, aby ste ich museli spúšťať znovu. Teda hráte jednu hru, rozhodnete sa, že teraz si dáte inú, a keď sa budete chcieť vrátiť do predchádzajúcej a kliknete si na ňu, do pár sekúnd sa zobrazí a pokračujete presne tam, kde ste skončili. Nemusíte hru spúšťať, znovu sa prekliklávať cez menu a nahrávať pozíciu. Konzola si necháva v pamäti okolo 6-8 hier.

Gamepad

Gamepad je v Xbox Series S verzii biely, aby sedel k farbe konzoly. Je to nová verzia gamepadu, ktorá je vylepšená oproti Xbox One, ale zároveň stále veľmi podobná. Nebudete si musieť výrazne zvykať na nový tvar.



Microsoft spravil podobné zoštíhlenie ako medzi Xbox360 a Xbox One generáciami, kde mierne upravil tvar, materiály, ale v zásade funkcie zostali. Z materiálov pridal hlavne zdrsnenia po bokoch a vzadu na triggeroch. Zníži to potenie oproti predchádzajúcemu gamepadu. Vylepšený bol D-pad, ktorého mechanika je prebratá z Elite controlleru ale samotný dizajn je prehĺbený a hlasnejšie ťuká.

Ostatné tlačidlá ostali rovnaké, ale pribudlo share tlačidlo na ukladanie obrázkov, videí a ich zdieľanie. Z portov sa USB zmenilo na USB-C, ostalo štandardné pripojenie na headset a aj 3,5mm jack. Rovnako zo starších funkcii ostali impulzné triggery, kde hry môžu využiť odozvu, štandardné vibrácie a možnosť pripojenia sa buď cez Bluetooth napríklad k notebooku alebo mobilu, alebo štandardným wi-fi systémom ku konzole. Vnútorné wi-fi je teraz ešte rýchlejšie a reakcie sa vám zobrazia na obrazovke okamžite.

Ostávajú tu baterky, ktoré môžete vymieňať, alebo si môžete kúpiť nabíjateľné, prípadne plug and charge kit, ktorý budete nabíjať cez USB-C.

Nakoniec je tu aj možnosť používať gamepady z Xbox One konzoly, ktoré budú tiež plne kompatibilné, a tak ak máte staršie gamepady, môžete sa s nimi presunúť do novej generácie.

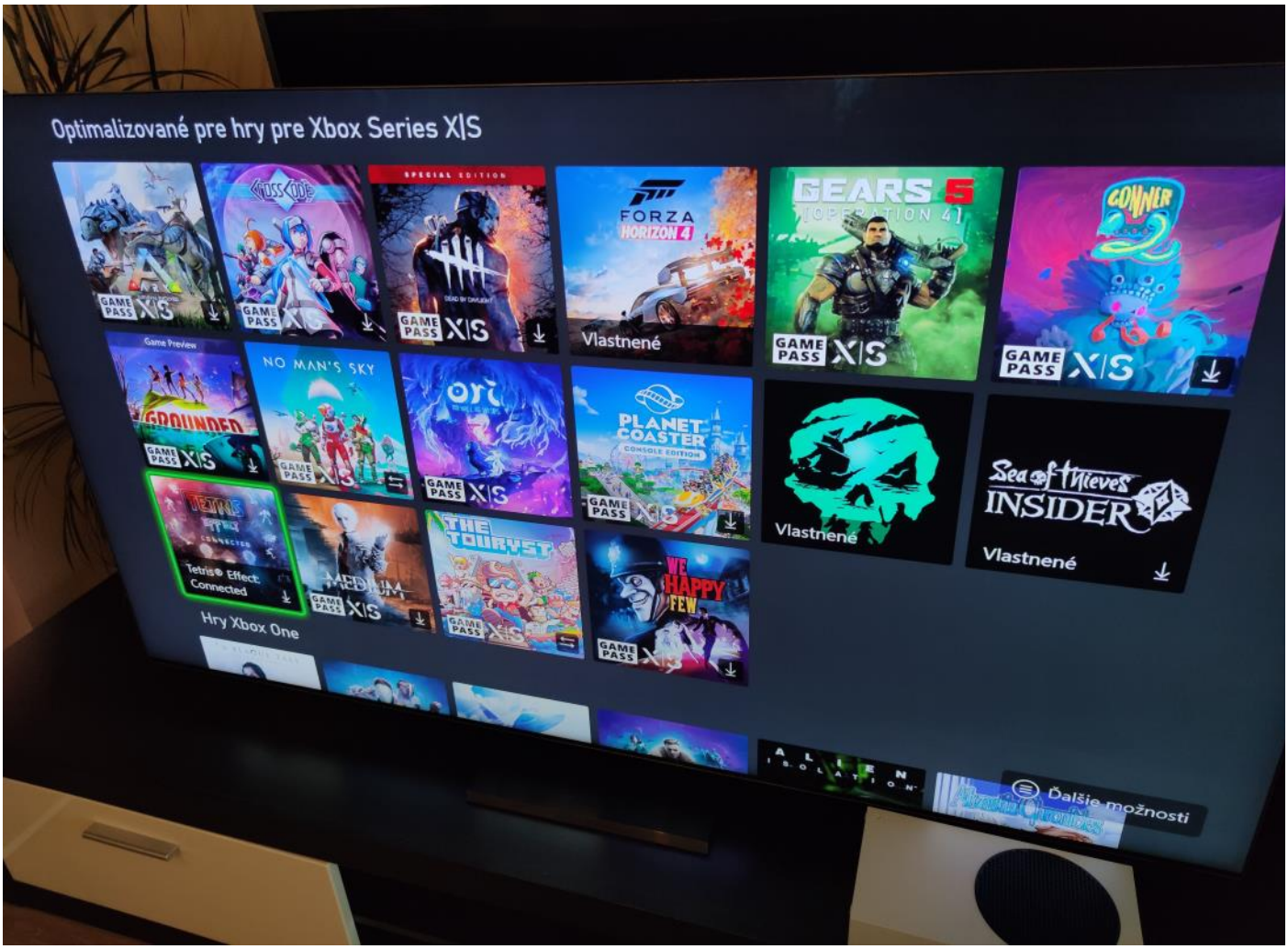
Systém konzoly

Ak ste mali doteraz Xbox One, nemusíte sa prechodu na novú konzolu báť. Systém tu ostáva rovnaký a konkrétne verzia, ktorú Xbox One dostal pred pár mesiacmi, keď sa mierne zaoblili ikony a hlavne pridala slovenčina. Jediná väčšia vizuálna zmena je tu prídavok animovaných pozadí. Ale z funkcii je toho viac a hlavne spomínané Quick Resume, filtrovania hier podľa Series XS platformy, alebo aj snímanie obrázkov priamo novým tlačidlom na gamepade. Už tak nemusíte ísť cez menu.

Ak ste ešte doteraz Xbox One nemali, je to celé jednoduché a prehľadné, len musíte vedieť, že na titulke máte ukázané naposledy spustené hry, pričom tá úplne posledná hra je vo veľkom okienku. Pod ňou je hneď najdôležitejšia položka zo systému, a to Moje hry a aplikácie.

V položke Moje hry a aplikácie, kde nájdete všetky svoje hry, nainštalované alebo nenainštalované, všetky hry, ktoré si viete nainštalovať z Game Passu alebo EA Play. Viete tu manažovať miesto, presúvať hry medzi diskami a nechýbajú ani aplikácie. Samozrejme, nechýba Store, z ktorého môžete hry a aplikácie sťahovať. To je tiež teraz predizajnované na moderný štýl, je prehľadnejšie a rýchlejšie.

Druhá dôležitá položka je settings, teda nastavenia. Sem hneď zamierte po spustení konzoly, keďže pod jazykmi si viete vybrať slovenčinu a rovno si to celé prepnúť do lokálneho jazyka.



Tu si nastavíte aj obraz, rozlíšenie, HDR a 60 alebo 120Hz podľa toho, čo váš TV podporuje. Viete si nastaviť aj ovládanie hlasom, ovládanie myšou, ale aj vzdialený prístup k vašej konzole. K nej totiž podobne ako pri Xbox One môžete pristupovať cez mobil a plne ho ovládať a aj vzdialene sa z nej hrať. Či už doma, alebo keď ste preč cez internet.

Nakoniec konzola vás už pri úvodnej inštalácii vyzve, aby ste si prepojili konzolu s aplikáciou na mobile. V Xbox aplikácii na mobile si tak len zadáte kód, konzola sa previaže a môžete si vzdialene spravovať hry, kontaktovať sa s priateľmi, sledovať notifikácie, svoje uložené videá a obrázky. Minimálne zatiaľ tu chýba Store. V predchádzajúcej verzii bolo, nová verzia ho nemá.

Posledná dôležitá vec, ktorú budete používať, je Quick Menu, do ktorého sa dostanete po stlačení Xbox tlačidla na ovládači a umožní vám rýchly prístup k prakticky ku všetkému v konzole. Máte tam posledné aplikácie, priateľov, správy, achievementy a aj uložené obrázky a videá. Plus svoj profil, z ktorého sa rýchlo dostanete aj do nastavení konzoly.

Spotreba a chladenie, hlučnosť

Na rozdiel od Xbox Series X, táto konzola má oveľa nižší výkon, má tak nižšiu spotrebu a rovnako nízku hlučnosť, respektíve je úplne tichá. Niežeby hlučnosť bola aj pri Xbox Series X. Už tam je to nepočuteľné a tu to bude rovnaké. Nie je tu nevyhnutne potrebná Vapor Chamber ako pri Xbox Series X, ale v konzole je dostatočný chladič a tichý ventilátor. Čo sa týka teplôt, tie idú mierne vyššie a zatiaľ čo X-ko malo okolo 52 stupňov na prieduchoch, Series S som nameral aj 55 stupňov - čisto na čiernom vetráku. Všade inde okolo sú len 30 - stupňové teploty. Vetranie je tu tak slabšie, ale na daný výkon dostatočné.

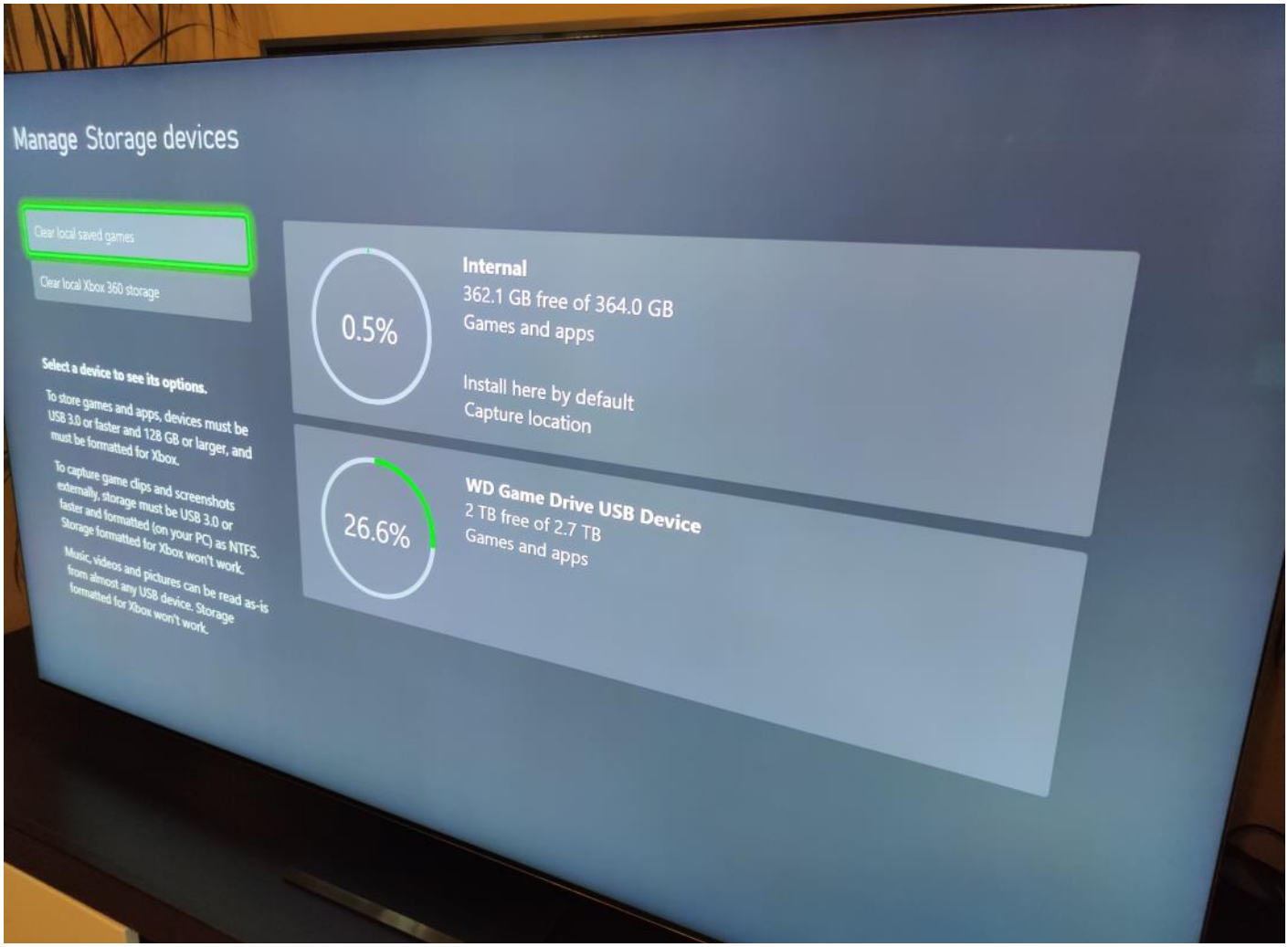
Samotná spotreba:

V stand-by stave: 8W (Xbox Series X ma 11 W) (pri sťahovaní v pozadí v standby stúpne na 20-25W)
V menu: od 33 W (Xbox Series X 39 W) (podľa záťaže v menu môže ísť aj na 60W)
V hrách: väčšinou okolo 70 W, maximum okolo 92 W (Xbox Series X - 150 W - 200 W)

Ak riešite spotrebu, toto bude v tejto oblasti pre vás ideálna konzola. V hrách je prakticky o polovicu úspornejšia a ušetrí aj v ostatných stavoch. Plus zatiaľ čo ventilátor na Xbox Series X sa točí aj v stand-by stave, tu sa zdá, že sa netočí, aj keď cítite mierne zahriatu konzolu.

Hry

V hrách bude Xbox Series S kopírovať Xbox Series X, a teda rovnako ako v minulej generácii všetky hry vyjdú aj na jednu aj na druhú konzolu. Vzhľadom na výkon a ako sme už písali, bude zmena hlavne v rozlíšení, kde Series X mieri na 4K, pri Series S to bude 1080p, respektíve 1440p alebo podobné rozlíšenia.



Zároveň pri niektorých hrách budú nižšie textúry. Framerate však pôjde rovnako do 120 fps.

Z hier teraz pri vydaní rovno konzola dostala aj Assassin's Creed: Valhalla, kde zvláda pôsobivú grafiku v rozlíšení až do 1620p, rovnako aj Watch Dogs: Legion, kde ukazuje, ako zvláda Ray Tracing. Oproti tomu taký Dirt 5 pôjde na 120 fps. Pridáva sa launch titul Microsoftu Gears Tactics, Yakuza alebo menší Falconner, ktorý pôjde v 1800p/60fps rozlíšení alebo v 1080p/120fps.

Z updatovaných titulov ukazuje malý Ori and the will of the Wisp, že skákačky dokážu ísť 4K/60fps alebo aj 1080p/120fps. Gears 5 zase ukazuje, že ak sa chce, konzola dokáže dať 1440p/60fps rozlíšenie a aj 120fps v akcii. Forza Horizon 4 zase ako dokáže ukázať konzola vylepšenú grafiku v 1080p/60fps.

Plus tisíce hier z predchádzajúcej Xbox One konzoly pôjdu v pôvodnej kvalite, ale s vylepšeným framerate alebo rozlíšením. Konkrétne na Xbox Series S pôjdu hry v Xbox One S verzii, nie tie vylepšené 4K verzie pre Xbox One X. Teda hry pôjdu podobne ako S verzii. Niektoré, ktoré mali problémy s framerate a padali sa stabilizujú na 30 fps, alebo ak mali odomknutý framerate, aj na 60 fps. Rovnako ak mali dynamické rozlíšenia ako Battlefieldy, tak pôjdu na svoje maximum, či už to bude 1080p, alebo vyššie. Tie čo boli zafixované na 900p, tak aj ostanú. Zároveň si viete zahrať aj Xbox a Xbox 360 tituly, ktoré boli v spätnej kompatibilite aj na Xbox One. Veľa hier v spätnej kompatibilite dostanú aj automatické HDR ako bonus.

Služby

Zo služieb je Game Pass pre konzolu priam ideálnym spoločníkom. Konzola nemá mechaniku, a teda tituly sťahujete len digitálne, tie si buď kupujete štandardne samostatne, alebo si zaplatíte Game Pass a získate takmer 300 hier za mesačné predplatné. Nájdete v ňom parádne tituly, ako Rainbow Six Siege, Doom eternal, Gears a Halo serie, ale aj Forzu Horizon 4 a nechýba ani Witcher 3.

Len tu sa rozlišujte základný Game Pass, ktorý je za 10 eur mesačne a Game Pass Ultimate, ktorý je za 13 eur a ktorý sa skutočne oplatí. Máte v ňom aj Xbox Live Gold predplatné, ktoré potrebujete na multiplayer a je v ňom aj EA Play balík hier, kde máte takmer stovku hier od EA (FIFA, NHL, Mass Effect, Battlefield tituly). A akoby to nestačilo, je tam aj PC Game Pass, takže veľa hier môžete v tomto predplatnom hrať aj na PC a k tomu ešte Android Game Pass, s ktorým na Android mobiloch viete streamovať Xbox tituly do mobilu. Tiež veľmi zaujímavá funkcia. Môžete totiž hrať aj keď nie ste za konzolou.

Aplikácie

Aplikácie sú štandardnou súčasťou ponuky Xbox Store a nájdete tam všetky možné filmové aplikácie ako Netflix, nechýba Youtube, na hudbu zase Spotify. Všetko spustíte aj priamo na Xboxe. Je tu aj prehrávač videí Kodi, cez ktorých viete streamovať filmy a seriály.

Kúpiť si Xbox Series S, ak máte Xbox One S?

Ak vám doteraz vyhovoval Xbox One S a úplne vám stačilo rozlíšenie a neťaháte sa za najvyššími rozlíšeniami, bude pre vás Series S logický krok vpred. Prejdete do novej generácie, pričom vám pôjdu všetky staré hry a aj všetky nové hry. Len prídete o Blu-ray mechaniku, to bude mínus, ak ste ju doteraz používali a máte staré hry na Blu-ray diskoch. Na druhej strane ak si predplatíte Game Pass, môže vám to vynahradiť.

Alebo si vybrať radšej výkonnejšiu Xbox Series X?

Teraz máte pri Xboxe na výber buď drahšiu a výkonnejšiu X verziu, alebo lacnejšiu a menej výkonnú S verziu bez mechaniky. Ak ste nenáročný hráč, môže vám Xbox Series S úplne stačiť. Len musíte rátať s tým, že je bez mechaniky a všetko musíte sťahovať a kupovať digitálne. Na druhej strane ak vám budú stačiť stovky hier v Game passe, stačí si predplatiť ten a nebudete musieť kupovať nič, možno vaše obľúbené série, ak napríklad hrávate Call of Duty, FIFA alebo Assassin's Creed hry (aj keď FIFA hry už budú v Game Passe, ale tie najnovšie až po približne polroku).

Ak chcete najkvalitnejšiu grafiku v 4K s vysokými detailmi alebo konzolu s mechanikou, priplaťte si na Xbox Series X. Zároveň tam máte aj väčší 1 TB disk.

Zhrnutie

Celkovo je Xbox Series S veľmi zaujímavá alternatíva k veľkej Xbox Series X konzole. Ponúka síce nižší výkon, ale pre nenáročných hráčov môže byť úplne dostačujúci.



Tí, ktorým vyhovoval Xbox One S, sa tu presunú do novej generácie a síce ostávajú v rozlíšeniach okolo 1080p, ale s novými hrami a vyšším framerate. Môžu tak lacnejšie prejsť do novej generácie. Všetko funguje a pôjde to rýchlo.

Jediná škoda je, že v základnej verzii je len 512 GB SSD disk, ktorý mohol byť aj väčší a pri viacerých hrách budete musieť potom vyberať, čo si necháte na vnútornom disku (viete si však hry zálohovať na externý disk). Rovnako treba rátať s tým, že táto verzia nemá mechaniku a hry môžete kupovať len digitálne. Na druhej strane sú tu stovky hier v Game Passe, ktoré sú digitálne, len stiahnete a hráte.

Konzola vás vyjde na 299 eur a určite si dokúpte Game Pass Ultimate. Ak začínate, vyjde vás len na 1 euro na prvý mesiac.

HODNOTENIE

+ malý, kompaktný a zaujímavý dizajn
+ plná kompatibilita s novou generáciou (ale určená pre FullHD rozlíšenia)
+ nižšia cena
+ úplne tichá konzola

- len menší 512 GB SSD disk (364 GB dostupného miesta)
- niekomu môže chýbať Blu-ray mechanika



FILMY



FILMOVÁ RECENZIA

PETER PAVLÍK



TENET

Tak sme sa dočkali. Záchranca kinárov, distribútorov aj divákov odstrihnutých od filmového potešenia konečne dorazil. Po viacerých odkladoch je práve novému kúsku Christophera Nolana (poznáte ho, však?) pripisovaná úloha spasiteľa, schopného opäť rozbehnúť trh. Veľké ambície, očakávania aj absťák od kina ale môžu mať za dôsledok nerealistické očakávania. vydaril sa Tenet pretože, obávať však sa netreba, chýba dosť toho mu dokonalosti k keď Aj

Svet je opäť raz v ohrození. Ruský oligarcha (Kenneth Branagh) má plán na jeho zničenie pomocou síl z budúcnosti. Zachrániť sa ho vydáva agent tajomnej agentúry (John David Washington) a zistí, že svet nefunguje presne tak, ako bol zvyknutý. A o deji vám viac neprezradím, pretože práve odhaľovanie fiktívneho sveta a občasné zvraty patria k základným stavebným kameňom novinky hviezdneho režiséra.

Tenet je komplikovaný film. Možno až príliš. Nolan uháňa vpred ako keby mal v rukách namiesto ambiciózneho sci-fi tradičné akčné béčko. V tomto tempe sa na nikoho nečaká. Ak pri veľmi skromne podaných vysvetľovačkách na chvíľku stratíte niť, budete minimálne štvrť hodinku stratení. Tento prístup svedčí o obrovskom režisérovom egu a nie som si istý, či sa na neho budú niektorí diváci schopní naladiť. Najmä ak alibisticky prezentuje myšlienku v štýle „nemusíš to chápať, musíš to cítiť“.

Na druhej strane je dobre, že sa nikto nesnaží dopodrobna vysvetliť ako to celé funguje. Rôzne maličkosti ako fungovanie pľúc, ohňa alebo kauzality na vnorenie do príbehu vtiahnu dostačujúco a komplexné pitvanie pravidiel, by mohlo byť kontraproduktívne. Určite by hrozilo, že by sa film stratil sám v sebe alebo by odvádzal pozornosť od hlavnej zápletky.

Tá je tradičnou špionážnou akciou, ktorá by sa nestratila v ľubovoľnej Bondovke alebo Hitchcockovi. Keby Fleming alebo majster napätia rozpútali svoje príbehy v štýle čím ďalej modernejších mindfuckov. Vytvára to zaujímavú fúziu, v ktorej máme ruského blázna túžiaceho zničiť svet a to je prekladané pravidlami, z ktorých by sa zatočila hlava aj Dr. Emmetovi Brownovi. Takto ambiciózny (a sebavedomý) koncept už v multiplexoch príliš nevídavame. No ak si ho niekto môže dovoliť, je to práve Nolan. Podobné postupy sú totiž doménou malých festivalových kúskov. Vďaka svojej povesti si ale talentovaný Brit môže na podobnú látku vydupať obrovský rozpočet a roztočiť to naplno.

Po remeselnej stránke je tak Tenet suverénnym veľkofilmovým remeslom, ktorému takmer nie je čo vytknúť. Kamera Hoyta van Hoytemu (Interstellar) je krásna. Výprava, kostýmy a vlastne celý design originálny a pôsobivý.

Nespolieha sa na otrepané lokácie a zavádza nás na miesta, na ktoré nie sme v hlavnom prúde zvyknutí. Trošku síce chýba Zimmerova hudba, no oscarový laureát Ludwig Göransson (Black Panther) sa snaží. Aj keď počuť, že originál to nie je. Ak to niekde nefunguje dokonale, tak v klasických neduhoch Nolanových titulov. A tým sú postavy a emočný chlad, ktorý z toho vyplýva.

Opäť ide hlavne o figúrky na šachovnici, ktorými majster ľubovoľne hýbe a nie životné charaktery. Túto skutočnosť sa predtým darilo maskovať superhviezdnym obsadením, ktoré sa tu však nekoná. Čo však neznamená, že herci svoju prácu neodvádzajú na úrovni. Najmä hlavný hrdina s tvárou Johna Davida Washingtona (BlackKklansman), budúci Batman (a bývalý žiariaci upír) Robert Pattinson a Kenneth Branagh (Dunkirk, Valkýra) sú skvelí. Ženskú stranu reprezentuje čím ďalej, tým zaujímavejšia Elizabeth Debicki (Vdovy). Rovnako tak nesmie chýbať talizman v podobe držiteľa dvoch Oscarov - Michael Caine (Čeľuste IV, Králi zlodejov).

Najväčším problémom ale začína byť samotný Nolan. Respektíve jeho prístup. Ten začína hraničiť s exhibovaním. Jeho posadnutosť časom tu dostáva ešte viac priestoru než obvykle. Po Dunkirku je to ďalší krok k odstupu k diváckym návykom a začínam sa báť, kam to bude pokračovať. Dramaturgické pravidlá si ohýba vlastným smerom podobne ako časopriestorové kontinuum. V hone za výnimočnosťou to tak pre radového diváka trošičku škrípe.

Silná symbolika, formálne fintičky s pretočeným časom alebo sebareflexia britského snobizmu sú síce veľkým analytickým potešením, no bežný návštevník blockbusterov sa bude s veľkou pravdepodobnosťou strácať. Časové paradoxy našťastie majú silu a občas je celý film skutočne záležitosťou, akú sme za podobné peniaze nikdy nemali možnosť vidieť.

V skratke povedané, ide o kombináciu Počiatku, Scottovho Deja vú alebo Lipského Happy Endu našróbovanú na to najlepšie z (už zmieneného) Bonda. A väčšinu času to funguje na najvyššej úrovni. Dočkáte sa úžasných scén, priestoru na rozmýšľanie aj niekoľkých chrumkavých technických vychytávok. Akurát je problém v tom, že mnoho divákov úplne neprekusne Tenet ako celistvý príbeh a ako zavedenú popkultúrnu zábavu. Nolanova tradičná doslovnosť mala vždy význam a dávala divákom pocit, že sú inteligentnejší, pretože sa dokázali orientovať v netriviálnych príbehoch. Aj keď ich režisér a scenárista v jednej osobe nenápadne vodil za ručičku. Tu sa však (takmer) na akékoľvek barličky kašle a musíte skutočne zapnúť mozgové závity naplno.

Tenet je aj napriek výhradám veľkým filmom, pre najväčšie plátna a všetci milovníci pohyblivých obrázkov by mali okamžite upaľovať do kina. A ideálne nie raz. Druhá projekcia je k úplnému vychutnaniu nutnosťou. Nič takéto tu dlho nebolo a dlho nebude. Inteligentných blockbusterov je ako šafránu a tento prevyšuje drvivú väčšinu konkurencie. Nejde o žiadnu pásovú výrobu, ale o výsostne autorský projekt skvelého režiséra, ktorého najväčším problémom sú očakávania.

Nejde o dokonalý film (dokonalosť neexistuje). Rovnako tak si nezíska srdcia divákov so suverénnosťou Batmanov, Dokonalého triku alebo Počiatku. Ale rezonovať s veľkou pravdepodobnosťou bude. Ide totiž o odvážny, ambiciózny a (v rámci súčasnej mainstreamovej produkcie) výnimočný počin. Aj keď o tržby sa dosť veľmi bojím. zaslúžia rozhodne to si projekty podobné no, prestrelím trochu vás z veľa pre Hodnotenie

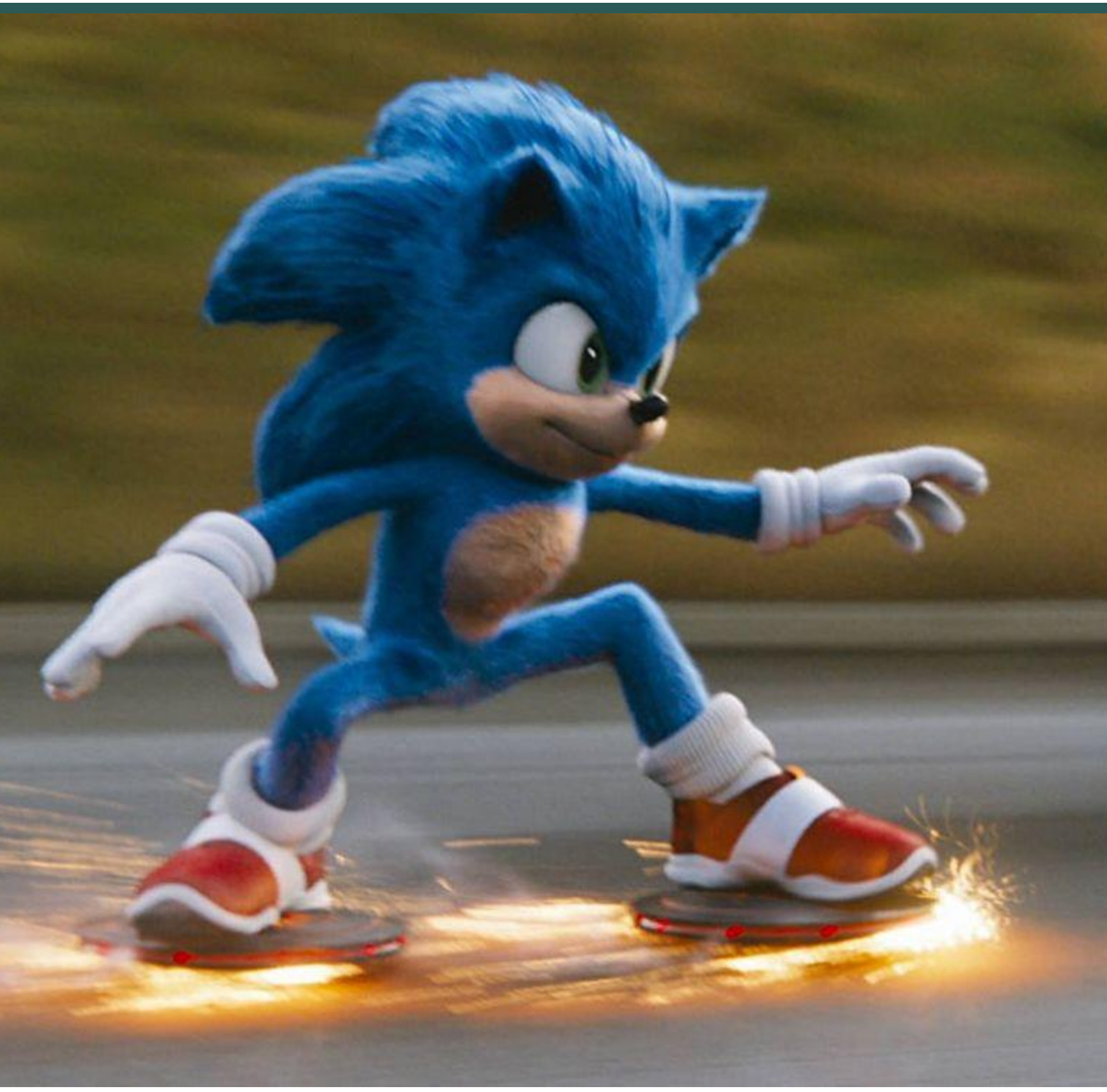


HODNOTENIE

Tenet (UK/USA, 2020, 150 min.)
Réžia: Christopher Nolan. Scenár: Christopher Nolan. Kamera: Hoyte van Hoytema. Hudba: Ludwig Göransson. Hrajú: John David Washington, Robert Pattinson, Elizabeth Debicki

9.0

MICHAL KOREC



JEŽKO SONIC

SONIC BODUJE VO FILME

Sonic the Hedgehog patrí medzi jedny z najznámejších videohier, budúci rok oslavuje 30. výročie a určite aj dnes nájdete rovno dve generácie hráčov, ktoré s modrým Sonicom pozbierali tisícky zlatých mincí. Videoherná adaptácia si na jeseň preskákala vlnu kritiky za nedostatočnú animáciu v prvej ukážke, ale dnešný výsledok u mnohých fanúšikov z grafického hľadiska obstojí. Otázna je skôr obsahová stránka.

Videohry v kinách to majú stále ťažké a až teraz sa ukazuje aké slabé scenáre zväčša majú. A Hollywood ich nechce ani príliš obohatiť, takže výsledkom sú skôr priemerné béčkové filmy, medzi ktorými sa občas mihne klenot.

Ježko Sonic je pre štúdio Paramount kľúčový film a jeho úspech potrebuje ako soľ. Preto sa nevrhlo do zbytočného risku a vystrúhalo klasický príbeh: hrdinom je sympatický mimozemšťan a jeho schopnosťou je premrštená rýchlosť. Po príchode na Zem býva v jaskyni, no je osamelý. Smútok chcel zažehnať tréningom baseballu a pri tej príležitosti to prehnal a energetický výboj ochromil veľkú časť okolia.

To si všimla aj americká vláda a povolala šialeného vedca Dr. Robotnika, aby zistil čo sa stalo. Má drzé, ale často efektívne metódy a Sonicovi ide po krku, no ten sa našťastie dá dokopy s policajtom Tomom. Čaká ich veľké dobrodružstvo a rýchlo naberú smer Green Hills - San Francisco, lebo Sonicovi práve tam "spadli" cez portál jeho vzácne zlaté prstienky.

Ježko Sonic sa dá rozdeliť na niekoľko častí. Úvod patrí predstaveniu postáv, ale ľudia tu ťahajú za veľmi krátky koniec - do polhodiny si uvedomíte, že potenciál majú iba videoherné postavy: Sonic je ukecaný príšelec, ale zároveň presne typ kamoša, ktorého by každý chcel mať. Miestami vypráva až príliš, čo občas škodí a slúži skôr instantným scénam: ježko robí blbosti, plní si sny, pričom občas hrozí, že dostane po hube.

Dr. Robotnik sa snaží maximálne využiť bláznivú kreáciu Jima Carreyho ako z 90. rokov. S fúzmi na tvári strúha grimasy, tancuje vo futuristickom kamióne či sa stále vyhráža okolitým civilistom či pracovníkom. Je to nepríjemná postava, ale nedá sa uprieť, že Robotnikovi vtisol potrebný kus zlodušstva a môžete proti nemu držať palce Sonicovi.

Civilne scény sú priemerné a môžete si počas nich zdriemnuť (ježko a poliš prídu do baru a bude aj bitka či rodinne taľafatky), ale tie akčné či videoherné sú zručne nakrútené a zaslúžia si pochvalu. Existujú dva typy: jeden využíva už niekoľko raz videný efekt spomalenia sveta, zatiaľ čo hrdina robí bláznovstvá: Quicksilver z X-Men či Deadpool by mohli rozprávať. Prvý raz je to celkom efektné a úsmevné, ale ak ste videli už podobné scény, je to skopírovaný efekt.

A druhý typ - akčné scény Sonica a Robotnika, to je už iná káva a pomyselný vrchol filmu. Mieša sa v nich zákernosť zaporáka, um hrdinu, efekty a dravá akcia. Každá z nich vás zabaví, nie sú príliš dlhé a možno by ste ich chceli vidieť ešte viac.

Čo je dobrý signál, lebo film sa netají otvorenými scénami na konci (sú dve), ktoré načrtnú nové možnosti, či ďalšiu postavu... áno, Paramount dúfa v dvojku a potenciál určite má. Len treba vyhodiť nudné civilné scény a vložiť ešte viac videoherných prvkov.

Ježko Sonic nie je najlepším filmom podľa videohry, ale úplnú hanbu predlohe nerobí. Nepatrí sa síce porovnávať s nedávnou konkurenciou, ale výsledok sa dosť podobá na vlaňajšieho Detektíva Pikachu.
PS - Slovenský dabing klasicky ukričaný. Po polovici filmu si zvyknete, ale originál je inde, možno aj o celý bod.

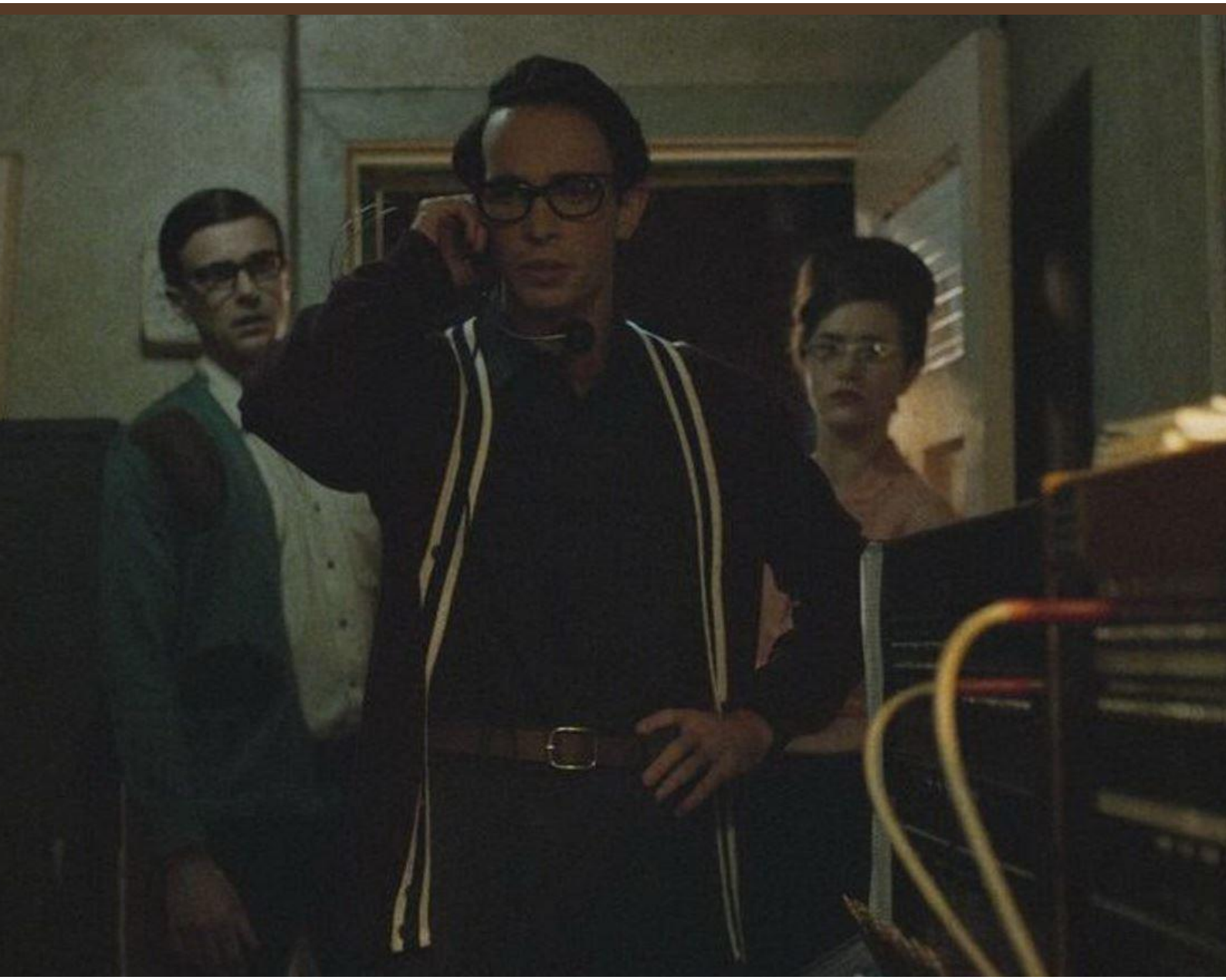


HODNOTENIE

Sonic the Hedgehog (USA / Japonsko / Kanada, 2020, 99 min.)
Réžia: Jeff Fowler. Scenár: Josh Miller, Patrick Casey. Hrajú: Jim Carrey, James Marsden, Tika Sumpter, Ben Schwartz, Lee Majdoub, Neal McDonough, Natasha Rothwell, Adam Pally ...

8.0

HANNA LIPOVÁ



VAST OF NIGHT

SOLÍDNY HOROR

"Niečo je na oblohe!" prenesie cez krikľavo červené pery s doširoka roztvorenými očami jedna z postáv snímky The Vast of Night a veľavýznamne sa pritom zahľadí do nočnej tmy za oknom. Hoci sme to na plátne či obrazovke počuli už aspoň tisíckrát, tento raz je to celkom ako po prvý raz. Andrew Patterson sa rozhodol pre diváka oprášiť, ba možno až znovuobjaviť korene sci-fi žánru a vystačil si pritom s krásne minimalistickou výpravou, hŕstkou mladých a neopozeraných hercov a poctivou prácou s detailmi a atmosférou.

Päťdesiate roky dvadsiateho storočia, fiktívne mestečko Cayuga v Novom Mexiku. Lokálna rozhlasová hviezda Everett (Jake Horowitz) a telefonická spojovateľka Fay (Sierra McCormick) práve objavujú úžasné schopnosti nového prenosného nahrávača - vzrušujúceho výdobytku doby plnej pokrokov, v ktorej žijú. Potom sa však stane niečo, čo si ani s tou najväčšou predstavivosťou nedokážu vysvetliť. Na telefonických a rádiových

frekvenciách sa objaví čudesný zvuk, akýsi nezrozumiteľný signál, ktorý sa neponáša na nič, čo doteraz počuli.

V mestečku Cayuga sa v ten večer všetko točí okolo prvého basketbalového zápasu v sezóne. Takmer všetci jeho obyvatelia sú v miestnej telocvični a ulice sú vyľudnené. I tak sa však začnú množiť hlásenia čudesných pozorovaní na nočnej oblohe na mestom. A potom sa do rádia k Everettovi dovolá muž, ktorý tvrdí, že zrejme vie, o čo tu vlastne ide...

Najväčšie vzrušenie vždy plynie z neznáma. Pre sci-fi to nepochybne platí dvojnásobne - aj preto je možno stále ťažším a ťažším orieškom nakrútiť science fiction, ktoré by toto vzrušenie, napätie a hádam až animálny pocit strachu z neznáma v divákovi dokázalo autenticky vyvolať. Filmári sa s tým skúšajú popasovať rôzne - ešte komplikovanejšími filozofickými teóriami, ešte bombastickejšími trikmi, ešte šokujúcejším záverom. Andrew Patterson ale použil celkom opačnú logiku – ak medzi dnešným divákom a autentickým vzrušením zo sci-fi stojí fakt, že už všetko dávno stokrát videl a počul, pokúša sa ho vo The Vast of Night preniesť do čias, keď to tak ešte vôbec nebolo.

Celá prvá hodina snímky vlastne stojí práve na tomto - nekonečná konverzačka medzi spojovateľkou Fay a rozhlasovým spíkrom Everettom v poctivých kulisách malomestských amerických päťdesiatok do deja neprináša takmer nič a zachádza až tesne po hranicu, kedy vás to začína nudiť. Zato vás ale ako stroj času spoľahlivo prenáša do doby, kedy sa fajčilo aj v školských telocvičniach, prenosný magnetofónový nahrávač patril k najmodernejším výstrelkom doby a v južnej Nevade práve vznikala vojenská základňa, ktorá raz vojde do dejín ako svätý grál všetkých konšpirátorov - Area 51.

The Vast of Night stojí na poctivej “vintage” atmosfére, konverzáciách dvoch mladých ľudí nepobozkaných digitálnou dobou, ale aj sugestívnej práci s vizuálom - nekonečný nočný prelet cez vyľudnené ulice Cayugy na jediný záber patrí k jeho najvďačnejším chuťovkám. Okrem toho je tu ale tiež množstvo žánrových narážok, ktoré milovníka sci-fi určite neobídu. Je v tom štipka enigmatického čara Wellesovej Vojny svetov, neprehliadnuteľná pocta The Twilight Zone, ale aj veľká dávka poctivosti raného Spielberga. A, samozrejme, tiež mnoho inšpirácie zo skutočných “urban legends” o pozorovaniach mimozemských telies - dávno spred čias, keď to s photoshopom zvládne už aj dvanásťročné dieťa.

Vo filme je ale aj kopec ďalších kontextových narážok - napríklad aj na sociálne témy, ako je rasová diskriminácia (chcelo by sa povedať, že v 50. rokoch obzvlášť vypuklá, no pri pohľade na udalosti dneška by to bolo asi dosť nepresné). Hoci ide len o letmé zmienky a odkazy, pozornosť, ktorú film venuje aj takýmto zdanlivo nesúvisiacim nuansám, je príjemným dôkazom, že jeho tvorcovia aj napriek komornosti spracovania a monotematickej zápletke nezabudli ani na širšie súvislosti. S ohľadom na to, že ide o celovečerný debut len 38-ročného režiséra, máme sa hádam ešte na čo tešiť.

Snímka The Vast of Night z dielne Amazon Studios je dostupná len cez streamovacie služby, za pozornosť ale rozhodne stojí. Ba vlastne jej to možno práve v prítmí vašej obývačky, uprostred noci, keď už susedia dávno spia, pristane úplne najlepšie.



HODNOTENIE

The Vast of Night (USA, 2019, 89 min.) Réžia: Andrew Patterson. Scenár: Andrew Patterson, Craig W. Sanger. Hrajú: Sierra McCormick, Jake Horowitz, Gail Cronauer ...

8.0

PETER PAVLÍK



BAD BOYS NAVŽDY

NÁVRAT ZLÝCH CHLAPCOV

Keď v roku 1995 zavítal do kín prvý diel Bad Boys, išlo o veľmi slušne naplnenú mustru podžánru buddy - movie. Z davu vynikal najmä výborne zvolenou ústrednou dvojicou Will Smith/Martin Lawrence a agresívnou vizualitou akéhosi debutanta menom Michael Bay. Zrodil sa hit, no na dvojku si bolo treba počkať dlhých osem rokov.

Medzitým sa z Baya aj Smitha stali hviezdy svojich oborov a pred divákov sa dostala omnoho epickejšia, šialenejšia a politicky nekorektnejšia nálož. Reakcie ani tržby však neboli jednoznačné. Bay pre ďalšie projekty zmenil producenta Jerryho Bruckheimera za Spielberga a trojka skončila na dlhé roky v „Development Hell“. Až doteraz.

Sedemnásť rokov po dvojke sa teda zlí chlapci vracajú. Tentoraz ale bez svojho adoptívneho otca a je to dosť poznať.

Mike (Will Smith) a Marcus (Martin Lawrence) stále pracujú ako partneri v Miamskej polícii. No ich najnovší prípad bude najťažším, pretože to tentoraz bude osobné. Mexický gangster ide tvrdo za pomstou svojho otca a jedným z jeho terčov je aj Mike. Navyše Marcus túži po dôchodku. Ich posledná jazda sa tak nezaobíde bez strieľania, vrtuľníkov, výbuchov a množstva vtipných situácii. Nie všetko je ale tak ako to vyzerá.

Už od začiatku je jasné, že Smith aj Lawrence majú zo svojich návratov radosť. Pritom je evidentné, že tvorcovia nemajú problém reflektovať ich skutočný vek. Charakterizácia a konfrontácie postáv sa viac posunuli k dospelejším Smrtonosným zbraniam a namiesto nich sa pred kamerou v rovnakom príbehu pokojne mohli preháňať Mel Gibson a Danny Glover. Túto ikonickú sériu som nespomenul náhodou, pretože atmosféra filmu viac než bezstarostné strieľanie záporákov z prvých dvoch častí, pripomína temnejšie príbehy Riggsa a Murtaugha.

Pôvodne totiž tento projekt pripravoval často nekompromisný Joe Carnahan (Narc, Grey) a evidentne z jeho vízie ostalo viac, než len prepúšťacie papiere. V čom tkvie tento posun, bohužiaľ nemôžem vysvetliť bez spoilerov. Markentingové oddelenie našťastie nechalo esá v rukáve a v kine vás čaká niekoľko (ne)príjemných prekvapení.

Príbeh a scenár sú z celej série najlepšie, takže vlastne prvýkrát nejde iba o mix sitcomového humoru a efektných akčných scén. Čo však neznamená, že sa oboch týchto ingrediencií nedočkáte.

Stále sa pohybujeme vo vodách vysokorozpočtového Hollywoodu, no tentoraz v trochu civilnejšom podaní. Nekonajú sa teda žiadne súložiace krysy, vyťahovanie vnútornosti z mŕtvol ani drogových eskapád. Iste, nejde o žiadny sofistikovaný humor a stále sa mieri predovšetkým na prvú signálnu, ale posun je jasný a vôbec to neprekáža.

Problémom však je nevýraznosť akčných scén. Náhradné režisérske duo Adil El Arbi/Bilall Fallah za Bayom nestíha vo vynaliezavosti, adrenalíne a už vôbec nie v remesle. Najhoršie tak pôsobia momenty, keď sa jeho rukopis snažia napodobovať. Našťastie to nie je tak často ako sa javí z trailerov. Občas príbehu dochádza dych a po ruke nie je žiadna šialenosť ani originálny výrazový prostriedok, ktorý by zahnal vkrádajúcu sa (veľmi občasnú) nezaujímavosť. Podobných okamihov je našťastie minimum.

Remeselne ide o príjemne retro, pripomínajúce 90. roky. V tomto ohľade najviac poteší oprášenie vynikajúcich pôvodných hudobných motívov Marka Mancinu (vo dvojke sa neobjavili). Okrem nich Lorne Balfe síce nič úžasné nevymyslel, no ani nič nekazí. Kamera Robrechta Heyvaerta takisto pôsobí ako z Bruckheimerových produkcií prelomu milénií. Aj napriek tomu sa na nostalgiu prekvapivo netlačí tak intenzívne ako napríklad v poslednom Terminátorovi alebo nebodaj Star Wars. Nečakané cameá dokonca potešia a občas sú veľmi vtipné (svadba, medzititulková scéna).

Ďalším príjemným prekvapením sú vedľajšie postavy. Joe Pantoliano ako zúrivý šéf je istotou a tím mladasov má našťastie ďaleko k nevýraznosti podobne ladeného zoskupenia v trojke Expendables. Sú to síce iba karikatúry známych klišé (teda okrem úžasne koncipovaného počítačového nerda), no dvojici hlavných protagonistov efektívne nahrávajú. Vôbec by som sa nečudoval, keby už ležal v Sony niekde na stole scenár k ich seriálovému spin-offu v hlavnej úlohe s nesmierne sexy Vanessou Hudgens. Osobitou kapitolou sú nekompromisní záporáci, s hromadou scenáristických kolotočov, ktoré sú našťastie vtipne akcentované.

Ak máte z predchádzajúcich riadkov pocit, že ide o výnimočnú udalosť, tak vás ale musím bohužiaľ trochu sklamať. Stále tu máte dočinenie s „iba“ veľmi kvalitným produktom , ktorý má občas problémy so štylizáciou, tempom a prepínaním medzi rozvernou komédiou a osudovou drámou. Niektoré digitálne triky nie sú zďaleka dokonalé a remeselná suverénnosť Michaela Baya a jeho (či akýkoľvek iný) autorský rukopis sú v nedohľadne (pre mnohých našťastie). Takisto si nie som istý, čo na výsledok povie divák, ktorý sa vydá do kina za čistokrvnou akčnou komédiou. To sú však väčšinou iba nepodstatné výčitky v mori obrovskej spokojnosti.

Stále ide o prvotriedny blockbuster plný atrakcií, zábavy, akcie a nejakého toho ponaučenia. Jerry Bruckheimer si spomenul na svoje lepšie včerajšky a po sérii neúspešných projektov sa vrátil tam, kde patrí. Aj keď tentoraz vyznením viac pripomína svojho najväčšieho rivala svojich zlatých časov Joela Silvera. Vlastne by som sa vôbec nečudoval, keby k nemu niekto prepašoval konkurenčný scenár tretej Smrtonosnej zbrane (teda predtým než tematicky zmäkla) a ten sa po miernych úpravách (napríklad prepísaním mien hlavných hrdinov) realizoval.

Bad Boys navždy milo prekvapil. Tematicky, poňatím aj kvalitou navyše vracia do kín zdanlivo mŕtvy žáner, ktorý popcornožrútom tak strašne veľmi chýba. Nevidím teda dôvod prečo nevyraziť do kina (teda pokiaľ neulietavate na európskych alebo islandských sociálnych drámach). Zo zlých chlapcov sa pomaly stávajú dobrí muži a ja dúfam, že na ich ďalšiu akciu nebude potrebné čakať ďalších dlhých 17 rokov. Naozaj som netušil a ani nedúfal, že to bude takto dobré.

P.S. Will Smith sa konečne dočkal a je v titulkoch tejto série uvedený na prvom mieste.



HODNOTENIE

Bad Boys for Life (USA / Mexiko, 2020, 124 min.)
Réžia: Adil El Arbi (as Adil), Bilall Fallah (as Bilall). Scenár: Chris Bremner, Peter Craig, Joe Carnahan, George Gallo. Hrajú: Will Smith, Martin Lawrence, Vanessa Hudgens, Alexander Ludwig, Charles Melton,

8.0

MICHAL KOREC



WONDER WOMAN 1984

Od prvej Wonder Woman ubehlo tri a pol roka. Je to pomerne dlhá doba a medzitým si DC svet zažil svoje pády (kinoverzia Justice League) i úspechy (Aquaman, Joker). Ale Wonder Woman je symbol, ktorý sa oplatí živiť v samostatných filmoch, lebo si razí svoju cestu a do efektného diania i mlátenia sa snaží priniesť aj isté posolstvo. Nebude tomu inak ani pri pokračovaní, hoci výsledný dojem je do veľkej miery odlišný.

Od prvej časti ubehlo 66 rokov a svet sa zmenil. Prebieha Studená vojna, ale Diana Prince sa do nej nezapája, pracuje v múzeu vo Washingtone, chodí na osamelé večere a občas spomína na staré časy. Veľa vecí sa zmení, keď sa v múzeu objavia dve nové osoby – kolegyňa Barbara Minerva začína študovať vzácnu korisť z nedávnej rabovačky a Maxwell Lord (veľký šéf korporácie Black Gold) sa prišiel pozrieť, aby pomohol s financovaním inštitúcie. Lenže pohnútky všetkých sa zmenia len čo sa prejaví sila istého artefaktu. Vďaka nemu môžu veľa získať – a zároveň aj stratiť, čo premieša ich vzťahy. Postupne sa rodí nový konflikt, ktorý začne ovplyvňovať mnohých ľudí. A Wonder Woman čaká duo záporákov, Cheetah a samotný Max Lord túžiaci ovládnuť svet.

Chýry, že druhá Wonder Woman sa bude odohrávať v kulisách druhej svetovej vojny, vymenila túžba posunúť sa ďalej: do odľahčených 80. rokov, kde fičí break dance, trvalé, ľadvinky na páse nejedného chlapíka a široké farebné obleky. Je to obdobie, kedy fičal tretí i štvrtý Superman a možno si naň neraz aj spomeniete. Zasadenie filmu do 80. rokov 20. storočia spojené so svetlou farebnou kombináciou vdýchne filmu potrebnú ľahkosť: zabudnite na temné motívy Nolana či Batman vs. Superman, kde sa Wonder Woman mihla po prvý raz.

WW84 však začína fantastickým prológom na Themyscire, ktorý nie je samoúčelný – nechce nám ukázať iba Amazonky pri ďalšom tréningu či ich športových hrách. Zažijeme tu nielen dychberúci štart, ale najmä lekciu pre Dianu, ktorá sa zíde neskôr pri jej osudových krokoch. Aby sme mohli precítiť neskoršiu drámu, treba sa ponoriť aj do mysle dieťaťa, ktoré žije s inou. A čo je dôležitejšie, ponúkne hneď na štarte epickú akciu. Prvá polovica filmu jej totiž veľa neobsahuje – je tu však ešte jedna akcia v obchodnom centre, ale na ňu nadviaže dlhočizná sekvencia predstavovania nových postáv, ich túžob a zlyhaní, ktoré budú chcieť odčiniť. Barbara je výborne zahraná v podaní Kristen Wiig, ktorá si postavu užíva a dokáže jej vtisnúť prerod na odvážnu ženu s novými schopnosťami (trošku ťažšie je to s jej komiksovou Cheetah, no tá je na plátne zúfalo krátko).

Ešte lepšie je však vykreslený Max Lord, ktorý nadobúda tiež odlišnú podobu s efektnou supervlastnosťou, ktorú autori pekne využívajú. Nie je to tradičný zloduch, čo by sa chcel mstiť násilím, ale má odlišné šance i zbrane ako si podmaniť ľudí. Keďže nemá kostým a vystačí si zväčša s oblekom, Pedro Pascal hrá diabolsky a užíva si scény s psychológiou či vplývania na iné postavy. Zámerne nechcem prezradiť, okolo čoho sa krúti celý dej, ale využíva celkom originálne poňatie, ktoré dokáže vrátiť aj toho starého známeho do hry.

Áno, je tu comeback v podaní Steva Trevora využitý pre obmäkčenie Diany, jej staronovú lovestory a má pár kúzelných momentov, no žiaľ rovnako aj niekoľko prázdnych či samoúčelných. Prvú polovicu by bolo ideálne prestrihať, na druhej strane práve tu vynikajú rozverné 80. roky, ktoré vymenili vážnosť prvej svetovej vojny za množstvo vtipov v prospech Stevea, ktorý obdivuje kam sa posunula móda či technológia sveta.

Keď sa prejaví túžba Maxa Lorda ovládať svet naplno, odpália sa viaceré mechanizmy a film mení tvár. Stále si udrží istú ľahkosť, no zrazu aj studená vojna, ľudské túžby a temné stránky duší vyplávajú na povrch. Pre diváka je lukratívnejšia šanca vidieť Wonder Woman opäť v akcii a dorazia dve skvelé akčné scény – jedna na africkej diaľnici s parádnym hudobným sprievodom a druhá v Bielom dome, kde sa konečne stretnú postavy a začnú sa mlátiť naplno. Grandiózne finále využíva kvantum ďalších elementov – Cheetah zvýši svoj level, Max sa posúva do ultrašialenej roviny a Diana nasadzuje novú výbavu. Finále nie je však prepálené a nesúrodé ako pri prvej Wonder Woman, má pár nápadov, dobrú vizuálnu stránku a stále máte prehľad, čo sa deje. Je tu poriadna akcia a Hans Zimmer absolútne búcha do nástrojov a mieša mnohé hudobné motívy.

Apropo, Zimmer. Keď chýbal v prvej Wonder Woman a Rupert Gregson -Williams varíroval pôvodný motív, napokon to bola celkom dobrá alternatíva a po rokoch som si na soundtrack zvykol. Keď sa vrátil Hans Zimmer späť, môžete sa tešiť jednak na narvaný soundtrack plný nových melódií, akčnej muziky a najmä celú plejádu motívov z celého DC univerza, keďže už nejeden film sprevádzal. Zaznejú v nečakaných momentoch a čo je dôležitejšie, vhodne ich dopĺňajú a vytvárajú istý pocit kontinuity. Jedna za všetky: Beautiful Lie... Z hereckých výkonov si Gal Gadot plní povinnosti a naďalej ostáva spätá s postavou – keďže nemá iba akčné scény, elegantne zvláda aj tie ostatné. Obsadeniu však jednoznačne dominuje duo Kristen Wiig-Pedro Pascal, ktorý si svojich záporákov strihli parádne a zvládajú ich viaceré roviny.

Wonder Woman 1984 však vo finále hodnotím o bod slabšie ako jednotku. Tá si držala istú vážnosť, posolstvo a súdržnosť. Dvojka je na jednej strane dlhšia, plnšia, ponúka veľa a súhlasím s Patty Jenkins, že by uživila aj ďalších 15 minút. A súčasne by som z prvej hodiny strihal minúty, občas silený humor či dlhé scény. Ale po dvojmesačnej absencii v kine to bol parádny blockbuster, akých je tento rok málo. Aj dvojka sa snaží doručiť isté posolstvo, ktoré možno v súčasnej pandémii rezonuje ešte lepšie ako v bežnom lete, kedy sa každý týždeň snažíme vstrebať ďalší blockbuster. Tematické a myšlienkové prepájania s Orwellovou 1984 očakávajte len v jemnej forme poukázania na "dokonalé" ovládanie sveta, manipuláciu či diktatúru. Patty Jenkins režíruje dobre, akurát musí lepšie komunikovať so strihačom Richardom Pearsonom a nebáť sa oželieť niektoré scény, či meniť ich za iné. Názory sa budú líšiť: niekomu bude sedieť viac prvá polovica, niekomu druhá a mnohí si povedia, že tá obsesia ženami je príliš veľká. Ale napokon je tu dobrý balans medzi vážnymi témami, ľahkosťou a efektnou akciou. Táto séria má stále potenciál ísť ďalej.



HODNOTENIE

Wonder Woman 1984 (USA / UK / Španielsko, 2020, 151 min.)
Réžia: Patty Jenkins. Scenár: Patty Jenkins, Geoff Johns, Dave Callaham, William Moulton Marston. Hrajú: Gal Gadot, Chris Pine, Kristen Wiig, Pedro Pascal, Natasha Rothwell, Robin Wright, Connie Nielsen,

7.0

PETER PAVLÍK



BOSS LEVEL

S filmami o časovej špirále sa v poslednej dobe roztrhlo vrece. A niet sa čo čudovať. Téma prežívania jedného dňa dookola je chytľavá a navyše aplikovateľná v akomkoľvek žánri. Od komediálnej klasiky Na Hromnice o deň viac (Groundhog Day) sme sa tak dočkali sci-fi (Na hrane zajtrajška/Edge of Tomorrow alebo Zdrojový kód/Source Code), akčňáku (Lola beží o život), hororu (Všetko najhoršie/Happy Death Day) alebo teenagerského filmu (Before I Fall). Tento rok k nám zavítal vydarený Palm Springs a na Netflix čoskoro dorazí vianočná komédia v tomto duchu.

No Tradičné akčné béčko sme tu ešte v tejto podobe nemali. Hodenú rukavicu tejto výzvy zodvihol Joe Carnahan (Medzi vlkmi / The Grey, A-Team). Ten má v Hollywoode často problémy kvôli svojej náture, takže sme mohli očakávať drzú, drsnú a čiernohumornú jazdu. Navyše s chrumkavým obsadením. Frank Grillo (Patrola/End of Watch) je snaživý borec a po jeho bok sa podarilo zohnať Naomi Watts (Mulholland Drive), Michelle Yeoh (Sunshine) a hlavne Mela Gibsona (myslím, že tu výpis filmov netreba).

Roy (Frank Grillo) sa dostane do časovej slučky. Každý jeho deň začína tým, že sa ho niekto pokúša zabiť a vždy sa mu to aj podarí. Poučený priebehom budúcich udalostí však ostáva na žive každý deň trochu dlhšie. Snaží sa teda vypátrať čo sa vlastne deje a kto za všetkým stojí.

Boss Level má vynikajúci prvý akt. Nezdržujeme sa expozícou a ide sa rovno vec. Na rozdiel od hrdinov z príbuzných filmov, nemá Roy čas si svoju situáciu užívať. Budí sa totiž na to, že mu chce

niekto odseknúť hlavu. Opakujúci deň pre nášho hrdinu proste nie je príliš dobrý. Ale pre diváka o to zábavnejší. Zabijak s mačetou v byte, vrtuľník za oknom a na ulici mnoho nástrah v podobe štýlových zabijakov. Všetko je nakrúcané s príjemnou hravosťou a prepálenou brutalitou. Takže sa dočkáme odseknutých ručičiek, nožičiek a hlavičiek. Frank Grillo rozbieha svoju charizmu na maximum (a dáva zabudnúť na tragické Jiu Jitsu). Je vybavený skvelou kondičkou a všetko berie s nadhľadom. Vždy má na perách nejakú vypečenú hlášku a svoje večné umieranie berie s milým sarkazmom (čo iné mu ostáva).

Po Wheelman je to jeho ďalšia one man show, no paradoxne je to aj jeden z najväčších problémov filmu. Nikto z ďalších zúčastnených hviezd nedostane poriadnu šancu zažiariť. Sú to proste figúrky do počtu, obsadené známymi tvárami. Čo najviac zamrzí práve u Gibsona. V poslednej dobe totiž "Cagovatie/Willisovatie" a objavuje sa v projektoch nehodných jeho predchádzajúcej kariéry (Force of Nature / Miliónový hurikán, Fatman). A po vynikajúcom Dragged Across Concrete je to škoda. Svojho záparáka si síce vychutnáva, ale scenár mu neponúka nič zaujímavé. A ešte horšie sú na tom Naomi Watts a Michelle Yeoh.

Stále však platí, že hlavný hrdina nemá problém film potiahnuť sám (takže ide skôr o frflanie neuspokojeného fanúšika menovaných hviezd). Akčné scény majú švih a iba občas nás postraší nedostatočný rozpočet (v podobe niektorých dosť zlých CGI trikov). V rámci zvoleného žánru a poetiky to ale nevadí. Carnahan sa opiera o videohernú štruktúru ešte viac ako je v podobných projektoch zvykom.

Po nedávnom vydarenom Guns Akimbo tak ide o ďalší darček pre milovníkov videohier. Keďže adaptácie tohto média vybuchujú jedna po druhej už takmer 20 rokov je dobre, že sa začínajú uchytávať aspoň v podobne brakovej štylizácii. Boss Level však nie je tak šialený až nepríčetný ako Radcliffovo dobrodružstvo s primontovanými zbraňami k rukám. Je totiž trochu ambicióznejší, než by sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Niekedy okolo polovice sa začnú vyťahovať nové témy, tempo sa ukľudní a zbesilá naháňačka sa zmení na osudovú príbeh s presahom. Dostávame sa ku dňu predtým, začína sa rozplietať zápletka a zisťujeme, že Roy nepotrebuje zachrániť iba sám seba. Bohužiaľ tieto pasáže nefungujú najlepšie a tvorcovia narážajú na svoje kreatívne mantinely. Snaha o nadstavbu sa síce cení, no najlepšie film funguje aj tak v akčných intermezzách, kde sú všetci od Carnahana až po Grilla najviac doma.

Emócie sa nedarí budovať najlepšie, no stále nejde o žiadnu katastrofu. Iba táto "vážna" časť nie je tak chytľavá ako tá "braková". Na konci sa tieto dva prístupy už celkom bijú a finále neponúka úplnú satisfakciu po akčnej, emotívnej a už vôbec nie intelektuálnej stránke. Zamrzí to, pretože pri lepšom uchytení sa tu mohol urodiť menší kult. Takto ostáva iba veľmi zábavná jednohubka, ktorá občas dokáže nakopnúť adrenalín aj bránice do pekných výšin.

Boss level je veľmi dobrým príspevok do "hromnicových" kúskov. Má sympatického hrdinu, hŕbu nápadov, tlčúce srdiečko a veľký index diváckej radosti. Občas je tak škoda, že opustí od pokleslej štýlovosti a snaží sa byť niečím viac. Tento menší kotrmelec sa ale dá bez problémov prepáčiť. Podobných divočín sa v tejto kvalite tak často nedočkávame.



HODNOTENIE

Boss Level (USA, 2020, 100 min.)
Réžia: Joe Carnahan. Scenár: Chris Borey, Eddie Borey, Joe Carnahan. Hrajú: Mel Gibson, Annabelle Wallis, Michelle Yeoh, Naomi Watts, Frank Grillo, Ken Jeong, Will Sasso, Meadow Williams ...

7.0

HANNA LIPOVÁ



LOVE & MONSTERS

Asi máloktorý žáner sa na dlhé zimné večery najbližších mesiacov hodí lepšie ako katastrofické či postapokalyptické sci-fi. Snímka Love and Monsters do tejto škatuľky celkom dobre zapadá - na dystopický svet po zániku ľudskej civilizácie sa navyše pozerá skôr s humorom, nadhľadom a ľahkým dobrodružným duchom, čo divákovi ani z posledných zvyškov optimizmu a dobrej nálady určite neuberie. Hoci mal film pôvodne namierené do kín (premiéra bola dokonca plánovaná až na február 2021), napokon sa dostal už v značnom predstihu do online priestoru ako VOD.

Pandémia? Vojna? Globálne otepľovanie? Trikrát vedľa. Pokiaľ ide o príčinu zániku modernej civilizácie, režisér a scenárista Michael Matthews v snímke Love and Monsters oprášil starý dobrý nápad so smrtiacim asteroidom. Na rozdiel od tradičných, vedecky podložených predikcií však horiaci objekt z neba tentokrát nespôsobí fatálnu prírodnú katastrofu, ale bizarné mutácie hmyzu, kôrovcov a obojživelníkov, ktoré človeka posunú na opačný koniec potravinového reťazca, než bol doteraz zvyknutý.

Samotný náraz a bezprostredné udalosti po ňom nás ale v snímke Love and Monsters budú zaujímať len okrajovo. Do deja totiž vstupujeme až o dlhých sedem rokov neskôr, rovnými nohami do novej reality, v ktorej sa ľudstvo preskupilo do partizánskych kolónií brániacich sa pred záhubou súdržnosťou, vynaliezavosťou a húževnatosťou.

V jednej z kolónií prežíva svoj "život po živote" aj 24-ročný Joel (Dylan O'Brien). V otvorenom boji s mutantmi síce nestojí za nič, je však výborným kuchárom a vo voľných chvíľach sa venuje tvorbe kreslenej encyklopédie zmutovaného hmyzu. V spoločnosti parťákov a parťáčiek z kolónie sa mu žije celkom pohodlne a bezpečne. Niečo, alebo skôr niekto mu tam ale chýba: dávna priateľka Aimee (Jessica Henwick), s ktorou ich kedysi rozdelil práve asteroid.

Navzdory svojej zbabelosti a nulovým survivalistickým schopnostiam sa Joel vydáva na sedemdňovú púť do vzdialenej kolónie, kde sa mu po rokoch hľadania podarilo svoju starú lásku cez vysielačku vypátrať. Filmový dej mapuje dobrodružstvá, ktoré ho cestou postretnú - a od základov zmenia.

Snímka Love and Monsters je, celkom priliehavo, propagovaná ako "dobrodružná komédia" - a hádam by sa ešte hodilo dodať, že ideálna najmä pre mladšie ročníky (alebo aspoň mladých duchom). Napriek vyhrotenej katastrofickej zápletke od filmu určite nečakajte plnohodnotné napätie a brutálnu akciu v pravom zmysle slova – i keď obrie šváby či červy sem-tam niekoho naozaj zožerú, zaobíde sa to všetko bez jedinej kvapky krvi a s ľahkým úsmevom.

Film vám zrejme bude každú chvíľu pripomínať niečo, čo ste už videli. Najčastejšie ho označujú za pacifistickejšiu (no tiež menej vtipnú) verziu Zombielandu (2009), našli by sa tu ale aj odľahčené parafrázy na kopec ďalších žánrových kultoviek. Vykrádačka, alebo pocta? Záleží to asi od uhla vášho pohľadu. Príbeh samotný je zároveň pomerne konvenčným, naivným a predvídateľným "coming-of-age" oblúkom - z mladého outsidera sa v mene lásky stáva ostrieľaný krotiteľ príšer a napokon aj skutočný hrdina.

Scenár si nerobí veľké starosti ani s vnútornou logikou a dovysvetľovaním. Veľakrát sa tak možno pozastavíte nad nejakou celkom očividnou dedukciou či nezodpovedanou otázkou, ktoré však film celkom odignoruje. Inokedy je vám zase všetko jasné už dávno predtým, než sa to stane. No ak práve máte náladu na oddychovú feel-good záležitosť jemne šmrncnutú sci-fi a prešpikovanú obrími bezstavovcami, nič z toho vám v princípe nemusí vyslovene prekážať.

Love and Monsters je aj vo svojej nedokonalosti príjemne sebavedomý a suverénny počin, ktorý si tak nejak ide svoje – a je to v podstate celkom sympatické aj pozerateľné. Hlavný hrdina v podaní Dylana O'Briena (môžete ho poznať napríklad z akčného sci-fi Labyrint: Útek, 2014) je ultimátny lúzer, s ktorým sa ľahko sympatizuje, obzvlášť, keď sa k nemu pridá charizmatický psí hrdina Boy. Pozitívne sú tu ale vlastne takmer všetky postavy (až na pár podrazákov, ktorí však obratom dostanú, čo im patrí) a úplne čiernobiele nakoniec nie sú ani samotné monštrá.

Love and Monsters je tak jeden z pomerne mála katastrofických filmov, pri ktorých si celkom radi nasadíme ružové okuliare a uveríme v happy end – aj keď to chce značný kus nadhľadu a zhovievavosti.



HODNOTENIE

Love and Monsters (Kanada / USA, 2020, 109 min.)
Réžia: Michael Matthews. Scenár: Brian Duffield, Matthew Robinson. Hrajú: Dylan O'Brien, Jessica Henwick, Michael Rooker, Dan Ewing, Ariana Greenblatt, Ellen Hollman ...

6.0

ERIK BINDER



EXTRACTION

THOR UPROSTRED DAŽĎA GULIEK

Začnime veľmi strohým, ale trefným konštatovaním. Filmová tvorba spoločnosti Netflix sa pomaly, ale iste zlepšuje. Zatiaľ čo o tej seriálovej nikto nepochybuje, diela ako Death Note presvedčili iba málokoho. V posledných rokoch sme ale videli z produkcie Netflixu napríklad ambiciózne horory Geraldova hra: Gerald´s Game, Apoštol: Apostle, triler Dokonalosť: Perfection, sci-fi Bird Box a predovšetkým Scorseseho The Irishman a oscarové Marriage Story.

No a momentálne si medzi tie (naj)lepšie kúsky môžeme zaradiť aj akčnú non-stop jazdu Extraction s Chrisom Hemsworthom v hlavnej úlohe. Svojim spôsobom ňou Netflix dokonca dosiahol vrchol a to najmä z dôvodu, že ide o skutočne plnohodnotné, nadupané „kino“ a menšia obrazovka mu môže skôr v konečnom dôsledku uškodiť.

Inými slovami sa nemusí dočkať toľkých pozitívnych reakcií, aké by ho čakali po vizuálnej hostine a ohlušujúcom zážitku v kine. Ale poďme po poriadku.

Podobný námet sme tu už mali mnohokrát. Drogovému indickému barónovi unesie konkurenčný gang pôsobiaci v susednom Bangkladéši 14-ročného syna. Ovi Mahajan, svojho času vo väzbe, prostredníctvom svojho verného spolupracovníka a osobného priateľa najme špecialistu číslo 1, amerického vojaka Tylera Rakea, aby spoločne so svojim tímom Oviho juniora vyslobodili zo zajatia a najlepšie s nepoškodeným vláskom na hlave dopravili naspäť domov.

Tyler (Chris Hemsworth) má síce, ako inak, problémy s alkoholom, avšak k perfektnému výkonu mu stačí iba dobre sa vyspať. Onedlho sa ocitá v metropole štátu Bangladéš, Dháka, a vyhľadá tu úkryt, kde je Ovi väznený. Jedna vec je však efektne vystrieľať niekoľkočlennú ochranku a druhá odviezť chlapca z mesta. Miestny boss podsvetia Amir Asif má totiž pod palcom celú políciu a možno úplne všetkých vo vláde a do akcie sa tak zapájajú všetky elitné bojové zložky polície a možno aj armády.

Našťastie si Tyler Rake počas popíjania whiskey doma v Austrálii podrobne naštudoval trilógiu John Wick a presne vie, ako bojovať so strelnou zbraňou proti značnej presile. Určite si našiel čas aj na päticu filmov s Jasonom Bourneom a naučil sa, ako skákať po strechách a narábať s nožíkom, prípadne ako sa správne hýbať pred kamerou sledujúcou jeho akciu v neobvykle dlhých záberoch. Na svoje si tak prídu fanúšikovia súčasného moderného akčného filmu a na druhú stranu vďaka námetu aj priaznivci priamočiarych záležitostí z osemdesiatych rokov typu Komando.

Ak by tento scenár napísal Joe Russo pred pár dekádami, je jasné, že hlavnú úlohu by stvárnil buď Arnold, alebo Sylvester. Hemsworth sa do Extraction parádne hodí a ťažko si v tejto úlohe predstaviť niekoho iného, The Rock aj Vin Diesel snáď prepáčia. Russo sa ale domnieval, že non-stop akcia potrebuje aj nejaké to filozofické intermezzo a pomerne nasilu sem vsúva traumy z minulosti, ktorými Rake dlhodobo trpí. Ešte horšie však je, ak sa postavy začnú pozastavovať nad hodnotou ľudského života, čo ide úplne mimo vytýčený videoherný smer.

Niežeby nešlo aj popri vynikajúcej zbesilej akcii trochu spomaliť tempo a pozastaviť sa nad vlastnými činmi a činmi svojho okolia, ak sú však našimi obeťami stovky anonymných miestnych policajtoch v kuklách, ktorí iba plnia rozkazy zhora, bolo by lepšie sem žiadne podobné hlbšie myšlienky nevsádzať. John Wick a John Matrix vraždili v podstate iba čistých grázlov, Tyler Rake si takýto luxus dovoliť nemôže. Každopádne si divák môže bez problémov povedať, že toto scenáristické rozhodnutie bude akceptovať ako súčasť hry a nemusí ho potom vôbec z adrenalínového sledovania vytrhávať.

Okrem Hemswortha zaujme najmä David Harbour ako bývalý Tylerov kolega z vojenských akcií, svojim spôsobom je ale jeho postava pre dej nepodstatná. Iránka Golshifteh Faharani (Pavučina lží, Paterson) je takmer po celú stopáž iba krásnou ženskou ozdobou, nakoniec ale aj ona berie do rúk zbraň a oživí tak, aspoň v závere, čisto maskulínnu testosterónovú záležitosť. Ako čistokrvný akčný film je Extraction takmer dokonalý. Ponúka niekoľko veľmi kvalitne nakrútených akčných sekvencií, otázkou tak zostáva, nakoľko ste tolerantní aj voči „povinnej omáčke“ navôkol.



HODNOTENIE

Extraction (USA, 2020, 116 min.)
Réžia: Sam Hargrave. Scenár: Joe Russo. Hrajú: Chris Hemsworth, Golshifteh Farahani, Rudhraksh Jaiswal, Randeep Hooda, David Harbour, Pankaj Tripathi ...

7.0

HANA LIPPOVÁ



VIVARIUM

KEĎ HĽADÁTE PERFEKTNÝ DOMOV

Keď karanténa filmového fanúšika odstaví od kina, ostáva mu pri túžbe po nových filmových zážitkoch len využívať možnosti streamovacích služieb a virtuálnych DVD požičovní. Našťastie pre nás sa toto odvetvie v posledných rokoch prudko rozvíjalo, a tak sú dnes naše filmové možnosti aj medzi štyrmi stenami celkom pestré a kvalitné. Ak by ste v tomto "sci-fi" čase mali náladu na trochu tematického rozptýlenia, zaujať by vás spomedzi takto dostupných filmov určite mohla írsko-belgicko-dánska mysteriózna dráma Vivarium. Imogen Poots a Jesse Eisenberg v nej stvárnili mladý pár, ktorý uviazne v pasci čudesného sociálneho experimentu. Po jeho zhliadnutí vám možno karanténa v bezpečí a pohodlí vlastného domova bude pripadať o čosi znesiteľnejšia...

Gemma a Tom sú sympatický mladý párik ľudí, ktorí práve stoja na začiatku svojho "dospelého" života. Ona je učiteľka, on záhradník. Občas sa pochytia, napríklad pre jeho cigarety, častejšie ich však spája spoločný zmysel pre humor a hudobný vkus. Sú práve na najlepšej ceste usadiť sa a zapustiť spoločné korene. Na to im však ešte čosi chýba - ich prvý spoločný dom, ktorý práve intenzívne hľadajú.

Hoci nie sú práve typickou cieľovkou naškrobených projektov satelitných mestečiek, neodbytný realitný maklér Martin (ktorý je už na prvý pohľad poriadny čudák) ich presvedčí na obhliadku v novo vybudovanej štvrti Yonder, o ktorej, samozrejme, dosiaľ ani jeden z nich nepočul. Po krátkej ceste autom sa ocitajú v uniformnom "mori" navlas rovnakých rodinných domov s predzáhradkami a zastavujú pred číslom 9.

Martin sa ale v určitom okamihu zdúchne a Gemma s Tomom ostávajú v dome číslo 9 sami. Snaha vrátiť sa domov nikam nevedie - čudesný Yonder s identickými ulicami narysovanými ako podľa pravítka je akýmsi hororovým labyrintom, z ktorého niet úniku. Nezáživné miesto na predmestí sa tak nestane páru len novým domovom, ale najmä nedobrovoľným väzením. No to najlepšie ešte len príde, keď pred dverami na druhý deň nájdu krabicu s cudzím bábätkom a odkazom: "Vychovajte ho a budete voľní"...

Vivarium je typický príklad filmu, ktorému nechýba dobrý nápad ani koncentrácia rozmanitých kreatívnych, remeselných či hereckých talentov. Aj napriek tomu ale, žiaľ, pred divákov prináša len akýsi polotovar, ktorý vlastný potenciál ani zďaleka nenapĺňa. Ak by sme v ňom nevideli známe tváre britskej herečky Imogen Poots (Filth, Jane Eyre) a amerického herca Jesseho Eisenberga (Sociálna sieť), mohli by sme ho pokojne považovať za nejaký amatérsky či študentský experiment.

Vivarium ale, samozrejme, nemôžeme spravodlivo porovnávať s veľkorozpočtovými blockbustermi. Nezávislý írsky režisér Lorcan Finnegan, pre ktorého ide zatiaľ len o druhý celovečerný počin, sa v ňom na žiadny "Hollywood" rozhodne nehrá, prihovára sa skôr skalným fanúšikom žánru kamsi do filmových klubov a festivalových kinosál než širokým masám v multiplexoch. No od filmu, ktorý mal premiéru na prestížnom filmovom festivale v Cannes, asi nejeden divák bude i tak očakávať viac finesy a detailizmu. Aspoň čiastočne to ale dokáže vyvážiť svojou originalitou a podnetnosťou, a to najmä vtedy, keď do jeho sledovania divák zapojí trochu domýšľavej fantázie.

Vivarium asi najzhovievavejšie možno vnímať ako milú a nápaditú, ale zbytočne rozťahanú a chvíľami hluchú filmovú poviedku. Akonáhle sa spolu s Gemmou a Tomom otrasieme z počiatočného šoku a začneme privykať životu v ľudoprázdnom Yonderi, kde nie je vietor, vône a dokonca ani jedlo nijako nechutí, začína sa to akosi vlažne vliecť. Ústredným aktérom sa stáva prapodivný malý chlapec, ktorého opatera bola páru vnútená spolu s domom číslo 9. Rastie neprirodzene rýchlym tempom a ešte neprirodzenejšie je to, ako rozpráva či koná. Gemma a Tom sú pod tlakom tejto extrémnej situácie dotlačení do nových polôh aj zúfalých činov, nie je v tom však dostatok akcie, napätia a ani hĺbky na to, aby divák mohol mať pocit, že sa dej naozaj hýbe.

Trošku iný rozmer ale všetko dostáva, ak sa oslobodíme od svojich prvotných očakávaní a začneme nedopovedané či nedotiahnuté námety vnímať skôr ako metafory. Odrazu sa pred nami začne odohrávať akýsi paralelný horor z celkom reálneho sveta – sveta, v ktorom mladý pár miesto vysnívaného "hniezdočka lásky" nachádza stereotypnú pascu štandardizovaného rodinného života na mŕtvom predmestí, z ktorej niet úniku, a v ktorej sa jeden druhému stále viac odcudzujú. Žeby to celé napokon Finnegan myslel práve takto..?

Finále je v každom prípade celkom vďačným rozlúsknutím, pri ktorom sa pomyselný kruh uspokojivo uzatvára. Škoda len, že si jeho pointu väčšina divákov dokáže domyslieť už kdesi v polovici filmu. Napriek mnohým "ale" však Vivarium určite nie je žiadny márny prepadák. Pokiaľ máte v sebe kus diváckej zhovievavosti, ideálne aj v spojení so záľubou v podobných žánrovkách, bude pre vás stále celkom sviežim a obohacujúcim zážitkom.

Aktuálne má na filme, samozrejme, nedoceniteľnú pridanú hodnotu klaustrofobická atmosféra "domáceho väzenia", v ktorom sa Gemma a Tom postupne stávajú otupenými, zúfalými, bezcitnými aj šialenými. V momentálnej situácii, kedy sa v nejakej forme lockdownu v dôsledku Covid-19 nachádza až 1/3 celosvetovej populácie, má film s takouto zápletkou celkom slušný potenciál stať sa akousi undergroundovou "kultovkou".



HODNOTENIE

Vivarium (Írsko / Dánsko / Belgicko, 2019, 97 min.)
Réžia: Lorcan Finnegan. Scenár: Lorcan Finnegan, Garret Shanley. Hrajú: Imogen Poots, Danielle Ryan, Molly McCann, Jesse Eisenberg, Jonathan Aris ...

7.0

PETER PAVLÍK



THE HUNT

SATIRICKÝ HOROR MODERNEJ SPOLOČNOSTI

Projekt z dielne Blumhouse nemá na ružiach ustlané. Jeho pôvodná premiéra sa vlani, kvôli streľbe v mestách Dayton a El Paso zrušila. Distribútor sa však po mediálnom odoznení tragédií predsa len rozhodol uviesť film do kín. A snáď vám nemusím vysvetľovať, prečo dátum 13. marec 2020 nebol ideálnym termínom. Je to škoda, pretože aj keď rozhodne nejde o titul pre každého, mnoho fanúšikom iste ulahodí.

Príbeh je jednoduchý. Niekoľko cudzincov sa ocitne na neurčitom mieste. Bez varovania okolo nich začnú svišťať náboje. Skupina zbohatlíkov sa totiž rozhodla, že ich život je nudný a chcú si ho ozvláštniť lovom na ľudské bytosti. To, čo som napísal nie je úplná pravda, no budem hrať túto hru s ich tvorcami. V mnohých veciach totiž autori počítajú s tým, že ste už nejaký podobný kúsok videli a ste dobre oboznámený s pravidlami hry. No čaká vás niekoľko prekvapení. V smerovaní deja aj žánrovom uchopení.

The Hunt je na prvý pohľad obyčajným béčkom, ktoré bez hanby vykráda koncept The Most Dangerous Game (vynikajúca oldies záležitosť od tvorcov pôvodného King Konga) alebo Živého terča (jeden z najlepších filmov s Van Dammom). Od prebudenia sa na hracom poli je ale jasné, že niekto tu skrýva v rukáve pár kariet. Perfektne obsadené typy, ktoré sú väčšinou hlavnými postavami podobných záležitostí umierajú jedna po druhej a vy ešte dlho po expozícii nebudete tušiť kto je vlastne hlavným hrdinom. Pomáha v tom aj klasické snímanie, ktoré podľa učebníc predurčuje nositeľa príbehu.

SECTORVIDEO71124.

Veľmi osviežujúci prístup nás vrhá do tej správnej pulpovej nálady hromadou nekompromisnej (až zábavnej) brutality a pomaličky sa začína formovať aj správny žáner. The Hunt je totiž spoločenská satira, hrajúca podľa pravidiel tej najpokleslejšej zábavy definovanej zámerne tupými akčňákmi a hormi. Nejdem sa rozpisovať, v čom spočíva tento úskok, pretože by som sa musel pustiť do spoilerovania. The Hunt je však omnoho ambicióznejší, než spočiatku vyzerá.

Jedným zo scenáristov je aj Damon Lindelof a z jeho predchádzajúcej tvorby (seriály Lost, Leftovers, Watchmen ale aj Prometheus alebo Kovboji a Votrelci) vieme, že nepozná malé ciele. Režisér Craig Zobel natočil predtým zaujímavé postapo Z for Zachariach alebo istými motívmi tematicky príbuzné Compliance. Títo páni teda neprahnú iba za prvoplánovou zábavou a dokážu dať svojim počinom spoločenský presah rovnako ako autorský vklad. Mnoho divákov však bude mať problém s prepínaním medzi „vysokým“ a „nízkym“ umením. Napríklad istý Quentin Tarantino zvláda podobné záležitosti s väčšou suverenitou a ja stále neviem, či je posledný akt výsmechom, poctou alebo iba bohapustou vykrádačkou „šialenca z videopožičovne“.

Ku cti však tvorcom slúži, že sa snažia upokojiť divácke pudy na oboch frontoch. Ako som písal, tak tej satirickej sa nechcem príliš venovať, no príliš horliví diskutéri na sociálnych sieťach dostanú krásny výsmech. Liberáli, rovnako ako podivíni hltajúci konšpiračné médiá. Hyperbolizovanie oboch skupín a ich konfliktov, tak stavia skvelé základy pre pokleslú zábavu. Všetko je teda krásne brutálne, podvratné, prepálené a nerealistické.

Samotnou kapitolou je hlavná hrdinka. Betty Gilpin sa pravdepodobne za túto úlohu žiadnych cien nedočká, ale je dostatočne cool a má správny obvod hrudníku. So svojou nekompromisnosťou sa pohybuje niekde medzi Rambom, Johnom Matrixom a Snakom Plisskenom. Viac než na uvažovanie dá na inštinkt a nemá problém niekoho umlátiť na smrť na základe domnienky. V časoch nudných a vymäknutých Charlieho anjelov alebo Hunger Games takáto náhrada za Sarah Connorovú alebo Ellen Ripleyovú svetu iba prospeje. Zvyšok obsadenia väčších úloh je adekvátny a veľmi svetlou výnimkou je jedno hviezdne prekvapenie, ktoré sa nepatrí prezrádzať, aj keď je uvedené na plagáte alebo ukázané v traileroch. Istá oscarová herečka má totiž po rokoch opäť šťavnatú úlohu a užíva si ju naplno.

Bohužiaľ ani napriek všetkej chvále, nie je Zobelov počin bez chýb. Občas viazne tempo, inokedy je jasné, že sa chytá mnoho zajacov naraz (utečenecký tábor je fakt navyše) a niekedy je evidentné, že rozpočet nebol štedrý. Takisto žánrovým prechodom chýba citlivosť. Výsledok teda nie je žiadnou „you must see“ záležitosťou, ale sympatickou jednohubkou pre špecifickú cieľovku ku ktorej sa opätovne vráti málokto. Prístupom to pripomína Carpenterove Úteky alebo americkú tvorbu Paula Verhoevena (aj keď bez erotiky), no chýba tu suverenita oboch zmienených pánov.

The Hunt alebo Lov je veľmi zaujímavý žánrový príspevok, ktorý však nebude mnohým po chuti. Dokáže totiž otráviť, rovnako ako potešiť. Ja sa rozhodne radím do druhej skupiny. Pokiaľ teda nemáte problém tvorcom odpustiť nenaplnenú ambicióznosť a nevadí vám prílišná (aj keď evidentne zámerná) brakovosť, pokojne si nejaký ten bodík pripočítajte. Pokiaľ ale vyhľadávate dokonale vysústružené diamanty s jasným cieľom a posolstvom, dajte radšej ruky preč.



HODNOTENIE

The Hunt (USA, 2020, 90 min.)
Réžia: Craig Zobel. Scenár: Nick Cuse, Damon Lindelof. Hrajú: Betty Gilpin, Hilary Swank, Ike Barinholtz ...

7.0

MICHAL KOREC



MULAN

Túžiť vidieť Mulan vo veľkom kine je sčasti paradox. Po sérii viac či menej úspešných remakov Disneyho animákov by ste jej nedávali obrovskú šancu - špeciálne vlaňajšie trio Dumbo, Aladin, Leví kráľ mohlo nadchnúť vizuálom, ale ani jeden nedosiahol kvalít animáku. No pár dobrých ukážok vlialo istú nádej a ošemetná situácia okolo koronavírusu i štartu filmu v jednotlivých krajinách ma samého nabudila ísť na film hneď v prvý deň do najväčšej sály i dať mu šancu. Lebo je to blockbuster, ktorý patrí do sály s Dolby Atmos a nie iba do vašej obývačky.

Samozrejme, nesie obrovské bremeno: animák z roka 1998 považujem za jeden z TOP3 Disneyho počinov 90.rokov, ktorý na ploche 90 minút rozpráva skvelú legendu, má výbornú hrdinku i odkaz a je sprevádzaný kvalitnou hudbou. Nehovoriac o jednej z najlepších vedľajších postavičiek - dráčikovi Mushu, ktorému vtisol hlas Eddie Murphy na vrchole kariéry.

Hraná verzia Mulan pôsobí inak ako animák, čo potvrdzuje aj americký rating. Avšak netreba sa báť, Disney stále chce lákať do kina celé rodiny, akurát najmenšie deti, resp. publikum cca do 7-8 rokov by som do kina ešte nebral. Dôvody sú viaceré. Nejde o to, že by menšie deti nepochopili pointu či zápletku – ostala rovnaká. Mulan je chrabré dievča s chlapčenskými vlastnosťami - namiesto prípravy na výdaj sa radšej naháňa po strechách či trénuje svoje cchi a bojové umenia (zdraví Kung Fu Panda).

Jej návšteva u dohadzovačky dopadne katastrofálne, hanba rodine sa odčiní ťažko. A keď čínsku ríšu začínajú sužovať útoky na hradiská a pevnosti na Hodvábnej ceste, cisár sa rozhodne konať a povolá z každej rodiny bojovníka. Otec Mulan sa napriek chromej nohe hlási do služby, no Mulan ešte v tú noc berie jeho povolávací rozkaz, meč i brnenie a do tréningového tábora ide na vlastnú päsť.

Podstúpi ťažký tréning, no nepriateľ sa blíži k cisárskemu palácu čoraz rýchlejšie.

Ak by sme zobrali hranú Mulan ako dobrodružný film na báze známej čínskej legendy, môže vyznieť dosť dobre. Dejový námet zaujme a postupne sa striedajú dynamické akčné scény s nebojovými, kde sa môžeme snažiť lepšie pochopiť vtedajšie konvencie – chlap do vojny, žena do domácnosti, hranice i roly sú jasne stanovené. Zlo je jasne načrtnuté: banda kmeňov túži po pomste, pomáha im istá striga a preto dokážu používať rozmanité taktiky.

A na druhej strane putujeme s Mulan na nevídané miesta, ktoré nám nádherne vykresľuje vynikajúca výprava či dobrá kamera. Jediná vec, čo vám môže troška vadiť, je snaha pretaviť Mulan na novú superhrdinku akoby z Marvel repertoára, čo je azda daň za súčasný ošiaľ v Disneyho produkcii. Mulan má zrazu ťahy, ktoré by ani mnohí kung fu majstri ľahko nedokázali odraziť – špeciálne jeden kop sa tu opakuje ako v ninja akčných filmoch.

Akurát Mulan neexistuje vo filmovom vákuu. Ak si uvedomíme prítomnosť animáku z roka 1998, pri porovnaní ťahá skrátka v nejednom smere. Absencia dráčika Mushu je trestuhodný fakt a strhám zaň minimálne dva body – Mushu bol totiž vynikajúco previazaný s tradíciami rodiny i predkov a zároveň slúžil ako humorný element, ktorý odľahčoval inak vážne dianie. Hraná Mulan má minimum humoru a nie je taká hravá. Paradoxne, snaží sa nasadiť inú formu mágie cez postavu strigy a Mushuho nahradí element fénixa, ale je prakticky nevyužitý – režisérka ho využije len na pár efektných scén. Pritom je to škoda, lebo animák miešal to vážne, to humorné, pomáhal si aj pesničkami pre posun deja...

Mulan 2020 je podobne ako iné herné adaptácie dlhšia a občas rozvláčnejšia. Našťastie nie tak úmorne ako iné animáky, preto sa drží na silno nadpriemernej hranici a dokáže si udržať dobrý spád. Ak by som animák nepoznal, veľa by mi nechýbalo a po 100 minútach sa dostanem do jasného finále. Keď si porovnám hraný film s predchodcom, občas si dáva načas, ale akcentuje rovnaké atribúty: buď rodinné hodnoty (čo je v poriadku pre odkaz divákom) alebo akčné scény. A aj to je OK, lebo kvôli nim chcete ísť do veľkej sály a užiť si ich naplno.

Niki Caro paradoxne lepšie servíruje melancholické či pokojné momenty v stepi alebo púšti, ale nejedná jej bitka má dobré nápady, netrvá príliš dlho a núka nápady. Hoci finále poteší skôr hráčov Prince of Persia, lebo už tlačí na pílu (a parkour) pomerne silno.

V roku 2020 cítiť aj aktuálny vplyv „woman power“, čo sa ešte silnejšie prejavuje v deji i postavách. Platí to pri kladnej strane (pri Mulan si uvedomíte, že jej postava podľa pravidiel nemá veľa v živote na výber) i zápornej (nutnosť vložiť ďalšiu ženskú postavu, nechať ju ťahať za nitky, no nedať jej silu a možnosť sa prejaviť, lebo muži hrajú prím). Samozrejme, režisérka Niki Caro využíva príležitosť, no opäť sa potvrdzuje ako sa ľahkosť animáku vytráca v prospech iných tém.

Mulan je teda veľké kino a la Disney a ak čo len trošku fandíte tejto postave alebo máte chuť na veľkú legendu, bola by škoda minúť ju v kine. Má isté nedostatky (napríklad aj hudba sa nevie rozhodnúť či byť poctou animáku, z ktorého si berie témy alebo inému filmu – počujem tam Kráľovstvo nebeské a hľa, na konci rovnaký skladateľ Harry Gregson-Williams), ale jej vizuál stojí za návštevu v sále.



HODNOTENIE

Mulan (USA / Kanada / Hong Kong, 2020, 115 min.)
Réžia: Niki Caro. Scenár: Rick Jaffa, Amanda Silver, Elizabeth Martin, Lauren Hynek. Hrajú: Yifei Liu, Donnie Yen, Li Gong, Jet Li, Jason Scott Lee

7.0

PETER PAVLÍK



GUNS AKIMBO

HARRY POTTER A RUKY PRIKLINCOVANÉ K ZBRANIAM

Daniel Radcliffe bude pravdepodobne pre väčšinu divákov navždy Harry Potter. Evidentne sa s tým zmieril a namiesto budovania kariéry v blockbusteroch dáva prednosť malým a zaujímavým projektom. Občas až bizarným. Stačí si spomenúť na Swiss Army man či Jungle. A tentoraz sa takisto neupísal filmu, ktorý by bol takpovediac normálny.

Blízka budúcnosť. Miles (Daniel Radcliffe) je nerd a internetový troll. Jedného dňa okomentuje nesprávny príspevok a stane sa súčasťou krutej internetovej reality show. Do rúk sú mu voperované zbrane a bude musieť zviesť boj na život a smrť so svojim súperom. Tým je na kokaine a vraždení závislá Nyx (Samara Weaving). Nebude to rovný súboj.

Guns Akimbo už z popisu deja nie je úplne štandardná záležitosť. Je politicky nekorektná, divoká a šialená. Rozhodne nejde o film pre každého, no svoju cieľovku dokáže zasiahnuť celkom blízko čiernej. Tvorcovia sa vybláznili a prinášajú mnoho scén, ktoré ste stále chceli vidieť a nevedeli o tom. Prebudiť sa s dvomi zbraňami pripevneným k rukám rozhodne nie je nikoho sen, no tvorcom sa celkom podarilo predať pocit, že toto je to dobrodružstvo ktoré chcete zažiť. Samozrejme z pohľadu pasívneho pozorovateľa.

Riešene situácií vychádzajúcich z hrdinovho handicapu je celkom nápadité a obstará slušnú dávku čierneho humoru, ktorý podobný typ zábavy potrebuje. Takto bláznivý námet si vyžaduje podobne bláznivé uchopenie a našťastie sa neopakuje situácia s Shoot ´em Up alebo American Ultra. V zmienených tituloch veľmi chýbala správne zvolená štylizácia a tvorcovia Guns Akimbo našťastie podobnú chybu nespravili.

Formálne sa tu pohybujeme na piesočku Dannyho Boyla alebo Edgara Wrighta. Kamera teda robí šialené otočky aj dlhé jazdy, strihač sa určite pri rytmizovaní zapotil a hudba je poriadne rázna. Kombinácia retro inštrumentáliek a remixov starých hitov sa zatiaľ neomrzela (najmä prekopané Ballroom Blitz alebo You Spin Me Rigth Round sú pecka). Tento prístup je možno opozeraný ale k danej látke sa perfektne hodí.

Drsný a drzý štýl v mnohom odkazuje aj na videohry a verím že mnoho ich fanúšikov určite zastoná šťastím. Prvky ako odpočítavanie munície alebo vizuálne výrazové prostriedky najpokleslejšej popkultúrnej zábavy sú tu v rámci prepálenosti témy využívané funkčne aj dramaturgicky správne. Problém nastáva, keď sa tvorcovia snažia svojim dielom aj niečo hlbšie povedať. Iste, spoločensko kritické témy k podobným kúskom patria. V tomto prípade ale zbytočne brzdia dej a sú až príliš prvoplánové. Na druhej strane celkom funguje atmosféra skazeného mesta, kde môžete prísť o život ak zahnete doprava miesto doľava. Alebo napíšete nevhodný komentár na sociálnej sieti.

Postavy takisto nie sú prototypom ľudí, s ktorými by ste si zašli na pivo. Dobré herecké výkony ale zabezpečia, že s nimi chcete stráviť aspoň čas pred obrazovkou. Radcliffe si konečne našiel vhodnú mimopotterovskú polohu. Film si však pre seba kradne Samara Weaving. Tá si po Babysitter a Ready or Not opäť upevnila svoju pozíciu ideálnej predstaviteľky divných ženských postáv. Snáď ju čaká žiarivá budúcnosť a čakanie na prelomovú rolu sa rýchlo blíži. Bohužiaľ vedľajšie postavy nie sú ani zďaleka tak zábavné ako ústredná dvojica. Predovšetkým hlavný záporák nevzbudzuje patričný rešpekt a najmä finále tým dosť trpí.

A je to škoda, pretože nebyť nie úplne ideálnej poslednej tretiny, tak film mohol získať podobne kultový status ako napríklad Crank. Proste tá haluz ktorú si budú ľudia odporúčať, pretože je dostatočne iná než zvyšok žánrovej konfekcie a Harry Potter to tam kosí hlava nehlava. V tejto podobe ide o trochu zahodenú príležitosť. Stále však ponúka dostatok zábavy aj provokácie, aby ste to skúsili. Možno nadchne, možno naštve, ale rozhodne nenechá diváka ľahostajným. Či budeš mať po dopozeraní na perách úsmev alebo potlčené čelo od facepalmov, záleží od tvojich diváckych preferencií. O niečo podobné sa snažil takisto nedávny Bloodshot, no s ďaleko menším úspechom.

Guns Akimbo je obstojná žánrovka, ktorá nevyužíva potenciál. Namiesto budúceho kultu nám teda tvorcovia naservírovali funkčnú jednohubku. Tá je však väčšinu času zábavná, hravá a dostatočne uvedomelá. Navyše ponúka ďalšiu šancu snaživému hercovi sa vymaniť z prekliatia jednej role a jednej mladej herečke pripočítava ďalší fajnový zárez, predtým než sa definitívne stane hviezdou. Myslím, že to je celkom slušná vizitka.



HODNOTENIE

Guns Akimbo (UK / Nemecko / Nový Zéland, 2019, 98 min.)
Réžia: Jason Lei Howden. Scenár: Jason Lei Howden. Hrajú: Samara Weaving, Daniel Radcliffe, Rhys Darby, Mark Rowley, Natasha Liu Bordizzo, Ned Dennehy, Milo Cawthorne...

6.0

LUKÁŠ SLOVÁK



BORAT SUBSEQUENT MOVIEFILM

„Jagshemash?“ je populárny opener reportéra Borata Sagdiyeva, šiesteho najznámejšieho Kazacha. Po udalostiach spred 14 rokov, kedy nazrel do kultúrnej kuchyne US&A sa z neho razom stal aj najznámejší obyvateľ krajiny zo strednej Ázie. Návrat domov však preňho znamenal stav nemilosti, verejné ponižovanie a dlhý pobyt v gulagu. Rodina sa zaňho hanbí do takej miery, že si jeden z jeho synov zmenil meno na Jeffreyho Epsteina. Zostala mu len dcéra Tutar, dve ošípané a jedna krava.

Borat je náhle vytiahnutý z gulagu. Ostrihaný, s typickou uniformou a „cigánskymi“ slzami v žilách dostáva novú misiu, po ktorej mu svitne nádej na odpustenie. Stačí len doručiť kazašského ministra kultúry, ktorým je opica Johnny, americkému viceprezidentovi Mikovi Pencemu. Má to samozrejme háčik. Po príchode do US&A vypadne z debne, v ktorej bol Johnny prevážaný, Boratova dcéra. Začína tak dobrodružstvo, aké ani jeden z nich nečakal s koncom v podobe nehynúceho prospechu pre hrdý kazašský národ.

Sacha Baron Cohen je kontroverzný posol satiry (nielen) amerického spôsobu života, ktorý sa neštíti drsného humoru,

často hraničiaceho až s nevkusom. Televízny Ali G ho dostal do povedomia divákov, ale preslávil sa až postavou Borata. Nasledovali rakúsky módny návrhár Bruno a diktátor Aladdin z fiktívnej krajiny Wadiya. Naposledy vytiahol skvelú satirickú polohu v seriáli Who is America?, dostupnom na HBO. Teraz sa vracia s Boratom, ktorý ako správny reportér prináša aktuálny kukuč do diania v US&A. Rok 2020 je však náročný a tak film nenájdete v kine, ale na platforme Amazon Prime.

Nový Borat má viacero podružných názvov, pretože cieľ misie sa počas minutáže mení a s ním aj doplnkové označenie snímky. Oproti prvému dielu má dvojka výraznejší dramaturgický oblúk, ktorého centrom je vzťah Borata s dcérou Tutar (Maria Bakalova). Nejde však o nič prevratné a navyše sa často využíva klišé. Od druhej polovice dostáva rodinná linka výrazný priestor, čo pôsobí na Boratove pomery zvláštne.

Na vzťahu syn-dcéra sa ukazuje Cohenova kritika neexistujúcich pravidiel vychovávania dievčat v Kazachstane, čo ešte viac odpútava pozornosť od čisto americkej línie. Miestami sa naskytne aj veľmi zaujímavý presah, napríklad keď Borat stretne dvoch republikánov – zjavných Covid-19 konšpirátorov, ktorí mu na margo spomínaných pravidiel sucho odvetia, že ide o hoax.

Ultra-vtipných momentov je menej, nakoľko zmýšľanie Borata je už známe a v kombinácii s absenciou autentickosti humor skrátka tak nešliape. Spovedanie nič netušiacich ľudí už nie je v rukách samotného Borata, pretože po opätovnom príchode do US&A ho na ulici ľudia spoznávajú, tak musí fiktívna postava vymýšľať viaceré fiktívne prestrojenia (country spevák alebo profesor).

Obyvateľom krajiny s najlepšou svetovou demokraciou sa aj tak ujde veľa bonmotov, či už z návštevy krízového centra pre tehotné, počas nechutnej scény z plesu debutantiek alebo technologický výsmech, ktorý sa však dá uplatniť na celú planétu. Všetko ale sprevádzajú aj opakované alebo nezaujímavé vtipy, či už sa dostane na tému demokratov, republikánov alebo feminizmu. Čerešničkou zvláštnej druhej polovice je scéna s Rudym Giulianim.

Trefnejší, zaujímavejší a podstatne hlbší je Cohen v spomínanom seriáli Who si America? V Boratovi najvýraznejšie lipne k téme postavenia žien v spoločnosti a umocňuje tak podozrenie, že okrem opakovaných tematických rámcov do filmu pretavil tie, ktoré sú „in&hot“ a nesústreďuje sa skôr na porovnanie spoločnosti so stavom, kedy ju opúšťal pred 14 rokmi. Svoje trenky varí vo vode, ktorá už bola párkrát vydestilovaná.

Druhý Borat bez zjavného doplnkového názvu je ťahaný nahor záverečnou desaťminútovkou, ale vo výsledku ide skôr o priemerný film, ktorý by fungoval skôr ako nadstavba k jednotke, než ako samostatné pokračovanie. Dramaturgický oblúk je síce zo začiatku zaujímavý a svieži, ale len kým divák nenarazí na klišé.

Ako nazeranie do kultúry US&A funguje menej ako predchodca a aj samotný komik mal od roku 2006 lepšie satirické momenty, než ukazuje tu. Americká ulica sa za tých pár rokov výrazne zmenila, je rezistentná a vidno, že problém s úprimným reagovaním na podivnosť je značný, najmä ak už komika či jeho postavu ľudia poznajú. Alebo za to môže strohý fakt, že si za prezidenta zvolili oveľa väčšieho šaša, než je Borat a akákoľvek odchýlka im už krvný tlak nedvíha.



HODNOTENIE

Borat Subsequent Moviefilm: (UK / USA, 2020, 95 min.)
Réžia: Jason Woliner. Scenár: Sacha Baron Cohen, Anthony Hines, Dan Swimer, Peter Baynham, Erica Rivinojarad. Hrajú: Sacha Baron Cohen, Maria Bakalova, Tom Hanks....

6.0

MICHAL KOREC



VTÁKY NOCI A FANTASTICKÝ PREROD JEDNEJ HARLEY QUINN

Jednotka samovrahov pred štyrmi rokmi mnohých divákov viac zaujala ukážkou ako hotovým filmom. No niektoré postavy alebo momenty boli dosť vydarené. Vo Warner Bros. majú zhodný názor, a preto sa rozhodli vybrať si tú najlepšiu postavu a venovať jej samostatný film. Tou persónou je Harley Quinn a aby posilnili nôtu diverzity, doplnili jej ženské komando a film režíruje Cathy Yan (doteraz točila krátkometrážne či malé filmy, toto je jej veľkorozpočtový debut).

Na začiatku filmu stojí jeden rozchod. Mr. J pustil Harley Quinn k vode a táto vysokoškolsky vzdelaná slečna, ktorá časom začala inklinovať ku granátom, zločinu či barom, musí začať uvažovať o ďalšom živobytí. Šialená súhra udalostí v Gotham City ju vedie k zločincovi menom Black Mask, ktorý hľadá nejaký predražený diamant a navyše pochopil, že ak nie je Harley Quinn s Jokerom, musí patriť jemu. Lenže dámy v meste majú trošku iný názor na chlapíka a rozhodnú sa, že sa proti nemu postavia a ani s tým diamantom to nebude vo finále také jednoduché.

A jednoduchá nie je ani štruktúra Vtákov noci, ktorú síce môžete zhutniť do niekoľkých riadkov, ale keď sledujete film, je bláznivo poskladaný.

Nejde iba o nelineárne rozprávanie, ale celkové zloženie udalostí. Veľa závaží aj fakt, že rozprávačkou je samotná Harley Quinn. Niektoré momenty vám ukáže vo svojej optike alebo ich rozlične prehadzuje. Najmä prvá časť sa sústredí na jej „traumu“ a udalosti sú rôzne prekladané v čase. Divák sa snaží orientovať v rozprávaní, ktoré skáče vpred i vzad. Na druhej strane je to svieži štýl, ktorý umne zakrýva fakt, že Vtáky noci nemajú príliš košatý dej. V podstate tu ide o rozprávanie nových dní Harley Quinn, zloženie komanda a súboj proti Black Mask.

Veľkú pochvalu si však zaslúži Margot Robbie, lebo prvej polovici filmu absolútne dominuje. Má pre seba celý čas i priestor – rehoce sa do kamery, jej postáva stvára nečakané kúsky a kým si uvedomuje svoju nedotknuteľnosť (vďaka patričnosti k „Pudinčekovi“), je ako odrazená strela. A svoje šialenstvo prejavuje aj v trúchlivých scénach (výber bytu a havka), akčných (jej príjazd na policajnú stanicu i ten arzenál je nezabudnuteľný a skvelo natočený) či dialógových (aj keď jej ide o krk, ešte skúsi vtip). Jej herecký výkon po dvoch vážnych rolách s početnými nomináciami dokazuje jej talent i to, že pre túto postavu sa narodila a rozhodne svoj potenciál nevyčerpala. Hoci časť divákov už bude tvrdiť, že občas je bláznivá či nihilistická až príliš...

A to je celý film. Prvá časť sa venuje Harley Quinn a druhá mapuje osudy (opäť cez flashbacky) iných postáv. Pomenovanie Vtáky noci pochopíte až vo finálnej štvrtine. Objektívne treba uznať, že sa dámy začnú tvoriť celok pomerne neskoro a sú bizarne zložené. Minimálne trom sa film pekne venuje a ich osudy nie sú zle vykreslené. Postavy policajtky a zlodejky sú skôr do počtu, ale ženská sila tu vládne!

Cathy Yan režíruje prekvapivo dobre. Strohý scenár kompenzuje rýchlym štýlom, duní tu veľa hudby. Akčných scén nie je príliš veľa, ale do stopáže 109 minút sú dobre rozmiestnené: minimálne policajná a finálna sú pútavé a šikovne urobené. Na druhej strane treba uznať, že Vtáky noci nie sú originálna záležitosť a okrem Margot Robbie im chýba čosi pamätné.

Ewan McGregor je správne hrajúci magor – ale jeho Black Mask je tuctový záporák. A aj tie ďalšie parťáčky by mohli byť lepšie vykreslené, tá jedna z nich ukáže superschopnosť iba raz a potenciál bol určite vyšší. R-kový štýl, t.j. neprístupnosť a veľa krvi tomuto filmu celkom sedia – Cathy Yan chcela ísť nadoraz a hoci niektoré scény sú riadne nechutné (odrezávanie tváre zaživa, dvojité zlomeniny), k drsnému koloritu Gotham City akosi patria.

Samozrejme, fanúšikovia Marvelu sa budú stoj čo stoj brániť, že Vtáky noci sú DC odpoveď na ich milovaného Deadpoola. Ale nie je to úplne fér porovnanie – Harley Quinn si vystačí aj sama a to že sa občas prihovorí divákom do kamery alebo stvára šialené kúsky, ju neposúva do kopírujúcej roviny.

Vtáky noci sú ľahko stráviteľný komiks, ktorý zabaví, vyduní prvú signálnu a je zručne nakrútený. Fakt je, že DC má za posledné roky v talóne aj silnejšie kúsky, ale hanbu si týmto rozhodne nerobí.

PS – Kto má možnosť vidieť film v IMAX či s Dolby Atmos, nech určite volí tento typ sál a pripočíta si možno ešte bod.



HODNOTENIE

Birds of Prey: And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn (USA, 2020, 109 min.)
Réžia: Cathy Yan. Scenár: Christina Hodson. Hrajú: Margot Robbie, Rosie Perez, Mary Elizabeth Winstead, Jurnee Smollett -Bell

6.0

ERIK BINDER



RHYTHM SECTION

AKO SA STAŤ ZABIJAKOM?

Najnovší akčný triler patrí do kategórie januárových kúskov, ktoré sa našim kinám vyhli (vrátane The Turning či Like a Boss). Pritom je to sčasti škoda, lebo ide o ľahko nadpriemerný kúsok, kde sa spojili dobrí tvorcovia a výsledok vzbudzuje slušné nádeje. Ak ste nevideli žiadne ukážky, môžete sa naladiť na mierne špionážnu nôtu, ktorá však štartuje v úplne inej rovine.

Blake Lively (Nebezpečná láskavosť, Smrtiaci príliv) hrá trosku menom Lisa, prostituuje v Londýne, no ešte pred tromi rokmi mala kompletnú rodinu a chystala sa na štúdium na Oxforde. V skutočnosti sa volá Stephanie a o rodinu prišla kvôli teroristickému útoku na let číslo 147. Pôvodne v ňom mala sedieť tiež, no zmenila názor a dodnes si to kladie za vinu.

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

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

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

Mieša sa osobná dráma, kde Blake Lively chce preraziť ako feťácka prostitútka, ale príliš jej to nejde. Tréning jej prospeje a prvý raz sa ukáže spomínaná nevedomosť – chce bojovať, strieľať, nikdy to však nerobila, tak pokusy sú skôr živelné. Paradoxne lepšie vyznie v teréne, kde sa mení na amatérsku špiónku: stále robí chyby, skúša sa kamuflovať, strácať dakde v dave a pritom jej protivníci sú silnejší. Niektoré záťahy skončia úplne inak, inde sa postará o výsledok náhoda.

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

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



HODNOTENIE

The Rhythm Section (UK / USA / Španielsko, 2020, 109 min.)
Réžia: Reed Morano. Scenár: Mark Burnell. Hrajú: Blake Lively, Richard Brake, Elly Curtis, David Duggan, Matilda Ziegler, Bill O'Connell, Shane Whisker, Raza Jaffrey, Daniel Mays

6.0

PETER PAVLÍK



THE OLD GUARD

Svet sa mení. Väčšina odvetví bojuje s likvidačnými tržbami, no inde sa veselo prosperuje. Okrem výrobcov rúšok, droždia alebo ryže sa priazeň otočila aj na Netflix. Za normálnych okolností sa z priemerných titulov stávajú udalosti (Extraction) a streamovaciemu gigantovi pribúda jeden predplatiteľ za druhým. Ďalší hit z podobného súdka prichádza s komiksovou adaptáciou Old Guard. Štedrý rozpočet, hviezda v hlavnej úlohe a rozporuplná kvalita.

Tajná skupina vojakov má dar nesmrteľnosti a už storočia bojujú proti zlu. Pod vedením Andy (Charlize Theron) prechádzajú svetom a okrem nepriateľov čelia aj svojim vnútorným démonom. Žiť naveky totiž obnáša aj nepríjemné záležitosti horšie ako smrť.

Old Guard: Nesmrteľní na prvý pohľad pripomína novodobú vykrádačku slávneho Highlandera. Okrem podobného „prekliatia“ hrdinov si však na neho príliš nespomeniete. Čo je dobrá správa. Pracuje sa tu s odlišným konceptom, štruktúrou aj atmosférou.

Čo je iba dobre. Keď už rieši podobné témy alebo postupy, je to tým že pri podobnom námete sa im dá ťažko vyhnúť. A pravdupovediac, sú to veci, ktoré vás napadnú na prvú dobrú, keď sa povie téma nesmrteľnosť.

Režisérka Gina Prince-Bythewood (The Secret Life of Bees, Beyond the Lights) nemá s veľkými žánrovkami zatiaľ skúsenosti a je to vidieť. Veľkofilmového remesla sa teda nedočkáme a vizuálnosťou sa pohybujeme na pôde drahších seriálov. Viac než popcornové atrakcie ju zaujímajú vnútorné pochody postáv a práca s myšlienkami. Čo by nemusel byť zlý prístup, keby film nebol zbierkou stokrát obohraných klišé a budované pravidlá dávali väčší zmysel.

Najlepšie tak fungujú flashbacky. Tie síce vyzerajú vzácne neživotne, ale je v nich aspoň dostatok dramatického materiálu, ktorý poháňa vpred emotívnu linku príbehu.

Dianie v súčasnosti je totiž iba spotrebným béčkom s „bondovským“ záporákom s tvárou Dudleyho Dursleyho (Harry Meelling). A pritom sa tu rysoval zaujímavý antihrdina s dobrým úmyslom. Nakoniec z neho vylezie iba tradičná kritika kapitalizmu a podobné témy ostávajú na chrbte jeho poskoka (Chiwetel Ejiofor).

Takisto zamrzí absencia uzavretého príbehu. Tento postup je už skutočne ohraný a rád by som konečne videl akčný film s uzavretým príbehom, ktorý nie je iba reklamou na ďalšie pokračovania. Uberá to pôsobivosti výsledku a mnoho zaujímavých vecí sa šetrí do pokračovaní. A pritom tu nábeh na samostatne stojaci príbeh bol. Stačilo v poslednom akte trochu inak pootáčať kolieska smerovania deja.

To je možno výčitka smerujúca skôr k predlohe (nečítal som ju), no občas treba naozaj adaptovať a nie prepisovať. A toto je nemilo vidieť na charakteroch a práci s nimi. To, čo mohlo byť najzaujímavejšie je dosť odfláknuté. Väčšinu tak musia zachraňovať dobre obsadení a hrajúci herci na čele s Charlize Theron. Zvyšok osadenstva za ňou nezaostáva, ale politicky korektné napĺňanie kvót menšín už začína byť otravné. Na druhej strane vďaka za neho, pretože príbeh homosexuálneho páru ponúka tie najlepšie pasáže a ako jediný má srdce a ako takú hĺbku.

Na druhej strane však treba tvorcom uznať, že film má slušné tempo, nenudí a akčné scény nie sú najhoršie. Takisto bolo šikovným nápadom nastaviť „super schopnosti“ postáv tak, aby neboli iba nesmrteľné figúrky ale dalo sa o ne trochu báť. Nápad s tým, že ich nesmrteľnosť môže hocikedy prestať účinkovať padá na úrodnú pôdu a doluje občas pôsobivé momenty. Naozaj by som si pozrel ako by si s podobným námetom poradili skúsenejší režiséri a scenáristi. Môj osobný sen by bola réžia Arronofského a scenár od Alexa Garlanda a Christophera McQuarrieho. Ale vráťme sa na zem a buďme vďační za to, čo máme. Mohlo to totiž dopadnúť omnoho horšie ako jemne nadpriemerná tímovka.

V časoch abstinencie s pozeraním veľkofilmových kinonoviniek z toho Old Guard nevychádza vôbec zle. Cieľovke ponúkne čo očakáva. Nejaké tie akčné scény, sympatický casting, pekné pesničky na soundtracku a aj priestor kukať počas sledovania do mobilu. Mám naozaj pocit, že strihači kúskov na streamovacie služby nechávajú po konkrétnych scénach priestor aby divák napísal na instagram niečo v štýle „Pozerám Old Guard a Charlize tam práve zmasakrovala mečom celé ozbrojené komando. # cool #netflix #graetaction #“.

A následne si vygoogliť aký popsong hral pri danej scéne. To, že sa tu kope druhá liga nikto nebude príliš riešiť. Je mi z toho trochu smutno. Vývoj však človek nezastaví a budeme si musieť zvyknúť, že podobné veci tu, v snímkach určených pre domáce pozeranie, budú častejšie.

Old Guard: Nesmrteľní je nedopečenou zábavou s pokusom o presah, ktorá by si v kinách vystrúhala akurát hanbu a pravdepodobne by o ňu nikto nezakopol. V rámci Netflixu však pôjde o udalosť a ja sa bojím kam tento trend povedie.

Takže v rámci streamovacej produkcie nejaký ten bodík prihodíme a ak čakáte plnohodnotný filmový zážitok, tak si hodnotene pokojne znížte.



HODNOTENIE

The Old Guard (USA, 2020, 125 min.) Réžia: Gina Prince-Bythewood. Scenár: Greg Rucka, Leandro Fernandez. Hrajú: Charlize Theron, KiKi Layne, Matthias Schoenaerts,

6.0

PETER PAVLÍK



BLOODSHOT

KOMIKSOVKA V PODANÍ VIN DIESELA

Jedna vec sa Vinovi Dieselovi nedá uprieť. Je mimoriadne snaživý a ambiciózny. Rýchlo a zbesilo z producentského postu dokopal k miliardovým tržbám a pravidelne pripravuje tituly s papierovo silným potenciálom na úspešné série. Bohužiaľ, mimo volantu a bez posíl v podobe ďalších akčných ikon, mu to príliš nevychádza. S Riddickom dvakrát vyhorel, Posledný lovec čarodejníc bola tragédia a návrat Xandera Caga takisto nedopadol najlepšie. Bloodshota čaká podobný osud a nikto to nebude klásť za vinu súčasnej spoločenskej situácii. Proste nejde o dobrý film a adaptácia komiksu neznamená automaticky komerčný úspech.

Ale skôr si povedzme o čo vlastne ide. Vojak Ray Garrison (Vin Diesel) je zabitý v akcii. Jeho telo si od armády kúpi tajomná spoločnosť, ktorá ho oživí a spraví nezničiteľným. Nanotechnológie aplikované do jeho tela totiž majú schopnosť ho okamžite regenerovať. S touto superschopnosťou sa vydáva na cestu pomsty. Nie všetko je ale také, ak sa zdá byť.

Bloodshot má niekoľko závažných problémov. Hlavným je, že sa berie príliš vážne. Papier znesie viac než plátno a tvorcovia na nás sypú absurdné situácie bez nadhľadu alebo prepálenej alternatívnej fyzikálnej reality ako napr. v Rýchlo a zbesilo. Už pred vyše tridsiatimi rokmi Paul Verhoeven pri tematicky podobnom Robocopovi pochopil, že podobne šialená zápletka potrebuje nadhľad. Rovnako to pochopil Roland Emmerich pri Univerzálnom vojakovi, kde boli Van Dammove a Lundgrenove eskapády okorenené veľkou dávkou humoru. Preto mi je záhadou, prečo to nechápu tvorcovia relatívne drahého blockbusteru v roku 2020.

Namiesto toho sa snažia upiecť produkt, ktorý je hardcore a cool. Takto však mohol so zvolenými výrazovými prostriedkami fungovať niekedy dve dekády dozadu.

Formálne sa pohybujeme niekde medzi deväťdesiatkovým Tony Scottom a postmileniálnym Michaelom Bayom. Chýba tu však inteligencia prvého, šialenosť druhého a vizuálny perfekcionizmus spojený s remeselnými kvalitami oboch z nich. Prefarbený a efektne svietený vizuál, duniaca hudba, spomaľovačky ani občasný neobvyklý rakurz nepadajú na úrodnú pôdu. Pôsobia iba ako gýčová napodobenina svojich predobrazov. Remeselne a technicky samozrejme nie sú zvládnuté zle, no nemajú čím ohúriť.

Rozhodne nevolám po návrate vizuálnej plytkosti a šaškovania z marveloviek, no k vážnejšiemu prístupu je potrebný aj nosný príbeh. A ten tu nie je. Teda určite skrýva nejaký potenciál, no scenáristi s ním nepracujú dostatočne zaujímavo a aj tých niekoľko prekvapivých zvratov im necitlivo vykecalo marketingové oddelenie. Ak ste teda videli trailer, tak sa nedočkáte ani prekvapivého zvratu, ktorý mal byť emočným a dramatickým ťahúňom filmu.

Na zaujímavé riešenie technologických otázok, vnútorný boj so stratou ľudskosti alebo nebodaj morálne otázky ohľadom riadenia životov rovno zabudnite. Všetkého sa dočkáte maximálne dvomi vetami a aj to systémom „aby sa nepovedalo“. Namiesto toho budete riešiť, či majú záporáci okrem pripravených scenárov aj herecké skúšky alebo nejakého hereckého konzultanta. Tým myslím postavy, nie samotných hercov.

Nič z toho, čo filmu vyčítam by teoreticky nemuselo v podobnom žánri, určenom danej cieľovke (cca chlapci do 16 rokov) vadiť, keby bol Bloodshot zábavný. Ale nie je. Vlastne je dosť nudný a zbytočne dlhý. 109 minút síce v tejto dobe nepôsobí nijako epicky, no na podobne plytko rozprávaný príbeh je to viac než dosť. A pri tejto konštalácii hviezd tak ani slušné akčné scény nedokážu nakopnúť adrenalín (prípadne bránice) ako posledné časti Rýchlo a zbesilo.

Dieselovu ikonickú sériu nevyťahujem náhodou. Mám ju totiž od piatej časti veľmi rád a (odkedy Michaelovi Bayovi definitívne ruplo v bedni) je pre mňa referenčnou záležitosťou ako má vyzerať akčná zábava s veľkou dávkou nezastieranej debility. Je tu samozrejme aj rozdiel vo váhovej kategórii rozpočtu (skromných 45 miliónov), no taký Upgrade ukázal, že aj s menšími peniazmi sa dá zahrať efektné a adrenalínové divadlo.

Čím sa obrovským oslím mostíkom dostávam späť k Vinovi Dieselovi. Ten si opäť myslí, že hrá Shakespeara a absolútne mu chýba nadhľad. K podobnému typu projektov sa to hrozne nehodí a tu sa nemôže spoľahnúť ani na zvyšok osadenstva, ktoré mu tak zábavne kryje chrbát v už toľkokrát zmieňovanej rýchlej a zbesilej sérii. Doby, keď mohol podobnými prostriedkami modelovať svoje postavy sú nenávratne preč. Aj kvôli tomu, že už na jeho výzore začína byť cítiť vek (samozrejme však stále vyzerá tisíckrát lepšie ako autor recenzie). Zvyšok hereckého ansáblu sa takisto moc nepredviedol a minimálne v prípade Guya Pearca je to škoda.

Bloodshot nie je úplne zlý film. Je iba absolútne nezaujímavý, nevyužitý a nudný. Čo je možno ešte horšie ako keby bol maximálne strašný. Tak by sa dal brať aspoň ako šťavnaté guilty pleasure. Svojich fanúšikov si však určite nájde. No rozhodne ich nebude toľko, koľko si štúdio a Vin Diesel želali. Škoda. Kvalitné drsné comicsovky tu chýbajú ako soľ.



HODNOTENIE

Bloodshot (Čína / USA, 2020, 109 min.) Réžia: Dave Wilson. Scenár: Jeff Wadlow, Eric Heisserer. Kamera: Vin Diesel, Eiza González, Sam Heughan, Toby Kebbell, Lamorne Morris, Guy Pearce ...

4.0

PETER PAVLÍK



ARTEMIS FOWL

NÁSTUPCA HARRY POTTERA?

Artemis Fowl je populárnym hrdinom zo série kníh Eoina Coflera. Knihy som nečítal, ale aspoň som odosobnený a môžem zhodnotiť ako film funguje sám o sebe. Štúdio Disney do adaptácie bestselleru nasypalo vyše 100 miliónový rozpočet, najalo klasika Kennetha Branagha (Henry V., Znovu po smrti, Vražda v Orient Exprese, no dobre...aj ten Thor) a zarezervovalo luxusný termín premiéry. Všetko svedčilo tomu, že sa chystá kvalitný komerčný produkt, ktorý producentom prinesie zisk, poteší divákov a neurazí kritikov. Kolieska v dokonalom Disneyho mechanizme sa však nečakane zasekli a máme tu jeden z najvysmievanejších titulov sezóny. Navyše hanebne upratený na streamovaciu platformu Disney +.

Artemis Fowl (Ferdia Shaw) je geniálnym

dieťaťom (jemne povedané). Jeho otec (Colin Farrell) je tajomný miliardár (jemne povedané), ktorý sa dostane do problémov. Pohybujeme sa totiž vo svete plnom elfov, škriatkov, víl a ďalších nadprirodzených bytostí. Tie všetky túžia po nejakom McGuffinovi (tradičná svetielkujúca blbosť), ktorý dokáže zničiť svet. Začína sa veľké dobrodružstvo. Teda aspoň by sa malo, ale tento projekt nedopadol príliš dobre (jemne povedané).

Artemis Fowl rozhodne nie je vydarený ani kvalitný film. To prehnané kopanie do neho mi aj napriek tomu príde trochu nespravodlivé a svoju recenziu sa pokúsim napísať mierne. Nejde totiž o žiadny zločin proti ľudskosti ako napríklad Cats alebo Bojisko: Zem. Tu máme čo dočinenia iba s „obyčajným zlým filmom“, pri ktorom je cítiť, že v produkcii sa dialo niečo veľmi nepekné a výsledok sa už nepodarilo zachrániť.

Začnem tým najlepším. Vidieť, že Branagh ani jeho tradiční spolupracovníci realizáciu nijako neodflákli. Kameraman Haris Zambarloukos (Popoluška) pekne komponuje aj svieti, Patrick Doyle (Frankenstein) dodal dostatočne chytľavé motívy a autori výpravy, kostýmov alebo trikári sa takisto snažili. Zobrazovaný svet má potenciál a občas v náznakoch (ale naozaj iba náznakoch) vykukne pravá filmová mágia.

Chyba je bohužiaľ v tom najdôležitejšom. Postavách a príbehu. Schválne som nepoužil slovo scenár, pretože z neho evidentne vo finálnom produkte veľa neostalo. Nechcem vedieť v akom sanatóriu po videní výsledku skončili jeho autori Michael Goldenberg (Kontakt) a Conor McPherson (I Went Down). Dej občas skáče naozaj šialeným spôsobom. Je evidentné, že celý výsluch, ktorým je príbeh rámcovaný bol dodatočne dotočený na zalátanie najväčších dier. Necelá poldruhahodinová dĺžka je takisto dôkazom niečoho nekalého. Chýba prirodzené tempo, atmosféra aj logické nadväznosti.

Pravidlá a objavovanie skrytých svetov nemá žiadaný efekt úžasu. Spomeňme si, ako sme hltali každú novú maličkosť v prvom Potterovi. Nič také chytľavé ako príchod do Rockfortu alebo objavovanie kúziel a čarovného sveta nás nečaká. Tu sa pohybujeme skôr na kvalitatívnom piesočku Percyho Jacksona alebo Eragona. Aj tá nešťastná Narnia v tomto ohľade fungovala lepšie. Artemis Fowl je ako začiatok potenciálnej ságy príliš rýchly, zbrklý a málo chytľavý. Navyše sa v druhej polovici jeho dianie presunie do jedného prostredia a úplne mu chýba akákoľvek exotika. Tu mali asi prísť na rad Branaghove schopnosti pracovať na obmedzenom divadelnom priestore, no zlyháva ešte viac ako pri svojom nešťastnom remaku Sliediča.
A priemerné akčné scény ani opozerané triové orgie to nezachránia.

Postavy sú vinou krátenia vzácne neživotné. Ich osobné príbehy a charakterové vlastnosti sú kruto nevyužité. Napríklad Artemisova genialita je využitá na plány, ktoré by bez problémov vymyslel štvorkár na osobitnej škole. Všetky ťahy totiž spoliehajú na to, že každý aktér sa zachová ako tupec alebo zasiahne náhoda. Herci takisto nepomáhajú. Omladina je totálne nezaujímavá a Colin Farrell s Judi Dench by už mohli konečne vymeniť agentov. Najviac zapamätateľným sa tak stáva Josh Gad. Jeho lacná vizuálna napodobenina Hagrida si totiž dokáže rozšíriť sánku a prekopať sa čímkoľvek. Pričom mu zo zadku vylietava trávený materiál. Ale aj

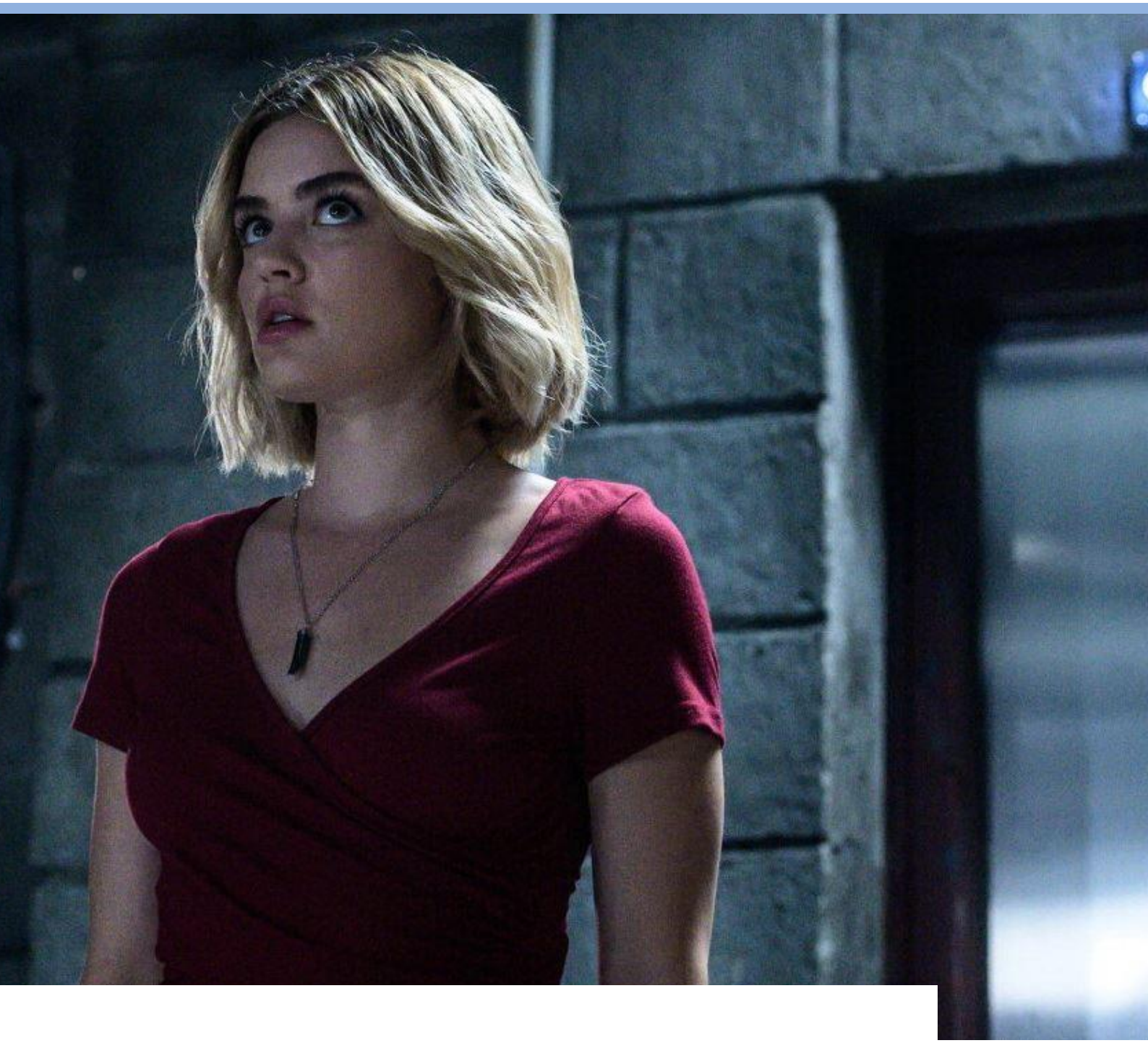


HODNOTENIE

Artemis Fowl (USA, 2020, 95 min.)
Réžia: Kenneth Branagh. Scenár: Conor McPherson, Hamish McColl, Eoin Colfer (novela). Hrajú: Ferdia Shaw, Lara McDonnell, Josh Gad, Michael Rouse, Racheal Ofori, Colin Farrell, Nonso Anozie ...

4.0

MICHAL KOREC



FANTASY ISLAND

OSTROV SPLNENÝCH SNOV

Najnovší počin producenta Jasona Bluma má celkom zaujímavý námet, z ktorého by sa dalo veľa ťažiť. Lenže ako ste už stihli mrknúť na číselné hodnotenie, niečo sa počas realizácie riadne dorantalo...

Na jednom záhadnom ostrove prevádzkuje istý majiteľ rezort, kam si môžete prísť plniť svoje sny. Tak sem priletí pätica ľudí: dvaja blázniví bratia, mladá blondínka, policajt a žena v strednom veku.

Majiteľ ich privíta, niektorých ubytuje a iných odvedie na iné miesto. Už v tom momente sa začínajú plniť fantázie prvých účastníkov: jedny si želajú obrovskú párty plnú modeliek. A na druhý deň sa pokračuje s ďalšími: blondínka sa chce pomstiť niekomu z minulosti. Policajt by sa chcel dať nasadiť do vojenskej akcie ako kedysi jeho otec. A žena v strednom veku kedysi pri zásnubách povedala Nie, a tak je stále bezdetná – a rada by túto chybu napravila.

Fantasy Island dokáže plniť tieto fantázie na rozličných miestach: niekto zíde do vyhradenej pasáže, iný niekam do suterénu, ďalší sa preženie cez kus ostrovu alebo na stanovené miesto. A spočiatku je neuveriteľné sledovať, čo sa to vlastne deje – ako je možné, že vo fantáziách reálne vystupujú ľudia, s ktorými reálne prišli do kontaktu. Ba čo viac, niekedy sa dokážu posunúť o niekoľko rokov v čase.

Znie to už príliš nadprirodzene a odhaľovanie fungovania ostrova či rezortu je najväčším lákadlom filmu, rovnako aj niektoré fantázie. Avšak ako to chodí, situácia sa zvrtne. Časť predstáv účastníkov nevyjde podľa plánu (je to dané tým, že niečo si zle želali alebo to s prianím prehnali), inokedy sami váhajú alebo nad nimi visí ešte ďalšia otázka – nezačnú sa fantázie krížiť na malom priestore a ľudia začnú čiastočne trpieť paralelnou existenciou účastníkov?

Fantasy Island nesie síce hororové označenie a Blumovi priaznivci by si dokázali predstaviť všelijaké hrozby, ale v skutočnosti má bližšie k menej podarenému Jumanji. Samotné fantázie miešajú rozličné žánre – od tínedžerskej komédie cez romancu, psychotriler, až po vojenský film. Režisér sa v prvej polovici umne snaží skákať od jedného žánru k druhému, ale nároky divákov začnú stúpať, lebo sa im postupne predstavy omrzia a radi by sa dopátrali k vysvetleniam, odhaleniam či spôsobu fungovania.

A tu je markantný problém filmu, lebo v druhej polovici nieže nedrží pokope, ale totálne sa rozpadá pod taktovkou režiséra i zúčastnených. Veľké množstvo náhod mení žáner, vysvetlenia i smerovania, akoby ste každých desať či pätnásť minút žili v inej predstave. Už si myslíte, že to chápete a opäť bude všetko inak. Časové náhody, záhadné postavy a zrazu sa do diania pripletie ešte niečo iné. Začínate mať pocit bizarnej hry filmu a ostrova s vami – a výsledok sa vám veru nebude páčiť.

Bez nutného odhaľovania treba uznať, že štipka nadprirodzena by mohla fungovať, ale spôsob akým režisér hádže na kopu ďalšie nitky záhady a nechá postavy meniť motivácie či konanie, je veľmi ťažko uveriteľný. V druhej polovici síce pribúdajú napínavé pasáže, pomaly aj démonické momenty alebo vízie, no k čomu to slúži? Ku klamaniu divákov, ktorí si nemôžu povedať, že niečo vopred tušili. Ešte aj tí herci po polovici nevedia či majú hrať vážne, ľahostajne a veľká časť z nich je slabá.

Fantasy Island je akoby vlaňajšie Serenity na tretiu. Hoci ten film neodpisujem a jeho pointu beriem, mnohí sú naň naštvaní ešte dodnes. A Fantasy Island mieša podobný koncept ťahania za nitky a víziu diváka, že asi nenájde príliš veľkú spokojnosť. Hoci nemalá časť sály odchádzala na prvý pohľad celkom spokojná a rozpadnutý dejový kolorit označila za celkom dobrý. Iste, niektoré pasáže sú dobre nakrútené – no film ako celok zlyháva.



HODNOTENIE

Fantasy Island (USA, 2020, 109 min.)
Réžia: Jeff Wadlow. Scenár: Jillian Jacobs, Christopher Roach, Jeff Wadlow. Hrajú: Michael Peña, Maggie Q, Lucy Hale, Austin Stowell, Jimmy O. Yang

4.0

PETER PAVLÍK



JIU JITSU

Nicolas Cage je držiteľ Oscara, popkultúrny zjav a občas máte pocit, že je všade. Nicolas Cage je smutným prípadom herca, ktorý si mimoriadne sľubnú kariéru zabil v pochybných projektoch, často béčkovej kategórie. Nicolas Cage je bývalá hviezda, nemajúca problém vziať úlohy vo filmoch lížucich kvalitatívne dno. Nicolas Cage je aj vďaka svojich expresívnym hereckým výstupom vďačným podkladom pre internetových vtipálkov. Nicolas Cage zobral ponuku si zahrať vo filme Jiu Jitsu.

Nicolas Cage má teda úlohu vo filme pojednávajúcom o mimozemskom milovníkovi bojových umení (vyzerajúceho ako Power Ranger), ktorý nezničí planétu, ak s ním bude bojovať 6 ľudí (naozaj je ten film o tomto).

Nicolas Cage patrí v Jiu Jitsu k najlepším prvkom. Nicolas Cage je totiž z celého osadenstva a štábu najväčší profesionál a najtalentovanejší umelec. Nicolas Cage si uvedomuje v akej volovine sa objavil, tak sa snaží roztomilo prehrávať a na rozdiel od zvyšku štábu má potrebný nadhľad, aký si podobná blbosť zaslúži. Nicolas Cage bohužiaľ nemal dosah na ostatné zložky, takže aj keď sa tu kopíruje asi 10 filmov (od Predátora po Mortal Kombat), tak sa svojim inšpiračným zdrojom nevyrovná a pôsobí vyložene trápne.

Nicolas Cage sa spojil s režisérom Demitri Logothetisom (restart Kickboxera), na projekt si vydupali údajne 25 miliónov eur a dodali výsledok vyzerajúci desaťnásobne lacnejšie. Nicolas Cage ale nie je jedinou "hviezdou" tohto kúsku a objaví sa po boku napríklad Tonyho Jaa (Ong Bak) alebo Franka Grilla (pokračovania Captain Americu). Nicolas Cage síce nie je majstrom bojových umení, no zmienení páni vedia svojim telom poriadne hýbať, no tu na to dostanú pramálo príležitostí. Nicolas Cage má z mnohých akčných scén iba jednu a je pre ňu typické to, čo pre všetky ostatné (milé nápady ale šialene zle zrealizované). Nicolas Cage si evidentne myslel, že bude súčasťou štýlového kúsku, no výsledok je monotónny, nudný a príšerne tupý.

Nicolas Cage má vo svojej filmografii mnoho podobných kúskov, no tento bude vyčnievať aj v rámci jeho portfólia, pretože celé to pôsobí ako zlepenec nešťastných kreatívnych a remeselných schopností. Nicolas Cage mohol posunúť scenár nejakému kamarátovi, ktorý by mu vysvetlil, že dej potrebuje niečo ako nadväznosť scén a plot holes nestačí lepiť komiksovým titulkom. Nicolas Cage pozná mnoho ľudí a niekto z bývalých áčkových spolupracovníkov mu po priateľskej projekcii mohol povedať, že celý film pôsobí ako workprint (triky aj hudba sú skutočne z iného vesmíru).

Nicolas Cage sa tak bude v Jiu Jitsu objavovať predovšetkým na party, kde sa budú opití ľudia baviť na celkovej trápnosti tohto "veľdiela". Nicolas Cage mal možno aj takýto plán, chcel sa upísať ďalšiemu kultu, pretože evidentne má svoju prácu rád a chce sa do sŕdc fanúšikov zapísať úprimným brakom. Nicolas Cage to ale mohol vysvetliť dopredu aj producentom, nech sa ešte viac pritlačí na absurdnosti, takmer úplne absentujúcom humore a "guilty pleasure faktore". Nicolas Cage by si mal skutočne vstúpiť do svedomia a nebyť všade.

Jiu Jitsu je obyčajným absurdným a nudným béčkom, o ktoré by nikto bez slušného obsadenia nezakopol. Režisér sa snaží byť moderný a cool, no realizačná neschopnosť ťahá za oči pri POV bitke, dlhej jednozáberovke rovnako ako pri rakurzoch, strihu alebo práce s kaskadérmi. Proste celé zle. Fanúšikovia brakových kúskov dostali do rúk ďalšiu hračku a snáď sa aspoň oni na filme zabavia. Aj keď iným spôsobom ako si tvorcovia predstavovali.



HODNOTENIE

Jiu Jitsu (USA, 2020, 102 min.)
Réžia: Dimitri Logothetis. Scenár: Dimitri Logothetis, Jim McGrath. Hrajú: Alain Moussi, Nicolas Cage, Raymond Pinharr, Mary Makariou, Tommy Walker, John D. Hickman, Eddie Steeples, Rick Yune ...

1.0


Underwater where thoughts
can breathe easy