SECTOR

#116

NEED FOR SPEED: HEAT

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD, THE SINKING CITY
ION FURY, SUPER MARIO MAKER 2, JUDGMENT
AGE OF WONDERS PLANETFALL, MY FRIEND PEDRO

OBSAH

DOJMY

- NEED FOR SPEED: HEAT
- LINK'S AWAKENING
- ASTRAL CHAIN
- INTERVIEW S DAVIDOM RINGEISENOM

RECENZIE

- WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD
- MY FRIEND PEDRO
- SUPER MARIO MAKER 2
- ANGRY BIRDS VR
- SEA OF SOLTITUDE
- THE SINKING CITY
- WORLD OF WARSHIPS LEGENDS
- BLOODSTAINED
- JUDGMENT
- AGE OF WONDERS PLANETFALL
- ION FURY

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

HARDVÉR

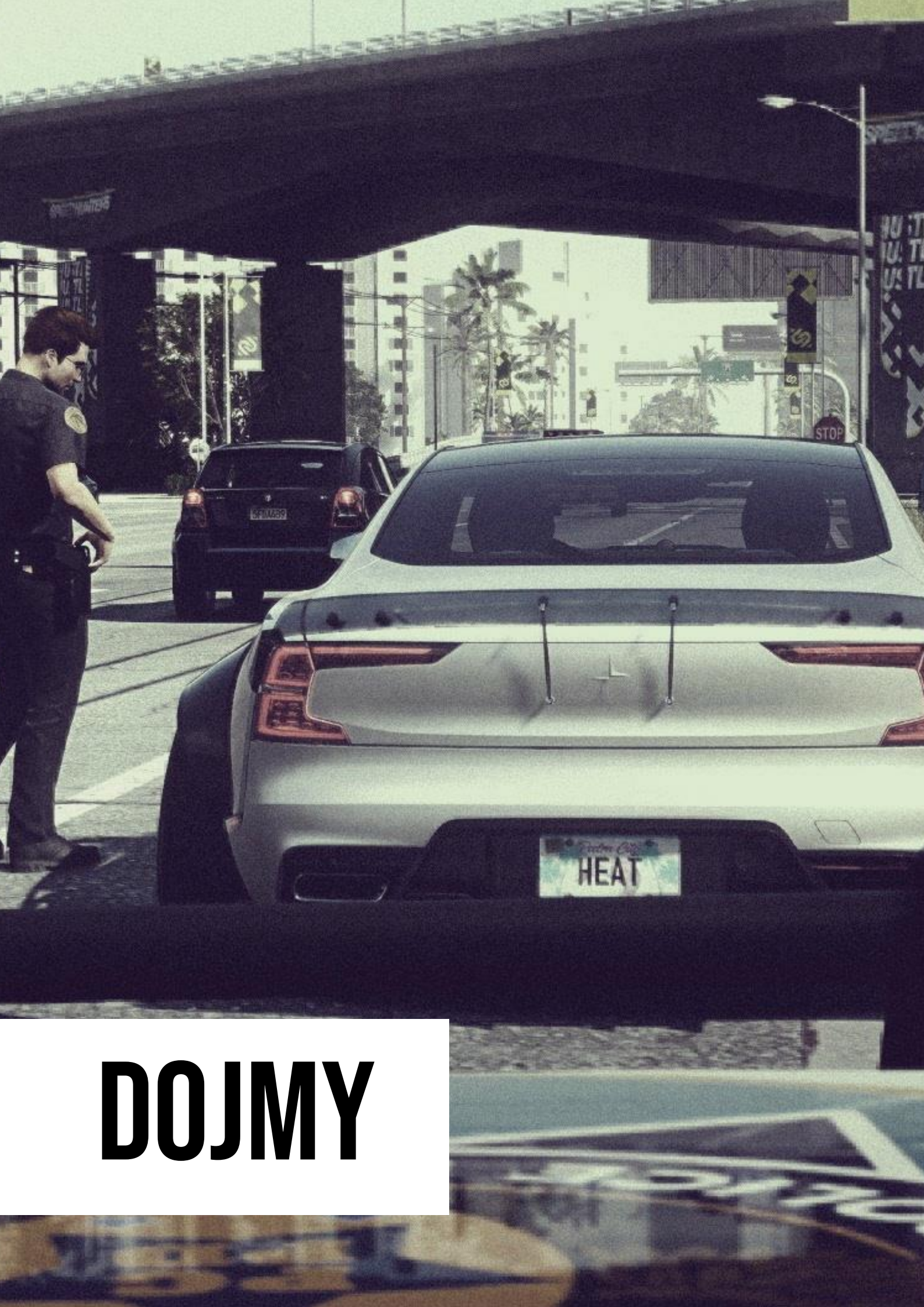
- GALAXY BOOK S
- ASUS ROG STRIX
- GEARS 5 XBOX ONE X
- HTC VIVE PRO WIRELESS
- AKG N700NC
- SAMSUNG Q90R a Q70

MOBILY

- GALAXY NOTE 10, 10+
- XIAOMI MI 9T
- HUAWEI P30
- SAMSUNG GALAXY A80

FILMY

- SPIDERMAN ĎALEKO OD DOMOVA
- HOBBS A SHAW
- TOY STORY 4
- VTEDY V HOLLYWOODE



DOJMY

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

ASTRAL CHAIN

© 2019 Nintendo / PlatinumGames Inc.
Main Character Design ©Masaki Kajita/Kajitsu-SHUEISHA

16
www.pegi.info

ZBRUSU NOVÁ SYNERGICKÁ AKČNÁ ADVENTÚRA OD PLATINUMGAMES.

30. AUGUSTA

Postav sa votrelcom z alternatívnej dimenzie Astral Plane! Príšery sa začali nečakane objavovať a šíriť skazu, ľudstvo je v nebezpečenstve. Je tvojou povinnosťou spojiť sily so žijúcimi zbraňami zvanými Légie a zastaviť inváziu!

PREDÁVANÉ SAMOSTATNE

www.nintendo.sk

CONQUEST ENTERTAINMENT

PETER DRAGULA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
EA
VYDAVATEĽ:
GHOST GAMES
ŽÁNER:
RACING
VYDANIE:
8. NOVEMER 2019

NFS: HEAT PREDSTAVENÉ

NAHÁŇAČKY S POLÍCIOU POKRAČUJÚ

Trochu neskoro, ale predsa predstavuje EA na túto jeseň planované pokračovanie legendárnej racingovej série Need for Speed. Zatiaľ tu máme prvý trailer ukazujúci večný boj policajtov a jazdcov. Cítiť z toho snahu o Underground spojenú s ProStreet, kde jazdy by boli ako v noci, tak aj cez deň.

Ghost štúdio už ponúklo aj prvé informácie ku hre. Hovoria, že zatiaľ čo cez deň budete v hre súťažiť v legitímnych pretekoch Speedhunter Showdown, po západe slnka prejdete na undergroundový štýle. Vtedy roztrháte pravidlá a vytvoríte si vlastné, ale nie len vy.

Policajti v Palm City vedia o miestnych pretekoch a pôjdu po vás. Budú mať rôzne levely agresivity a ich správanie bude iné cez deň a v noci. Cez deň sa budú riadiť morálkou, v noci budú nebezpeční.

Pritom zaujímavé bude, že voľba jazdiy cez deň alebo v noci bude čisto na vás. Môžete sa prepnúť na noc kedy budete chcieť (ak vás policajti chytia, noc skončí), alebo môžete čisto jazdiť len počas

dňa. Len rátajte s tým, že cez deň budete zarábať, zatiaľ čo v noci budete budovať svoju reputáciu.

Samozrejme v hre nebudú chýbať customizácie, ktoré prinesú nový level personalizácie vozidiel. Customizácie budete môcť získať v in-game eventoch. Napríklad uvidíte na mape preteky, v ktorých sa hrá o nový výkonový upgrade a môžete ich skúsiť vyhrať. Speed karty z NFS Payback tu už nebudú.

Hra tak nebude mať žiadne lootboxy, ani mikrotransakcie. Rozširovanie hry bude podobné Forze v podobe platených balíkov áut a podobne ako tam aj tu neskôr autori prinesú platené secret mapy, ktoré odhalia všetky zberateľské veci na mape. To bude všetko.

Prvý plný gameplay uvidíme na Gamescome o 5 dní. Hra vyjde 8. novembra, pričom Origin Access predplatitelia si hru budú môcť zahrať už 5. novembra.

MATÚŠ ŠTRBA

PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
NINTENDO
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. SEPTEMBER 2019

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

KLASICKÝ LINK SA VRACA NA SWITCH

Nintendo nám na E3 odprezentovalo pokračovanie Breath of The Wild, jednej z ich najlepších hier vôbec.

O hre zatiaľ nevieme takmer nič. Snáď len to, že jej vývoj začal ako expanzia, no ako sa na seba nabaľovali nové vrstvy príbehu a hrateľnosti, expanzia narástla do rozmerov novej hry. Aj tak je však jej vydanie pravdepodobne ešte ďaleko, no, našťastie, si čakanie na ňu môžeme skrátiť ďalšou Zelda hrou. Už tento rok totiž vyjde The Legend of Zelda: Link's Awakening a my sme si už teraz mohli vyskúšať E3 demo hry priamo v priestoroch európskej centrály Nintenda vo Frankfurte.

Pravdou však je, že Link's Awakening nie je úplne novou hrou. Je to remake jednej z najobľúbenejších Game Boy hier, ktorá vyšla v roku 1993 pod presne rovnakým názvom. Samotná hra však začala ako port SNES hry The Legend of Zelda: A Link to the Past a až neskôr sa pretavila do niečoho samostatného. V roku 1998 sa dočkala remastru v podobe Link's Awakening DX pre Game Boy Color. Nová hra bude samozrejme vychádzať zo základov svojich predchodcov, ponúkne ich obsah aj prvky, no navyše nezabudne ponúknuť ani nejaké tie novinky, napríklad podporu amiibo, či aj možnosť vytvárať si vlastné bludiská, ktoré následne môžete prechádzať na čas a získavať tak špeciálne odmeny.

Intro hry samotnej ste už určite videli a ak aj náhodou nie, časť z neho nájdete vo videu nižšie. Je jednoducho prekrásne a ak vás hra už vo svojom deme privíta takýmto úvodom, okamžite si vás získa. Je verným spracovaním toho pôvodného, ale v modernom štýle, ktorý vám môže evokovať tvorbu štúdia Ghibli, teda to najlepšie, čo v anime kedy vzniklo. Intro vás zavedie mimo kráľovstvo Hyrule na ostrov Koholint. Tam totiž Link stroskotal a tam sa bude odohrávať jeho nové dobrodružstvo.

Tentoraz bez Zeldy, ale zato s novým zástupom postáv a najmä s novým tajomným príbehom, pri ktorom sa budete sami seba pýtať, či je to všetko okolo vás realita.

Link's Awakening si aj v tomto modernom remake zachováva pôvodnú perspektívu. Teda nie je to moderná Zelda hra, ale klasická z top-down perspektívy, v čom odkazuje na pôvodné časti, s čím súvisia aj nejaké side-scrolling pasáže, na ktoré v hre narazíte. Autori však s top-down perspektívou experimentujú a hrajú sa s ňou jednak pomocou tilt-shift efektu, no taktiež zobrazením sveta ako diorámy. Vďaka tomu je pohľad na hru úplne jedinečný a aj keď je v zásade podobný tomu pôvodnému, zároveň je moderný a svieži. Naozaj príjemne sa pozerá na takýto retro-modernú perspektívu.

Je to však grafika, čo vám prvé v prípade tejto hry udrie do očí. Je jednoducho krásna. Ako keby vám pred očami ožili hračky, či iné predmety v ručne vystavanom svete. Hra naozaj umne napodobňuje tento štýl a stačí sa vám len pozrieť na obrátky navôkol, aby ste sa do jej výtvarného štýlu okamžite zamilovali.

Zatiaľ to však v deme na niektorých miestach pri prechádzaní svetom trhalo. Autori majú na opravu ešte dosť času, tak sa snáď na to pozrú. To isté platí aj pre lepšie vyhladenie hrán. Hudba je oproti tomu perfektná. Je retro, zároveň je moderná. Využíva klasické a známe motívy, ktorým dáva moderný dojem. Ku hre sa to hodí perfektne. Nintendo nám predviedlo demo v štýle, aký veľmi nemám rád. Bolo časovo obmedzené na 15 minút a dalo sa v ňom robiť vlastne čokoľvek. Keďže však bolo zo samotného úvodu hry, začiatok bol dosť lineárny. Link sa zobudí v dedine, musíte získať jeho štít, nájsť jeho meč a vydať sa za riešením podivnej záhady. Zo začiatku tak nemáte veľa možností na to. Aby ste niekde odbočili. Postupne vám však pribúdajú, tešíte sa z nich, po chvíli putovania svetom konečne vojdete do svojho prvého bludiska, no a zrazu pred sebou máte len nápis „Thank you for playing“. Fakt ďakujem. Idem teda opäť, tentoraz rýchlejšie a priamejšie, no zase sa zatúlam niekde inde. Aj tak si to však užívam, keďže toto je naozaj parádna klasika, na akej určite mnohí z vás vyrastali.

Svet v Link's Awakening je pomerne veľký (berte do úvahy, že ide o remake starej handheldovej hry) a otvorený. Limitmi sú len vaše schopnosti. Niekam sa totiž nedostanete len kvôli tomu, že zatiaľ nemáte správnu výbavu, či správnu schopnosť. Takto neskôr aj na už prejdených miestach nájdete nové lokality, ktoré sa vám zrazu otvoria. Hra nezabúda na klasické bludiská v ktorých vás čakajú nielen nástrahy, ale aj odmeny. Nájdete tu tak skryté miestnosti, musíte hľadať kľúče, aby ste sa niekam dostali a podobne. Dungeony sa pritom resetujú. Pokazili ste v ňom niečo a neviete sa vďaka tomu dostať na dôležité miesto? Stačí odísť a vrátiť sa a hádanka je zase v pôvodnom stave, tak môžete skúsiť nové riešenie. Resetujú sa však aj nepriatelia.

Nie je tu žiadne vodenie za ručičku, žiadne značky nad NPC postavami, za ktorými musíte ísť, či niečo podobné. Na mape si robíte vlastné značky a inštrukcie k lokalitám dostanete v rozhovoroch. Ak vám teda niekto povie, aby ste šli do jaskyne na sever od dediny, tak si ju musíte nájsť sami, nenavedie vás tam žiadna šípka. Niektoré situácie si vyžadujú silu, v iných zas musíte pohnúť hlavou, no a neraz narazíte aj na situácie, ktoré si vyžadujú možno trochu netradičné riešenie. Celé je to vlastne návrat k prvkom, aké v hrách už nejakú dobu nevídame a rozhodne si nemyslím, že to je krok zlým smerom.

Nielen akcia, ale aj ovládanie a vlastne hra ako taká je intuitívna a v tomto ohľade aj jednoduchá. Veľmi rýchlo sa do nej dostanete a nezáleží pritom na tom, či je toto vaša prvý Zelda hra, alebo za sebou máte všetky vrátane Link: The Faces of Evil a Zelda: Wand of Gamelon (radšej si ich ani negooglite). Postupne získavate nové zbrane a vybavenie, pričom ich používanie si osvojíte hneď, či slúžia na to, aby ste nepriateľov likvidovali, len odsúvali, alebo riešili hádanky. To isté platí aj pre nové schopnosti.

K dispozícii máte pomerne široký inventár, do ktorého sa vám jednotlivé predmety pridávajú a dokážete si ich jednoducho namapovať a priradiť, aby ste ich v priebehu hry dokázali pohodlne používať. V niektorých oblastiach sa hra prispôsobila novšiemu publiku. Napríklad tým, že tu narastie maximálny možný počet srdiečok.

Úprav sa však dočkali aj iné herné prvky, napríklad minihry, v ktorých síce nechýba odkaz na tradičné korene, no majú pôsobiť modernejšie. Toto všetko sp však veci, ku ktorým sa nám v priebehu dema nepodarilo dopracovať.

The Legend of Zelda: Link's Awakening na Nintendo Switch vychádza 20. septembra a zatiaľ to vyzerá tak, že sa máme na čo tešiť. Hra stavia hlavne na klasickej hrateľnost a mechanizmoch, ktoré však dnes pôsobia naozaj sviežo, lebo ich už tak často nevidieť. Okrem toho ale prináša aj novinky a vylepšenia. Čerešničkou na torte je parádny vizuál, ktorý si jednoducho zamilujete. Svet je bohatý, plný detailov a sám sa pomaly otvára, aby ste v ňom strávili peknú porciu hodín. Teraz by ale autori mali zapracovať na niektorých oblastiach, kde to zatiaľ škrípe.

Musíte si však uvedomiť, že toto nie je nová hra, ale remake 26 rokov starej hry. Neprinesie vám úplne nový zážitok, ak ste hrali pôvodnú hru, čo je síce super, ak si ju chcete zopakovať v modernom a štýlovom kabáte, no nie až také super, ak by ste radšej videli niečo úplne nové a rozdielne.

MATÚŠ ŠTRBA

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

ASTRAL CHAIN

NOVÁ AKCIA OD PLATINUM GAMES

PlatinumGames v súčasnosti patria medzi najviac rešpektované herné štúdiá v žánri akčných hier a na túto pozíciu sa vypracovali vďaka tomu, že prinášali naozaj kvalitné tituly naprieč rôznymi platformami, v ktorých ste si mohli užívať frenetickú akciu s parádnym štýlom. Poskladali sa z bývalých zamestnancov Capcomu, čo je na nich badať dodnes, no zároveň si už našli vlastnú identitu. MadWorld, Bayonetta, Vanquish a Nier: Automata sú toho všetkého dôkazom. Teraz chcú túto pozíciu potvrdiť ďalším titulom, ktorý bol predstavený len 13. februára, no vydanie je naplánované už na 30. augusta.

Je naozaj príjemné čakať na vydanie hry od jej oznámenia len pár mesiacov a toto čakanie vám teraz pomôžeme skrátiť dojmami. Nintendo si nás spolu s ďalšími novinármi pozvali za zatvorené dvere svojej európskej centrály, kde sme si mohli vyskúšať mnohé z ich hier z E3, no práve túto jednu nie. O informácie sme však ukrátení neboli. Pred nás sa postavili Kaveh Moussavian a Filippo Ghisolfi, aby nám hru predviedli. Zobrali do rúk ovládač a priamo zo Switchu na veľkom plátne ukázali, čo nás v hre čaká.

Potešujúce je, že hra nešla z predpripraveného videa, prípadne z PC, ale priamo zo Switch konzoly, takže to, čo sme videli teraz, uvidíme aj v auguste.

Astral Chain sa odohráva v roku 2043, no v príbehu hry vývojári ľuďom príliš nefandia. Zem totiž zasiahol asteroid a ľudstvo takmer vyhynulo. Pozostatky civilizácie sa uchýlili do umelého ostrovného mesta Ark, kde sa všetko zdalo v poriadku, až kým sa neobjavili malé červie diery, ktoré vedú do dimenzie Astral Plane. Odtiaľ ale pochádzajú mimozemšťania zvaní Chiméra, ktorí zvyšky ľudstva unášajú. Navyše svet znečisťujú Červenou hmotou. To je problém, proti ktorému môžete bojovať len vy. A kto vlastne ste?

Na začiatku si môžete vybrať či hráte za mužskú, alebo ženskú postavu. Tá je členom špeciálnej jednotky Neuron task force, ktorá proti Chiméram bojuje ich vlastnými zbraňami. Vytvorila totiž systém Legion, ktorý neutralizuje Chiméru a neurologicky ju spája s ľudským operátorom. Ste nováčikom v tejto jednotke, a tak vás čaká nielen postupný boj proti hrozbe z inej dimenzie, ale aj vyšetrovanie a rôzne ďalšie úlohy. Ľudia v tomto svete Legionov nevidia, len agentov. Navyše ich ani nemajú radi, čo sa určite nejako pretaví do vášho pohybu po meste. Demo, ktoré nám v Nintende predviedli, sa skladalo z dvoch častí a dostali sme sa do Harmony Square, čo je najväčšia časť mesta. Je pekná, veľká, s množstvo vedľajších aktivít, ktoré tu môžete plniť. Dokonca aj zbierať odpadky po uliciach, za čo máte kredity.

Prvá časť dema bola zameraná na vyšetrovanie, čo v Platinum hrách nie je práve bežná súčasť, no prekvapivo dobre tu sadla. Vyšetrujete nejaký zločin, v prostredí hľadáte stopy, postupne dostávate ďalšie indície o tom, ako ďalej postupovať. Dokonca môžete využívať svojho Legiona, aby odpočúval v situáciách, kde sa vy nedostanete. Režim vyšetrovania pritom vyzerá inak ako bežný pohyb po meste. Využívate tu Iris systém, ktorý vám odhaľuje stopy, no v boji zase ukáže život nepriateľov. Na záver vyšetrovania vyberáte z jednotlivých dôkazov v dialógoch, aby ste vytvorili záver. Prevedením to celé pripomína Batmana, čo je rozhodne len a len plus. Zaujímavosťou je, že je vyšetrovanie skórované rovnako ako boj, čo je tak typické pre Platinum hry.

Celá ukážka však nebola len o vyšetrovaní. To je síce zaujímavé a úvodný prípad bol jednoduchší a kratší, no užili sme aj boj. To je oblasť, v ktorej Platinum dominujú. Ukázal sa nám tu najskôr obrovský boss. Spomínaným Iris systémom sme mohli kontrolovať, ako je na tom, pričom sme naňho útočili. Každý level v hre bude pozostávať z vyšetrovania, súbojov a aj z bossov, takže si tu všetkého užijete do sýtosti.

Všetky schopnosti postáv majú uplatnenie ako vo vyšetrovaní, tak aj v súbojoch. Využívate tu útoky ako v iných akčných hrách od PlatinumGames, no nechýbajú ani úskoky a hlavne countery, aby ste sa vedeli súperom efektívne brániť. Súboje sú na pohľad naozaj parádne. Ak sa vám páčila Bayonetta a Nier: Automata, tu budete vo svojom živle. Okrem toho však nebojujete sami, ale spolu so svojim Legionom. Toho priamo neovládate a bojuje automaticky. Míňa však staminu, ktorú si musíte vedieť manažovať. V boji váš Legion míňa staminu rýchlejšie, dopĺňať ju môžete červenou hmotou. Ku klasickému súbojovému systému si tak musíte pripočítať aj útoky naviazané na Legiona. Sú tu špeciálne útoky, synchronizované útoky, no aj zakončovacie útoky, ak chcete súpera štýlovo doraziť.

Nepriateľov môžete tiež zviazať a vlastne ich tak prikovať dočasne na mieste. Taktiež môžete preseknúť puto nepriateľa s jeho Chimérou, čím v boji získate výhodu. Naopak si musíte dávať pozor na schopnosti nepriateľov, ktorí vás dokážu omráčiť, čo z vás spraví veľmi ľahký cieľ. Podivným rozhodnutím je, že sa v hre klasicky neskáče, čo k takýmto hrám patrí. Namiesto toho vás do vzduchu vynesie vás Legion. A taktiež vás zachráni, ak niekam spadnete.

Prezentované demo nás tiež zaviedlo do štvrtej kapitoly, kedy už hlavná postava mala dvoch Legionov. Každý do boja vstupuje s vlastnými schopnosťami a môžu bojovať aj naraz. S jedným sekáte, druhý zas v boji využíva luk. Ak chcete lukom sami presne mieriť, môžete, no veľmi rýchlo tieto strely míňajú staminu. Podľa predvedenej ukážky to však často bude potrebné. Rovnako s druhým Legionom viete presne sekať, čo pripomenulo Raidena z Metal Gear Rising: Revengeance, taktiež od PlatinumGames.

Dostali sme sa tiež do Astral Chain dimenzie, ktorá sa vizuálne výrazne líši. Bojom sa tam taktiež nevyhnete, no toto bolo zároveň miesto, kde nám zástupcovia Nintenda ukázali aj nejaké tie jednoduchšie puzzly a hlavne platforming. Už nám však nemohli detailne ukázať stromy schopností, ktoré v hre zohrajú nemalú rolu a budete si prostredníctvom nich vylepšovať Legionov. Vieme len to, že si takto budeme môcť upravovať spôsob, ako v hre sami budeme bojovať.

Štýl boja v hre tak môže odrážať štýl, aký sami preferujete. V úvode som spomínal to, že prezentované demo bežalo na Switchi, čo je dôležité, nakoľko hra vyzerala perfektne. Nechceli sme veriť tomu, že takto parádna akcia a ešte aj v otvorených prostrediach beží takto dobre, ale je to pravda. Hra je v zásade jednoduchá, no maskuje to parádnym výtvarným štýlom. Bohužiaľ nám zatiaľ nemohli odpovedať a otázky ohľadne plánovaných rozlíšení a snímkovania v plnej verzii. Čo sa týka zvuku, rozhodne potešila dynamická hudba v súbojoch, ktorá znie parádne. Pripomína Nier: Automata, ktorý ponúkol jeden z najlepších soundtrackov posledných rokov. A taktiež poteší duálne audio, teda hra ponúkne nielen anglický, ale aj japonský dabing. Ak mi v tejto oblasti niečo prekážalo, tak to, že kamera občas neposlúchala, čo je klasický neduh takýchto akčných hier.

Dojmy z Astral Chain sú možno až trochu príliš pozitívne a neverím, že pri vydaní bude všetko také dokonalé, ako sa to zatiaľ javí. Potenciál hrateľnosti, príbehu a aj multiplayeru tu ale je obrovský a treba veriť, že to tento skúsený tím dotiahne do úspešného konca. Vývoj hry totiž vedie Takahisa Taura, ktorý bol hlavným dizajnérom Nier: Automata. Pracuje na nej tiež Hideki Kamiya a dizajn postáv má na svedomí Masakazu Katsura, známy manga výtvarník. To sú všetko mená, ktoré nám dávajú veľké nádeje. Teraz už len čakať, či sa ich podarí naplniť.

TOMÁŠ KUNÍK

INTERVIEW

DAVID RINGEISEN - VERÍM, ŽE PRÍBEHOVÉ HRY MAJÚ BUDÚCNOSŤ

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

Nám sa podarilo odchytiť jedného zo zamestnancov tohto štúdia, ktorý má množstvo skúseností práve s vyššie spomenutými projektmi. V rozhovore nám prezradil niečo o budúcnosti CGI, priblížil nám zákulisie tvorby videí pre jednotlivé hry, či ako prebiehalo natáčanie s Kevinom Spacey.

Mohli by ste sa nám na úvod predstaviť?

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

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

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

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

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

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

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

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

Nebolo to len o nás. Už od prvých rozhovorov s CD Projekt bolo jasné, že aj chce pre Gwent niečo odlišné. Keďže ide

o iný žáner, ako ste aj povedali. Pri Zaklínačovi sme mali naše prequely, takže pri launch traileri sme celkom jasne vedeli, čo by sme v ňom mali a čo by sme v ňom zase nemali mať. CD Projekt nás požiadal o nejaké drobné zmeny vo výzore Geralta. Takže sme sa pozreli na to, čo sme už mali od Platige (Poľské produkčné štúdio, pozn. redakcie), na celú spätnú väzbu od CD Projekt, ako upravili vzhľad Geralta a na základe toho sme ho ďalej upravili a následne doladili do finálnej podoby.

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

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

Toto nemôžem komentovať.

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

To je dobrá otázka. Môžete to konkretizovať?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ďakujeme za rozhovor.

RECENZIE

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES

© 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS
Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

12

TRI RÍŠE, TRI RODY. TVOJE ROZHODNUTIE.

26. JÚNA

Tri ríše dominujú svetadielu Fódlan: Adrestie, Faerghus a Leicester. Najlepší a najchytrejší z každého národa stojí pred tebou v uznávanej Officers Academy. Študentov, ktorej krajiny sa rozhodneš viesť, ako učiteľ a vojvodca? Osud Fódlanu spolieha na tvoj úsudok.

PREDÁVANÉ SAMOSTATNE

www.nintendo.sk

CONQUEST

PETER DRAGULA

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
ARKANE
VYDAVATEĽ:
BETHESDA
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
25. JÚL 2019

Bethesda znovu prestriedala hlavné pokračovanie Wolfenstein série s menším spin-offom, kde sa tentoraz vybrala mimo príbehov Williama. J. Blazkowicza. Do hlbšej budúcnosti, kedy je už po Wolfensteinovi II Amerika oslobodená, Blazkowiczove dvojičky Soph a Jess sú už takmer dospelé a on s Anyou už na dôchodku.

Keby to však bol pokojný dôchodok a nič sa nedialo, nemali by Arkane a Machine Games o čom robiť hru. Jedného dňa však Blazkowicz zmizne. Nikto nevie prečo a ani kam, až jeho dve dcéry nachádzajú stopy, ktoré ich dovedú do okupovaného Paríža. To je miesto, kde sa bude odohrávať celá hra a miesto, ktoré bude teraz ihriskom dvoch tínedžeriek. Ešte neskúsených v boji, aj keď to majú v krvi a nebude trvať dlho, kým sa zo svojej prvej vraždy zmenia na vraždiace stroje. V Paríži 80-tych rokov ich prichýli miestny odboj, pre ktorý budú popri hľadaní otca pracovať a pomáhať mu.

DVE TÍNEDŽERKY V PARÍŽI

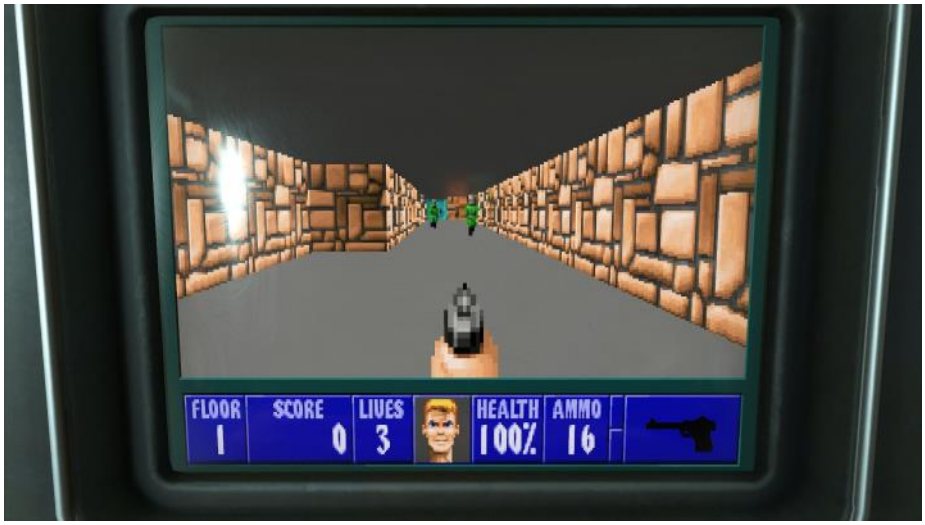
Príbeh tu nie je hlboký, ale hlavne zo začiatku mu autori venujú dosť času. Nečakajte tu toľko deja a ani taký priamočiary štýl misií ako v predchádzajúcich Wolfenstein hrách, ale dokáže priblížiť atmosféru v Amerike a hlavne v rodine Blazkowicza, na ktorú bude príbeh zameraný. Nebude to tu tak orientované na vojnu a postup v nej ako v štandardných hrách. Dvojičky majú iné ciele - nájsť svojho otca a pritom sa zabaviť.

Hra je síce primárne kooperačná, ale môžete hrať aj sólo, kde si vyberiete a nastavíte jednu z dvoch sestier a druhú vám už automaticky bude ovládať AI. Správa sa slušne, snaží sa nekaziť vám váš systém postupu a pomáha, kde sa dá. Zároveň je citeľne silnejšia ako vy, pričom občas cheatuje a premiestňuje sa tam, kde ju potrebujete. Hlavne pri pákach a zariadeniach, kde musíte dvaja spolupracovať, sa len tak náhle objaví. Vďaka tomu je aj hra jednoduchšia. Ak hráte dvaja a jeden sa niekde zamotá, musíte na neho pri takýchto zariadeniach čakať. Dôležité je, že keď je vaša postava zranená, stačí AI zavolať a dobehne a pomôže vám. Samozrejme, nikdy nemôžete umrieť obaja naraz, či už v single, alebo kooperačnej hre. Niekedy síce ešte viete využiť život naviac, ale ak ho nemáte, reštartujete danú lokalitu s misiou od začiatku. Treba si na to dávať pozor, niekedy je to aj desať minút bojov. Pekný prvok je povzbudenie svojho kooperačného partnera gestom, ktorým mu pridáte 50 bodov do zdravia.

Samotný Paríž tu budete spoznávať z jeho podzemia, v ktorom sídli odboj. Je to podobná lokalita ako ponorka vo Wolfensteinovi II, ale tu je rozumnejšie navrhnutý dizajn a prehľadnosť, ako aj systém misií. Teda systém misií je tu upravený na menej príbehovo založenú hru. Postavy v podzemí vám budú dávať ako hlavné, tak aj vedľajšie misie a všetko bez nejakých príbehových scén alebo dlhých rečí. Budete si ich môcť vždy nazbierať niekoľko a následne sa prostredníctvom mapy mesta vyberať na jednotlivé lokality a bojovať v nich. Lokalít je tu len tucet, ale sú viac otvorené s tým, že postupne sa otvárajú stále viac. V každej nebude totiž len jedna misia, ale aj desiatky s rôznymi cieľmi. Príbehové budú viac zamerané na určitý väčší cieľ, vedľajšie budú jednoduchšie, budete musieť niečo nájsť a získať. Pritom niekedy sa budú odohrávať aj vo viacerých lokalitách krížom po meste, kde v každej musíte niečo vyriešiť a až potom získate finálny cieľ. Čakajte, že vždy, keď sa vydáte na misiu a splníte ju, treba sa aj vrátiť späť do chodieb metra. Je to často dosť otravné robiť backtracking a túlať sa po leveloch späť. A hlavne je to zbytočné.

Samotné misie sú teraz levelované a rovnako aj postava, silu musíte zvyšovať aj zbraniam a popritom si budete odomkýnať aj nové schopnosti. Sú to RPG prvky, ktoré pridávajú celej hre hĺbku. Za mince zozbierané v leveloch si budete môcť dokupovať nové doplnky na zbrane, pričom si vylepšíte jednotlivé časti. Každá časť bude mať dopad na presnosť, rýchlosť nabíjania, stabilitu a ďalšie parametre. Máte paletu niekoľkých zbraní a každú môžete takto vylepšiť, plus pridáte jej aj skin. K tomu popritom ako sa levelujete, dostávate body do schopností, ktorými si vylepšujete postavu a jej talenty v rôznych oblastiach. Ste tak stále silnejší a efektívnejší.

Vzhľadom na levelovanie postavy a úrovne misií budete musieť spĺňať aj vedľajšie misie, aby ste mohli ísť na hlavné a pokračovať v príbehu. Teda môžete na ne ísť hocikedy, ale nepriatelia tam budú príliš silní. Hranie vedľajších misii sa mi však nezdalo ako problém, keďže samotná hrateľnosť a akcia je zábavná. Od základných vojakov, cez rôznych obrnených a špeciálnych vojakov s plameňometmi, lasermi až po obrnených psov a väčšie mechanické kolosy. Našťastie, zbraní máte dosť, náboje si viete tiež pozbierať, stacionárne guľomety a lasery tiež pomôžu. Ak by vás však nebavilo stále sa prestrieľať nepriateľmi, tento otvorený dizajn levelov má výhodu v tom, že ak vyslovene niečo nechcete riešiť, môžete sa bojom vyhnúť. Môžete sa zakrádať s neviditeľnosťou alebo to prebehnúť aj bez nej a ísť rovno do časti daného levelu, kde je vaša misia. Tam už začne skutočný boj. Niektoré oblasti môžte hrať aj na stealth a čiastočne skúsiť ticho zabíjať, ale nie je to vyslovene dizajnované na nenápadný štýl.



Nechýbajú nároční nepriatelia, ktorí majú tony pancieru a vždy nad sebou okrem energie vyznačený aj level, hrúbku pancieru a aj to, akým typom zbrane ich môžete najefektívnejšie zničiť. Keď sa do toho dostanete, budete ich vedieť ničiť veľmi efektívne. Len vždy sledujte level, o dva levely nad vaším už môžete mať problém, hlavne ak je takých nepriateľov viac. Občas sa objavia náročnejší bossovia, väčšinou v superoblekoch alebo so superzbraňami a pri nich sa zapotíte viac.

Čo sa týka času hlavného príbehu, za 10 hodín to máte prejdené celé so všetkými misiami a aj vedľajšími. Priamo v leveloch to má podľa autorov trvať okolo 30 hodín. Plus zrejme ďalší obsah a misie budú postupne pribúdať, keďže je to dizajn, ktorý je na to priam stavaný. K tomu v centrále nájdete aj postavu, ktorá už teraz má pripravené denné, týždenné a mesačné úlohy, kde je vždy iná podmienka nejakého zabitia alebo cieľ, za ktorý dostanete bonus.

Vizuálne je hra pôsobivá, id Tech 6 engine ukazuje, že vie stále zachytiť veľkolepé prostredia Paríža. Možno na detaily nie je najlepší, ale celkové scény vyzerajú jedinečne. Rovnako je tu stále problém s pomalým nahrávaním kvalitnejších textúr, ktoré sú občas viditeľné v prostredí, ale hlavne pri detailoch počas upgradovania zbraní. Nevadí to príliš, ale vidieť, že engine má v týchto oblastiach stále problém. Zároveň textúry nie sú až také kvalitné ako by nad dnešnú dobu mohli byť. K tomu čakajte dlhé loadingy pri vstupe do levelov. Až prekvapivo dlhé na dnešnú dobu. Autori však pekne optimalizovali hru, pridali množstvo nastavení kvality grafiky a skutočne sa s tým viete pohrať. Nechýba ani detailný monitoring záťaže. Na GTX 970 hra nemá problém 60 fps na high nastaveniach a síce ani ultra nie je problém medzi 30-60, aj keď tam už pripomína, že nemá dostatok pamäte na dané parametre.

Ešte jedna zaujímavá technická vec, a to pri hraní online sa musíte pripojiť na Bethesda.net konto, kam si Bethesda ukladá online vytvorené postavy. Je to preto, aby sa nemusela spoliehať na Steam a mohla fungovať na každom store a aby sa vám postavy zachovali, pričom do budúcnosti nevylučujú ani crossplatform hru.

Ďalšia škoda, že hra napriek kooperácii neponúka režim delenej obrazovky. Na druhej strane pozitívne je, že ak máte Deluxe edíciu, stačí vám jedna hra na kooperáciu, vďaka Buddy Passu ju viete zdieľať s priateľom. Pritom nemusíte hrať len s jedným, ale vždy s iným priateľom.

Wolfenstein: Youngblood je zaujímavý spin-off, na ktorom si autori vyskúšali nové možné smerovania ďalšej série. Pekne sa s novými prvkami trafili, pridávajú ako kooperáciu, ktorá je dobre zvládnutá aj keď hráte sólo s AI, tak aj RPG prvky, ktoré veľmi dobre obohacujú hru a pridávajú jej hĺbku (tie zrejme uvidíme aj v ďalších Wolfensteinoch). Samozrejme, je to za cenu menšieho príbehu, o ktorý sa autori veľmi nesnažili, ale stále je dostatočný, aby vám ukázal, kde a o čo bojujete. Len čakajte zameranie na rodinu a nie vojnu ako takú. To je oblasť starého pána Blazkowicza. Hra s menším príbehom síce nie je pre každého fanúšika Wolfenstein série, ale akciu si vychutná každý. Nakoniec pozitívna je aj cena a to len 30 eur v štandardnej edícii a 40 eur v Deluxe edícii aj s Buddy passom pre priateľa.

HODNOTENIE

+ kvalitne spracovaná kooperácia
+ intenzívna a explozívna akcia
+ RPG prvky a vylepšenia zbraní pridávajú akcii hĺbku
+ pôsobivé zachytenie vojnového Paríža

- opakované eliminovanie nepriateľov v rovnakých častiach lokalít
- veľa backtrackingu, vracania sa po mapách späť do podzemia

8.0

BRANISLAV KOHÚT

MY FRIEND PEDRO

AKČNÉ PEKLO PRE JEDEN BANÁN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

- pomerne krátke
- triviálny príbeh

8.5

MATÚŠ ŠTRBA

SUPER MARIO MAKER 2

2D MARIO BEZ HRANÍC

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

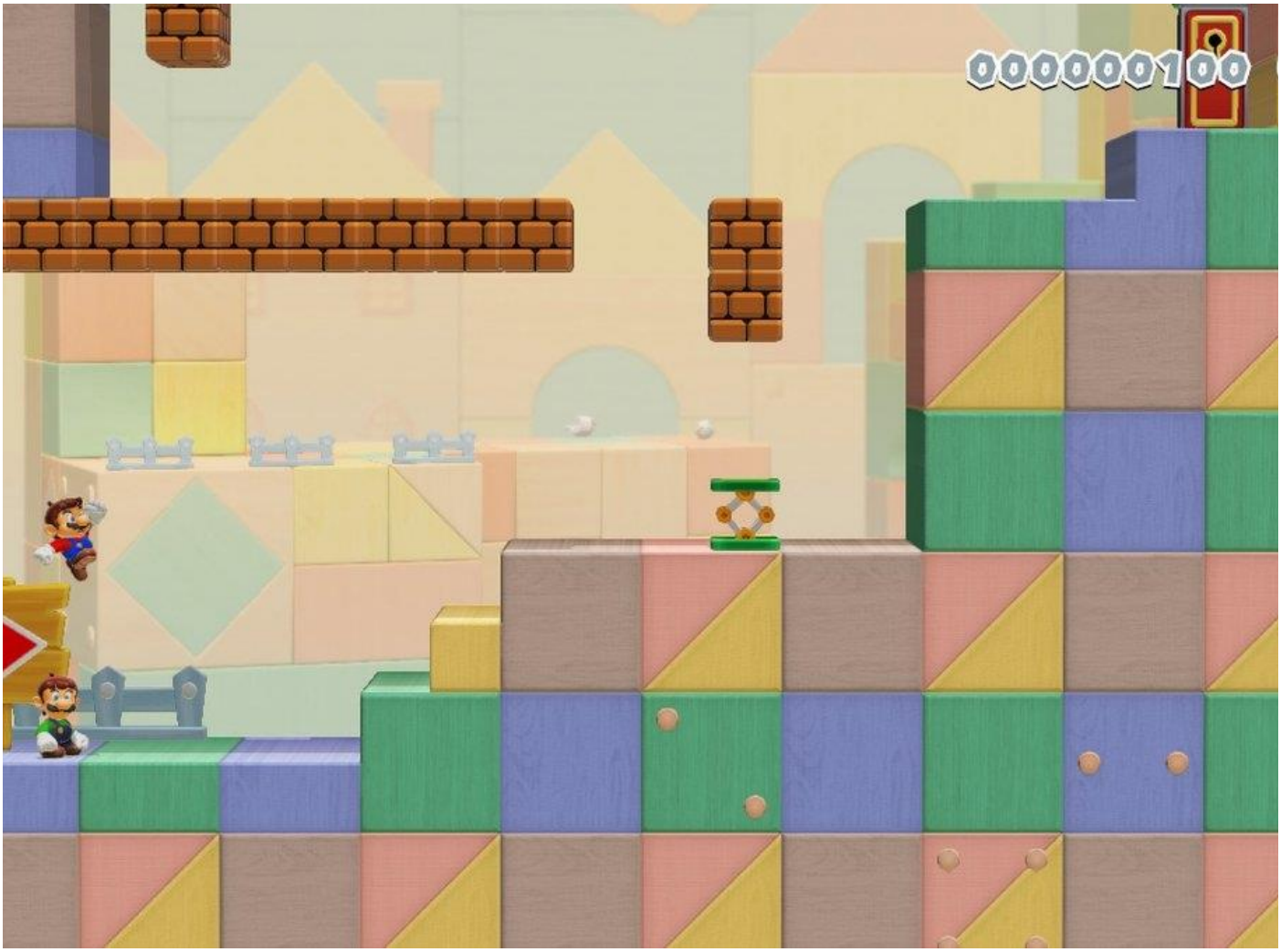
Poďme ale k tomu, o čom je Super Mario Maker 2 v prvom rade a to je kreatívna časť. Ak ste predchádzajúcu Super Mario Maker hru nehrali, prípadne si netrúfate priamo skočiť do tvorby vlastných výtvorov, nemusíte sa báť. Yamamura's Dojo je samostatná časť hry, ktorá ponúka bohatú ponuku rôznorodých tutoriálov,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

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

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

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

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



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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

PETER DRAGULA

ANGRY BIRDS VR

SPÄŤ DO SVETA STRACHU

PLATFORMA:
PC VR, PS VR
VÝVOJ:
RESOLUTION GAMES
VYDAVATEĽ:
ROVIO
ŽÁNER:
PUZZLE
VYDANIE:
7. FEBRUÁR 2019

Rovio už dlhšie so svojou Angry Birds značkou stagnujú a aj keď sú „animáky" dobré, dlho sa im nedarí vymyslieť novú veľkú hru do série. Možno Angry Birds: Isle of Pigs je odpoveďou, ktorú potrebujú. Táto hra síce nebude vzhľadom na svoje zameranie masová, no možno ukazuje správnu cestu. Zbavuje sa 2D grafiky a prechádza plne do 3D sveta - a to doslova.

Angry Birds: Isle of Pigs je totiž titul vytvorený pre virtuálnu realitu, v ktorej vkročíte do milého sveta vtákov a prasiat. Presnejšie nielen pre virtuálnu realitu, ale aj AR pre mobily, kde ju postupne Rovio spúšťa. Hra tak prechádza za obmedzenia dvoch priestorov, čo jej umožňuje posunúť sa vpred.

Konkrétne sa dostanete na ostrov prasiat, odkiaľ idete so svojimi vtákmi oslobodiť ukradnuté vajcia. V základnej verzii vás čaká niekoľko prostredí, ktorým prejdete z pláže až na vrchol hory v ich svete. Je to pekná cesta, aj keď levelov mohlo byť viac. V každom zo štyroch prostredí je 13 úrovní. Na druhej strane hra postupne dostáva aktualizácie zadarmo a rozširuje ponuku. Už pribudli prvé updaty s novými levelmi, konkrétne strašidelný balík s novinkami v hrateľnosti.

Ak ste hrali predošlé Angry Birds, viete, že základ je strieľať vtáky prakom do stavieb, s cieľom zlikvidovať všetky prasatá. Pričom vtáky, ktoré vystreľujete, sú rôzne a majú rozmanité vlastnosti pri dopade alebo pri lete. Rovnako konštrukcie sú stavané z rôznych materiálov, na ktoré sú vždy účinné určité vtáky. Doteraz to však bolo 2D, teraz s prechodom do VR to prešlo aj do 3D, teda prasatá tu budú mať celé 3D pevnosti. Zároveň však vy budete mať väčšiu voľnosť pri streľbe, môžete sa mierne nahýbať do strán, strieľať z vyššej alebo nižšej polohy a presne zamieriť určité miesto. K tomu prostredia a levely majú aj niekoľko plôch, z ktorých môžete strieľať.

Keďže je to celé 3D, streľba z iných strán je dôležitá. Môžete si tak hlavne prezrieť celú stavbu, umiestnenie prasiat a následne zostreľovať podporné bloky stavby, aby padala a zabila prasatá. Pričom stavby sú tu ako drevené, tak aj kombinované s kameňmi a nechýbajú ani ľadové kocky. Je tu aj dynamit, ktorý keď trafíte, pomôže vám s deštrukciou. Podobne prostredie doplnia ventilátory, plošiny s balónikmi a aj niekoľko noviniek.

Veľkým obmedzením, s ktorým musíte rátať, je to, že máte väčšinou len tri vtáky a sú usporiadané v preddefinovanom poradí. Nie je tu dokupovanie vtákov, žiadne mikrotransakcie ako v Angry Birds 2, musíte to všetko prejsť len s tým, čo máte dostupné.

Z vtákov máte viac-menej základnú ponuku, a to červeného, žltého (rýchleho), bomobového vtáka alebo „roztrojovacie" vtáky. Teda je to ponuka z prvej Angry Birds hry, ktorú aj tu chceli autori napodobniť, ale v 3D.

Samotného obsahu tu však nie je veľa. Základná kampaň je približne na hodinu-dve. No záleží aj na tom, akí ste šikovní, ale viac vám to zrejme nezaberie. Dodatočné levely sú komplikovanejšie, ale zaberú podobný čas. Pre VR titul to nie je málo, ale ani veľa. Ak budete chcieť všetko splniť na maximum, máte tak na týždeň zábavy. Pozitívne je postupne rozširovanie, ktoré ešte neskončilo, a teda sa budete môcť k hre vrátiť aj neskôr.

Vizuálne je hra prekvapivo pekná, autori sa posnažili a celú esenciu grafiky 2D pôvodnej série sa im podarilo preniesť do 3D. Veľmi dobre vyzerajú ako stavby, tak aj prostredia, kde sa môžete rozhliadať a obdivovať ostrov prasiat. Pekne aj vidíte, ako sa po ňom stále posúvate ďalej. Animácie a aj fyzika sú pekné a celé to funguje tak, ako by ste od Angry Birds sveta čakali. Až je zvláštne, že Rovio túto hru neponúkajú aj ako štandardný 3D titul. Vo VR a AR sa síce viete vo svete pekne prirodzene posúvať, zameriavať, ale určite by to fungovalo aj s bežným ovládaním klávesnicou a myšou alebo gamepadom. Aj keď, samozrejme, ovládanie VR ovládačmi je veľmi intuitívne a veľmi presné. Pekne viete zamieriť, podobne ako by ste držali skutočný prak. Hra vám ukáže aj to, kam prasa dopadne. Vy sa môžete ešte mierne krok-dva pohybovať do strán, nahliadať a eventuálne skúsiť trafiť nejaký štandardne schovaný pilier, ktorý drží časť konštrukcie.

Celkovo je Isle of Pigs vo virtuálnej realite prekvapivo dobré a svieže spracovanie Angry Birds značky. Po hernej stránke ostáva zábavné a pridanie tretieho rozmeru to pekne rozširuje. Je to však len prvá hra v tomto smere a autori to skúšajú len zľahka. Väčšinou sú totiž levely jednoduché a chýbajú tu ešte niektoré vtáky a zložitejšie mechanizmy. Doplnkové levely však už obťažnosť pekne zvýšili a rovnako aj rozšírili krátku pôvodnú kampaň. Ak hľadáte zábavnú puzzle hru pre VR, určite Angry Birds skúste, je to jeden z najlepších titulov v tejto sfére.

HODNOTENIE

+ kvalitný 3D vizuál
+ veľmi dobré ovládanie
+ nápaditý dizajn levelov
+ postupne pribúdajú ďalšie úrovne

- niektoré levely sú veľmi jednoduché
- zatiaľ menej obsahu

8.5

PETER DRAGULA

SEA OF SOLTITUDE

VÝPRAVA DO SVETA DEPRESIE

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
JO-MEI GAMES
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
5. JÚLA 2019

EA prinieslo ďalší pôsobivý indie titul, a to Sea of Solitude od Jo-Mei štúdia. Znovu je to priam umelecky ladený projekt, teraz však zameraný na psychologické témy. Zaoberá sa vnútornými démonmi, vzťahmi medzi ľuďmi, v rodine a v podstate priblíži bežné problémy netradičnou formou. Autorka hry Cornelia Geppert, v nej prepracovala svoje skúsenosti a emócie po rozchode a náležite tomu jej vniesla hlbokú citovú stránku. Skúsenosti z kreslenia komiksov jej pomohli dotvoriť hru pôsobivým vizuálom. Celé sa to dá prirovnať k Journey, Ico alebo Rime. Popri svojej ceste priam nasávate atmosféru sveta a celé to dopĺňajú dialógy rozprávajúce príbeh.

Dostávate sa v do úlohy postavy Kay, mladého dievčaťa, ktoré sa z ničoho nič objaví v zatopenom svete. Nevie, kde je, nevie, čo sa deje, nevie, prečo je z nej čierne monštrum.

Má len čln, na ktorom sa plaví temnotou nevedno kam. Až pokým k nej priletí iné malé dievča, ktoré jej dá svetlo a začne ju sprevádzať týmto temným svetom.

Samotná hrateľnosť je založená na ceste loďkou, ale tou sa plavíte len medzi istými časťami mesta. Následne vždy vystúpite a môžete čakať jednoduché puzzle úlohy, ktoré musíte vo svete vyriešiť. Či už pôjde o otvorenie brány, alebo likvidáciu monštra, ktoré vám stojí v ceste. Keďže monštrá nemajú radi svetlo, práve to budete používať na ich likvidáciu. Budete musieť nájsť v prostredí miesta, kde aktivujete svetlo a následne ho nasmerujete na monštrum. Vždy to bude niekoľko svetiel.

Zároveň to ale nebude jediná herná mechanika, tie sa budú postupne rozširovať a uvidíte malých démonov, ktorým budete utekať v miestnostiach, alebo dostanete aj svojich pomocníkov, ktorí vám budú pomáhať dostať sa k neprístupným veciam. Celý základ hry však bude vo vysávaní zlých energii. To sa udeje vždy, keď prídete na istý problém, ktorý znamenali a ktorý sa už môže odstrániť. Budete ich zbierať do svojho batoha a zatvárať ich tam, aby sa už nedostali von.

Všetko to budú, samozrejme, metafory na reálne problémy ľudí, problémy Kay, ktorá postupne zistí, že monštrá sú ľudia a všetci potrebujú pomôcť.

Zároveň keďže je monštrom aj ona, potrebuje pomôcť aj sama sebe. Musí vyriešiť svoje problémy. Musí vyriešiť problémy všetkých, aby sa dostala späť domov. Čaká vás tak asi 4 hodiny dlhá cesta, ktorá bude pôsobivá a plná dialógov, čo z temných démonov robia bytosti, ktoré pozná a rozprávajú o situáciách, ktoré prežili a ktoré ich dostali tam, kde sú. Bez nejakých spojlerov môžem povedať, že sa budú rozoberať problémy v škole, so šikanou, so spolužitím detí a dospelých a ich postupnými problémami, odlúčením, ako aj témou vzťahov a nepochopeniami.

Celé to ponúkne pôsobivý príbeh, možno však puzzle prvky mohli byť náročnejšie, ale z môjho pohľadu v tomto štýle hry ani nejde o náročnosť ako o samotnú cestu. Netreba tu čakať nejakú extrémnu hrateľnosť, treba sa orientovať na samotný svet, atmosféru a to, čo nám chce hra povedať. V tomto je to veľmi podobné hre Inside, ktorá bola tiež založená na stvárnení sveta a celom odkaze hry.

Vizuálna stránka je parádna, nie je to o detailoch, ale o art štýle, pôsobivom spracovaní prostredí, temnoty a farebnosti, ako aj o krajinách, ktoré navštívite. Všetko má svoj význam v danej časti a rôzne analógie s témou. Je tu zaplavené mestečko, vyprahnuté centrum mesta a aj ľadová krajina. Každá časť sa spája s inou časťou príbehu a inou časťou duše dievčaťa. Štýlom vizuálu pripomína Ghibli štúdio alebo Rime, ale viac dotiahnutom a detailnejšom, ako v prostrediach, tak pôsobivej dynamickej vode a aj ďalších efektoch pri herných mechanikách.

Všetko je veľmi dobre spracované a zároveň aj optimalizované až prekvapivo na túto úroveň vizuálu. Je to síce kreslene ladené, ale detaily sú veľmi dobré. Na GTX 970 to bežalo pekne v 4K - 30-40 fps, a teda o výkon pri nižších rozlíšeniach a slabších kartách sa nemusíte báť.

Čo mohlo byť na PC lepšie vyriešené, je ovládanie niektorých prvkov. Samotné ovládanie postavy a pohyb kamery je v pohode, aj keď niekedy sa zvláštne ovládanie lode preklopí. Skôr je problém pri zameriavaní svetiel v puzzle oblastiach. Zatiaľ čo páčku na gamepade len držíte a zameriate tam, kam potrebujete, myš musíte dlho posúvať a prekladať, aby ste sa nasmerovali tam, kam potrebujete. Nie je to veľký problém, keďže nie ste časovo obmedzovaní, ale zdĺhavé a niekedy nemusíte vedieť, čo presne máte robiť. A myslím, že jeden kláves nebol preddefinovaný vôbec.

Vizuál, samozrejme, dotvára zvuková stránka, kde je hlavne dôležitý veľmi dobre spracovaný dabing postáv, ktorý sprevádza prakticky celú hru. Možno je škoda, že titulky nie sú aj v češtine, keďže textov je dosť a ak nerozumiete dobre po anglicky, môže vám vypadnúť celý zmysel hry. Do toho sa pridáva pomalá hudba podtrhujúca atmosféru.

Celkovo je Sea of Solitute pôsobivou cestou do ľudských vzťahov v parádnom vizuálnom prevedení a aj so zaujímavými hernými mechanikami. Hra nie je dlhá, ale na takúto umelecky a psychologicky ladenú záležitosť sú 4 hodiny akurátna dĺžka. Zároveň si autori ako-tak vystačili s pridávaním herných prvkov a titul nestihne byť repetitívny alebo nudný. Nečakajte však hlbokú alebo náročnú hrateľnosť. Napriek tomu je hra pôsobivá a stále vám má čo povedať.

HODNOTENIE

+ pôsobivá cesta do ľudských vzťahov
+ kvalitný štýl vizuálu
+ dobre vyrozprávaný príbeh

- drobné nedostatky v ovládaní na PC
- krátka herná doba
- nízka obťažnosť

8.5

PETER DRAGULA

THE SKINKING CITY

VSTÚPTE DO ZATOPENÉHO MESTA

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
FROGWAREZ
VYDAVATEĽ:
BIGBEN INTERACTIVE
ŽÁNER:
ADVENtÚRA
VYDANIE:
27. JÚN 2019

Autori z Frogwars sú známi hlavne svojou adventúrovou sériou Sherlock Holmes a teraz skúšajú niečo nové, strašidelnejšie a podivnejšie. Načrú totiž do zvláštneho Lovecraft univerza v titule The Sinking City. Zároveň ponúkajú väčšiu voľnosť, otvorenosť a viac možností.

Všetko to má základy v Sherlockovi Holmesovi, keďže aj hra mala byť pokračovaním série, ale autori to zmenili na Lovecrafta, ktorý ponúka nové možnosti a zároveň sa veľmi hodí k vyšetrovaciemu štýlu, keďže písal aj knihy o detektívoch. Mohli k tomu pridať nové mechaniky, tajomné a nadprirodzené veci a aj rozšíriť akčnú stránku.

Už to tak nebude čistá adventúra. Konkrétne nás tvorcovia zavedú do potápajúceho sa amerického rybárskeho mesta Oakmont v dvadsiatych rokoch minulého storočia. Mesta, ktoré má tajomnú históriu spojenú s okultizmom a obyvatelia ho tam doteraz praktizujú.

Vy sa tam dostávate potom, ako na mesto udreli zvláštne neprirodzené povodne a začali sa objavovať tajomné živočíchy. Vás ako detektíva zavolal jeden z mocných ľudí mesta, ktorí majú vízie, aby ste mu pomohli odkryť pôvod neobvyklých tvorov a zároveň pôvod záplav mesta.

Dostávate sa do mesta a rovnako vás sprevádzajú vidiny o temnote z mora, chobotniciach a monštrách. Niečo toto mesto ovládlo, niečo zlé. Uvidíte to hneď pri príchode do mesta, kde vás čaká pohľad na zničené budovy, zatopené ulice, všetko špinavé, so zúfalými ľuďmi, čo sa snažia prežiť katastrofu. Nielenže sa im mesto topí pod nohami, útočia na nich aj monštrá z mora. Nevedia prečo, nevedia, čo sa deje. Možno vy o tom niečo zistíte.

Prichádzate práve uprostred novej záhady, zmizol syn jedného z predstaviteľov mesta a keď ste už tu, je na vás, aby ste zistili, čo sa stalo. Bude to zároveň len jeden z mnohých prípadov, ktoré vás v rozsiahlom meste čakajú. Neskúmate totiž len jeden prípad, ale bude niekoľko hlavných a množstvo vedľajších, jednoduchších. Vo vedľajších len niekomu pomôžete čosi nájsť, odfotiť, ale v hlavných skúmate vraždy, hľadáte vrahov po meste alebo aj celú stratenú expedíciu, ktorá bude základom príbehu.

Pritom hra nie je jednoduchá, neukazuje vám, kam presne máte ísť, čo máte zistiť. Síce vám v tom pomáha, ale všetko si musíte vydedukovať sami, pospájať dôkazy a nájsť potrebné miesta v meste. Napríklad pri vražde na lodi musíte preskúmať miesto činu, popozerať si predmety, zaistiť všetky dôkazy a svojou zvláštnou schopnosťou budete vizualizovať miesta vraždy, zhmotňovať situácie a zoraďovať ich podľa poradia. Musíte sa totiž zorientovať na mieste a označiť postupnosť scény. Následne sa vám objavia súvislosti a dôkazy, s ktorými sa pohnete vpred. Tie napríklad prezradia, že zranený vrah z miesta ušiel a musíte porozmýšľať, kam mohol ísť. Ak si myslíte, že do nemocnice, môžete ísť tam a začať s výsluchmi a získavaním dôkazov.

Samotnú pomoc hry pri pátraní si môžete určiť nastavením obťažnosti, ktorá sa tu delí ako na nápovede, tak na boje, ktoré môžu byť náročnejšie alebo jednoduchšie. Pátranie sa však dá nastaviť len na náročnejšie. Nikdy nebude úplne jednoduché. Čakajte, že hra vám zaberie okolo 15 hodín, s tým, že ak budete chcieť spraviť a vyriešiť všetko bude do aj nad 20 hodín. Čím vyššia obťažnosť, tým komplikovanejšie to bude a viac hodín zabijete hľadaním toho, čo spraviť ďalej.

Je to veľmi dobre vyvážené, hra vás nevedie vás to za ručičku a musíte porozmýšľať, prechádzať si dôkazy a hľadať ulice v meste, kam vás dôkazy povedú. Prípadne ak napríklad o vrahovi alebo podozrivom viete len niektoré údaje, môžete ísť do kartotéky v novinách, na polícii, v knižnici či na univerzite a skúsiť si vyhľadať viac informácií tam.

Pritom niekedy informácie nemusia byť jednoznačné a môžu vyjsť iné výsledky, alebo napríklad môžete kryť vraha a nepovedať niekomu, že to skutočne bol on. Sú to morálne rozhodnutia, ktoré môžu mať svoje konzekvencie. Je na vás, ku komu sa prikloníte a kto je vám viac sympatický. Podobne v rozhovoroch niektoré otázky ovplyvnia ďalšie odpovede a spoluprácu daného človeka.

Respektíve skoro človeka, totiž v tomto meste niektorí ľudia pripomínajú viac zvieratá ako ľudí. Niektorí vyzerajú ako ryby, iní ako opice. Je to tu celé zvláštne, čistý Lovecraft. K tomu tu napríklad majú také zvláštne zvyky, že niekomu zošijú ústa - a to je len útržok podivností, ktoré uvidíte v zatopenom meste. Nehovoriac o monštrách z mora.

Monštrá prišli s potopou a jedná sa o zvláštne pavúčie tvory aj rôzne polypovité bytosti a masívne chobotnice v zaplavených oblastiach. Všetko vás bude priebežne na ceste ohrozovať, aj keď autori tomu nechceli dať až príliš veľkú váhu, a tak záleží na vás, ako veľmi sa na túto stránku budete orientovať. Bojom sa síce nedá vyhnúť úplne, ale môžete ich obmedziť len na nevyhnutné oblasti. Monštrá sa totiž objavia aj na miestach, ktoré musíte skúmať. Môžete ich mlátiť v bojoch na telo alebo používať strelné zbrane, ktoré postupne nájdete.

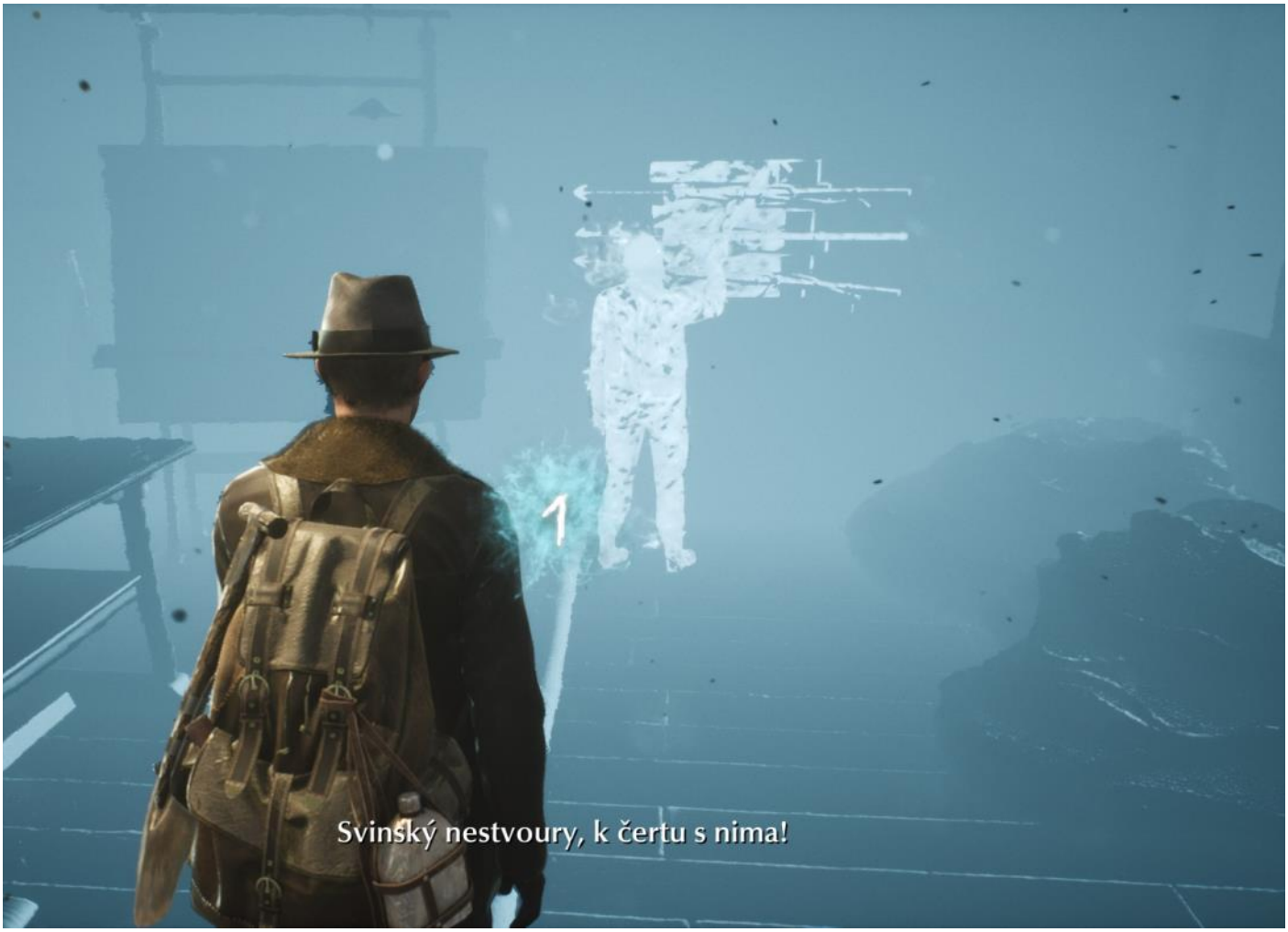
Nábojov však nikdy nie je dosť, a preto nimi musíte šetriť. Musíte kvôli nim prehľadávať skrinky v budovách a ak nenájdete priamo náboje, objavíte aspoň rôzne materiály, z ktorých výrobou môžete vytvoriť rôzne typy munície, ale aj lekárničky, pasce a ďalšie veci, ktoré pri stretnutiach s nepriateľmi využijete. Nie je to práve najhlbšie prepracovaná časť hry, ale spolu s akciou je to doplnok, ktorý osviežuje hlavnú dobrodružnú hrateľnosť. Možno však samotná akcia mohla byť spracovaná lepšie. Je taká neohrabaná po stránke zameriavania aj samotnej streľby.

Minimálne si svoje zručnosti ešte môžete zlepšiť odomkýnaním schopností, aj keď to viac platí na poškodenie protivníka alebo stabilitu samopalu ako na samotné ovládanie. Ale viete si odomknúť aj možnosť odniesť viac zásob, viac nábojov, väčšie zásobníky, môžete si odomknúť aj regeneráciu a ďalšie prvky. Všetko získate za XP či už z prípadov, alebo bojov.

Podobne ako streľba aj samotné animácie mohli byť viac dotiahnuté. Priam si to pýta kvalitnejší motion capturing a vyšší level spracovania. Frogwares nemá až také rozpočty a aj tu si ide vo svojom štandarde.

Nie je to celé také plynulé a poprepájané, aké by mohlo byť a ani dotiahnuté technicky alebo v kvalite textúr, ale zas nestretol som sa výraznými problémami, hra nepadala a nesekala.

Oproti tomu umelecky je to prepracované pôsobivo a mesto ponúka úžasnú atmosféru. Priam cítite tú deštrukciu a zúfalstvo na každom kroku. Hmla sa tu strieda s dažďom, nocou a umocňuje tak drsné prostredie mesta. Mesto je pritom osídlené, vidíte tu motať sa ľudí (niekedy sa objavujú priamo pred vami), ale rátajte s tým, že tu nefungujú žiadne vozidlá, keďže každá druhá ulica je zatopená a je potrebné sa medzi nimi prevážať na lodiach. Nie je vhodné plávať, chobotnice sú totiž všade, ale vychutnáte si ich viac ako dosť, počas hry sa medzi nimi budete totiž aj potápať a naplno si vychutnáte ich masívnosť.



Kvalitne sú prepracované aj rozhovory, v ktorých už autori majú roky skúseností. Podobne pôsobivé sú samotné detektívne časti, kde aktivujete svoje schopnosti a dostávate sa do svojho alternatívneho sveta, kde sa vám v prostredí zobrazujú stopy. Zároveň si svoje objavy môžete vo svojom pamäťovom paláci usporiadať a kombinovať, aby ste problémy vyriešili tak ako v Sherlockovi Holmesovi. Je to dobre a intuitívne spracované.

To, že je celá hra aj v češtine, veľmi pomôže, ak neviete dobre anglicky. Ďalšie postupy a informácie totiž zisťujete priamo z textov. Ako malú zaujímavosť autori do hry pridali odomykateľné obleky a hru si môžete oživiť zmenou obleku - ak by vás lákalo chodiť po meste ako rybár.

Frogwares spravili z The Sinking City veľmi zaujímavý titul, v ktorom spojili svoje dlhoročné skúsenosti s detektívnym žánrom v Sherlock Holmes sérii a pridali k tomu akciu, skilly a aj craftovanie. Sú to síce len doplnky, ale pekne rozširujú hrateľnosť a hĺbku hry. Možno autori stále nemajú dotiahnuté technické detaily a animácie, ale atmosféra je parádna, príbeh pôsobivý a fanúšikovia Lovecrafta si to celé vychutnajú.

Je to zrejme nakvalitnejšie zapracovanie Lovecraft témy doteraz. Plus, samozrejme, užijú si to aj fanúšikovia Sherlocka Holmesa, keďže v pátraní a skúmaní hra exceluje V záplave walking adventúr a interaktívnych hier veľmi dobre padne mať znovu kvalitný detektívny titul.

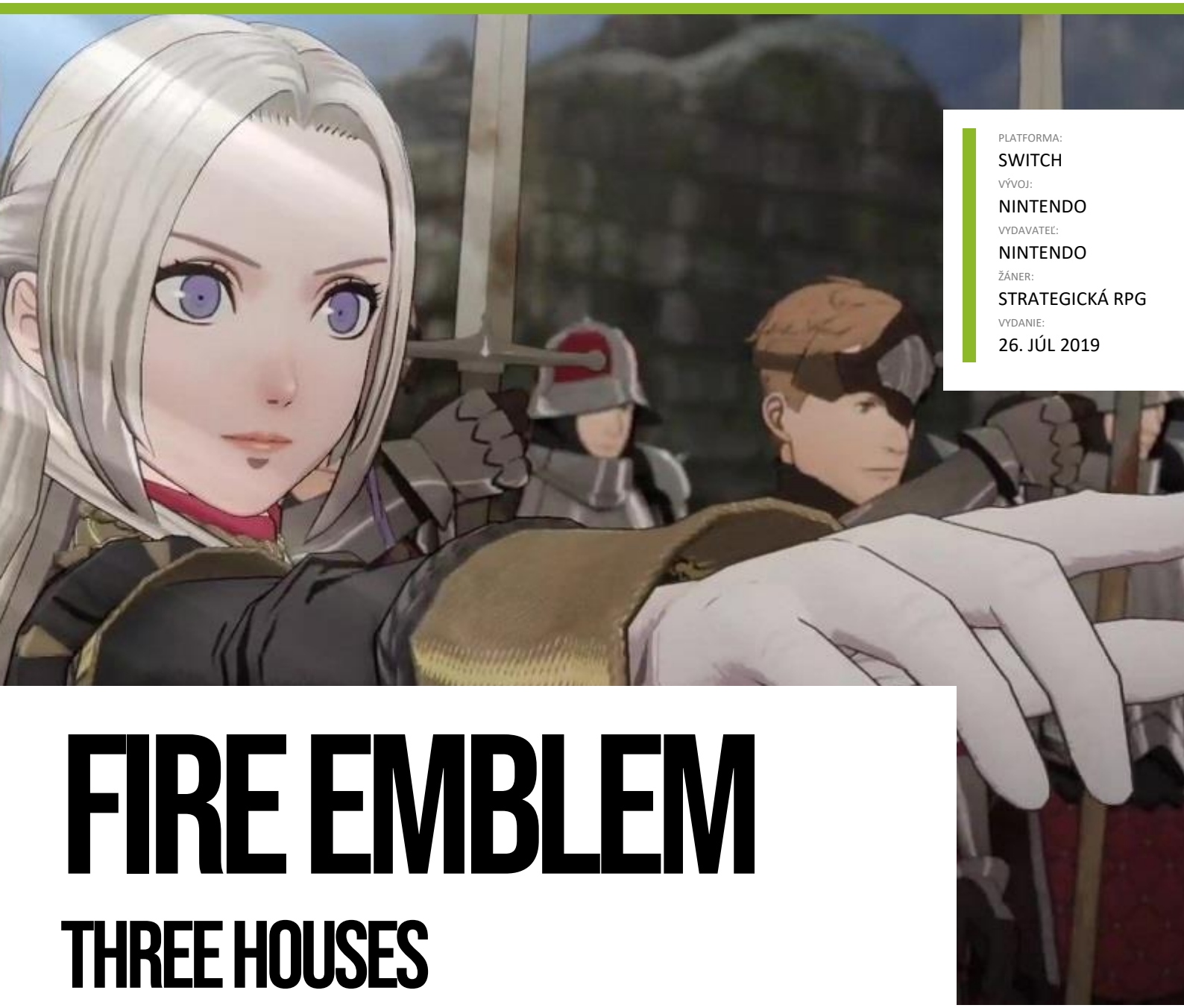
HODNOTENIE

+ parádna atmosféra a príbeh
+ rozsiahle a prepracované otvorené mesto
+ veľmi dobré mechaniky riešenia prípadov
+dobrý mix adventúry s akciou
+ nevedie vás za ručičku
-+česká lokalizácia je veľmi vhodným doplnkom
- postavy by si zaslúžili kvalitnejší motion capturing

- rôzne technicky nedotiahnuté prvky

8.0

MICHAL KOREC



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

FIRE EMBLEM

THREE HOUSES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

JÁN KORDOŠ

BLOODSTAINED

RITUAL OF THE NIGHT

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

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

Takže: Castlevania je mŕtva, vitaj Bloodstained.

Bloodstained: Ritual of the Night je duchovným nástupcom Castlevanie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

-

8.5

TOMÁŠ KUNÍK

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
SEGA
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
AKČNÁ ADVENTÚRA
VYDANIE:
25. JÚN 2019

JUDGMENT

MALÝ ODSKOK OD YAKUZA SÉRIE

Konničiwa všetkým priaznivcom japonskej kultúry. Ako iste viete, SEGA už dávnejšie ohlásila nový projekt, na ktorom pracovali tvorcovia ikonickej série Yakuza. Tí avizovali, že máme očakávať niečo nové a svieže. Osobne som to bral ako ideálnu príležitosť naskočiť na tento vlak aj pre hráčov, ktorí nikdy nehrali žiadny diel Yakuzy. Priznám sa, že aj ja k nim patrím a áno, zvládam s týmto pocitom žiť pomerne v pohode. Na hranie Judgment totiž žiadne znalosti o Yakuze nepotrebujete.

Fanúšikov Yakuzy však minimálne poteší, že sa znova ocitnú v Kamurochu. Pre nezasvätených dodám, že ide o fiktívnu oblasť inšpirovanú červeným okrskom Tokia. Autori, ktorí majú prsty v Judgment, sú známi silným príbehom. Áno, znova tu narážam na Yakuzu, ale sľubujem, že (možno) naposledy.

Príbeh Judgment sa točí okolo Takayuki Yagamiho, elitného právnika v Japonsku. Je členom súkromnej advokátskej kancelárie. Aj keď to hra príliš nezdôraznila, od začiatku by vám malo byť jasné, že Yagami je vo svojom obore naozaj jednotka. Stojí na druhej strane a obhajuje aj tých, za ktorých by sa nepostavila už ani najbližšia rodina. Jedným z nich bol aj Shinpei Ookubo. Vrah, ktorého súd vďaka Yagamimu oslobodil aj napriek tomu, že množstvo dôkazov bolo proti. Po jeho prepustení sledujeme, že Ookubo sa zo svojich chýb nepoučil a vraždil znova. Tragická správa Yagamiho zasiahne a nôž vraha neukončil iba nevinné životy obetí, ale aj kariéru elitného právnika. Yagamiho meno, ktoré sa zaručilo za nevinu vraha, je pošpinené, čelí obvineniu zo zneužívania právnej praxe a zavádzania.

Ookubo je odsúdený na smrť a hlavný protagonista stráca všetko, čo vo svojom živote budoval.

Sled udalostí by mnohých položil, ale toto nebude prípad Takayuki Yagamiho. O tri roky neskôr sa z Yagamiho stal súkromný detektív. Zmenil účes a luxusný oblek vymenil za pohodlné džínsy, tričko a koženú bundu. Žije nepohodlný a pomerne nebezpečný život, v ktorom pomáha ľuďom so zlou minulosťou. Väčšinou ide o pátranie či sledovačky. Všetko sa však mení v momente, keď sa v meste rozbieha séria brutálnych vrážd. Yagamiho osloví jeho bývalá advokátska kancelária, aby veci prešetril. Tým sa dostáva do spleti tajomných udalostí.

Už po prečítaní predchádzajúcich riadkov vám musí byť jasné, že príbeh má našliapnuté veľmi dobre. Nebudem vám spoilovať a určite nepreháňam, keď poviem, že ide o najsilnejšiu časť hry. Kriminálna dráma je plná zapamätateľných postáv, zvratov a silných momentov. Ocitáte sa na čele toho všetkého a je len na vás, aby ste situáciu v Kamurucho vyšetrili. Budete svedkami mafiánskych praktík, zrád a korupcie, ktorá siaha na tie najvyššie miesta. Hrateľnosť však nie je až taká ružová a ak vás nechytil príbeh, je možné, že vás Judgment veľmi neosloví.

Náplň v podobe detektívnej práce totiž vôbec nie je taká zaujímavá. Rozprávate sa s postavami, získavate a hľadáte dôkazy na mieste činu, kde, samozrejme, nechýbajú ani akčné pasáže plné súbojov. Tie na mňa po príbehu spočiatku vzbudili najväčší dojem. Sú pomerne svižné, odomykáte si v nich rôzne schopnosti a útoky, ktoré si hravo poradia aj s partičkou v presile. Protivníkov môžete dokonca aj hádzať, s čím vám vedia pomôcť aj rôzne veci v okolí. Do súbojov sa tak zapájajú palice, bicykle, dosky a rôzne iné záležitosti, ktoré dokážu spôsobiť tvrdé rany.

Okrem bežných „bad guys" na vás čakajú aj súboje s mini bossmi, ktoré vám dajú zabrať podstatne viac. Obyčajní pešiaci vás totiž vedia napadnúť hocikedy počas presunu v meste len preto, že sa im skrátka nepáčite. Celý konflikt je však naozaj rýchlovka a váš postup určite neohrozia, len jemne spomalia.
K dispozícii máte dokonca dva bojové štýly - Crane a Tiger. Jeden vám hra odporúča na skupiny nepriateľov, pričom druhý je lepší pri jednotlivcoch.

Veľmi praktické dôvody na ich striedanie však nemáte, takže sa pokojne môžete uchýliť k tomu, ktorý sa vám zdá príťažlivejší. Každý zo štýlov má totiž svoje vlastne kombá.

Popri súbojoch na vás čakajú aj rozhovory s podozrivými a postavami v príbehu. Na prvý pohľad ponúkajú možnosti voľby. Rýchlo však zistíte, že ide len o ilúziu, pretože sa aj tak musíte preťukať každou možnosťou. Na vás je len to, v akom poradí chcete dialógy počuť. Ak sa však veci pýtate v logickom poradí, získate malé množstvo XP. Ďalej tu na vás čaká ešte lokalizovanie dôkazov v priestore, odomykanie zámok, naháňanie podozrivých a infiltrácia oblastí, ktoré by vám s vhodným prestrojením mohli pomôcť posunúť veci vpred.

Judgment však v tomto prípade neponúka žiadne zaujímavé výzvy a po istom čase začne nudiť. Nepotešia ani QTE momenty, ktoré sú skutočne jednoduché a pôsobia lacno. Mnohí ich dnes v hrách tiež odsudzujú. Hrateľné nedostatky zjemňujú mini hry, kde SEGA pridáva svoju retro ponuku. Na hracích automatoch si viete zahrať plnohodnotné verzie retro klasík, respektíve ich reinkarnácií. K dispozícii sú tiež rôzne obchody, potraviny a ďalšie mini aktivity, ktoré vlastne ani nestoja za reč. Čakajú tu na vás ešte vedľajšie detektívne prípady, ktoré môžete riešiť popri hlavnej linke. Ide prakticky o jednoduché bočné misie, ktoré neponúknu silné jadro ako hlavná línia. Jednou z nelogických vecí pre mňa však bolo, že na všetky miesta na mape musíte skrátka len dobehnúť. V hre síce po okolí vidíte autá, ale môžete zabudnúť na to, že by ste sa nimi premiestňovali v štýle GTA. Jediné šťastie je, že body záujmu nie sú ďaleko a tie, ktoré ďaleko sú, vyrieši taxi.

Judgment na prvý pohľad vyzerá zaujímavo a nebudem sa čudovať, ak pritiahne zraky nováčikov, ktorí túžili naskočiť do série Yakuza. Keďže ide o nezávislý titul, ku ktorému nepotrebujete žiadne predchádzajúce znalosti, zrejme je na to stvorený. Musíte sa však pripraviť na to, že ide o japonskú tvorbu, ktorá sa od tej západnej podstatne odlišuje. Najsilnejším aspektom je už zmieňovaný príbeh. Ten sám osebe ťahá do prvej ligy. Nedostatkom Judgment je však to, že ho musíte aj hrať, čo je pri hre celkom závažný problém. Hrateľnosť totiž ničím neohúri. Po recenzovaní si okrem príbehu spomínam ešte na zábavné súboje a pár scénok z vyšetrovania, na ktoré určite časom rýchlo zabudnem.

Som naozaj smutný, že tu stále nemáme pokračovanie Sleeping Dogs, ktorého sa zrejme už nedočkáme. Práve to bola totiž japonská záležitosť podľa môjho gusta. Ak niečo podobné hľadáte v Judgment, určite sa hre oblúkom vyhnite. Ak však fandíte Yakuze, z veľkej časti viete, čo by ste mohli očakávať a štúdio Ryu Ga Gotoku vás nesklame. Dostanete silný a veľmi kvalitný príbeh doplnený známou hrateľnosťou a novinkami, ktoré so sebou prináša detektívne vyšetrovanie prípadov. Pre tých najväčších fajnšmekrov už len dodám, že okrem anglického (mimochodom, naozaj solídneho dabingu), máte k dispozícii aj japonský originál doplnený titulkami.

HODNOTENIE

+ silný príbeh plný zvratov a dobre napísaných postáv
+ bočné aktivity v podobe SEGA klasík
+ zábavné súboje
+ kvalitný dabing (anglický aj japonský)
- menej zábavná hrateľnosť
- príliš dlhé predelové scény
- po čase stereotyp a repetitívnosť

7.0

BRANISLAV KOHÚT

AGE OF WONDERS PLANETFALL

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
TRIUMPH
VYDAVATEĽ:
PARADOX
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
6. AUGUST 2019

Age of Wonders patrí k dlhoročným stáliciam na hernej scéne. Aj keď najnovší prírastok prichádza po dlhšej hibernácii a fantasy prostredie vymenil za vesmírne sci fi, kde sa bojuje o planéty. Vek zázrakov nerezonuje až tak ako Might & Magic Heroes a stojí trochu v tieni. Ale priaznivci ťahových stratégií vedia, že za ságou hrdinov, ktorou sa do istej miery táto séria inšpirovala, v ničom nezaostáva a má aj svoje osobité prvky. Potvrdila to aj futuristická novinka.

Aj tentoraz je hra mixom rôznych štýlov, pričom dominuje manažment a progres na mape ako v zjednodušenej verzii Civilization. To znamená, že rozširujete svoje sídlo, ktoré s novými úrovňami otvára aj nové možnosti, jednotky a technológie. Súčasne dobýjate a kolonizujete okolité sektory a konfrontujete sa s ďalšími frakciami. Fantasy boje inklinujúce k Heroes sa však transformovali a priblížili k taktickým bitkám na spôsob Xcomu. Celkovo to spolu ladí a dobre funguje.

Veteránom ťahových stratégií budú základy povedomé, pretože sa v tomto žánri bežne vyskytujú. Ale k tomu sú tu špecifické súčasti a možnosti, ktoré hru trochu odlišujú od konkurencie a robia ju komplexnejšou. Na prvý pohľad možno aj zložitejšou, ale rýchlo zistíte, že jednotlivé procesy ani zďaleka nie sú také komplikované, ako sa spočiatku javia. Napríklad nové sektory môžete získať pod svoju kontrolu viacerými spôsobmi. Tradične je to kolonizačná jednotka, ale napríklad môžete využiť aj bojové jednotky. Tie umiestnite na určený bod a vybudujete predsunutú základňu alebo si zvolíte anexiu a vytvoríte tak provinciu priradenú k niektorej plnohodnotnej kolónii.

Jednotlivé sektory majú rôzne podmienky a sú viac alebo menej vhodné na určité aktivity, ktoré ešte podporíte výstavbou patričných budov. Zameriate sa na kumulovanie energie, ktorá slúži na väčšinu nákupov, produkciu potravín, generovanie bodov na výskum alebo výrobu. Treba si všímať spokojnosť obyvateľov a rast populácie, zvyšovať svoj vplyv, znalosti, budovať vzťahy so susedmi prostredníctvom diplomatického okienka. Tam sa otvárajú pomerne široké možnosti, od neagresívneho paktu, obchodnej dohody a otvorenia hraníc, až po alianciu či vyhlásenie vojny optimálne s Casus Belli, teda zdôvodnením tohto kroku.

V prípade NPC frakcií, s ktorými máte dobré vzťahy napríklad aj vďaka plneniu nepovinných úloh, si od nich môžete zakúpiť technológie alebo jednotky, ktoré sa dajú ihneď použiť.

Nesmieme zabudnúť na výskum, ktorý prebieha súčasne v dvoch smeroch - sú to vojenské a spoločenské odvetvia. Prostredníctvom nich odomknete nové budovy, technológie, jednotky, výbavu pre armádu, vylepšenia, ale aj doktríny a operácie, ktoré sa dajú využiť a aktivovať ako pri postupe po mape, tak aj priamo v boji.
V teréne sa vyskytujú neutrálne jednotky, väčšinou miestne kreatúry, priateľské aj znepriatelené frakcie a často výrazne označené miesta úloh, ktoré priblížia hráča k víťazstvu. Niektoré sú vyslovene nutné na zavŕšenie vybranej časti kampane, ktorá je vždy reprezentovaná nejakou planétou. Ako už bolo spomenuté, iné úlohy sú nepovinné, ale ich plnením si zlepšíte (niekedy zhoršíte) vzťahy s inými frakciami alebo získate extra jednotky, suroviny a skúsenosti. K dôležitým cieľom patrí zničenie hlavných rivalov alebo dosiahnutie mieru. Okrem toho treba kontaktovať a chrániť určité postavy, kým vykonajú niečo dôležité, preskúmať lokalitu či objekt, alebo pošlete nejaké zdroje a ochránite kolóniu v ohrození. Spočiatku to pri postupe stačí, ibaže sa to s minimálnymi zmenami opakuje na každej planéte, kde to ale aspoň môžete skúsiť s inou rasou. Každopádne prvé planéty v kampani pobavia, tie ďalšie už nič nové neponúkajú a postup začne byť monotónny.

Môžete ešte skúsiť samostatné scenáre a hlavne online multiplayer, kde je to dramatickejšie vďaka nevyspytateľnosti ďalších hráčov, ktorých sa na jednej planéte môže zísť až dvanásť. V každom režime je pritom možnosť úprav svojho veliteľa, kde sú dôležité najmú jeho perky, na ktoré máte určitý počet bodov. Zvyčajne je na výber aj rasa a tajná technológia.

Po mape so sektormi presúvate armády, ktoré štandardne tvorí maximálne šesť jednotiek. Môžu to byť čaty vojakov, rôzne pozemné vozidlá a bojové stroje, čoskoro aj letecké sily a bojovať sa bude aj na vode. Na čele štandardných jednotiek sa dobre vynímajú velitelia alebo hrdinovia. Rozdiel je v tom, že velitelia sa po prípadnom úmrtí v boji o niekoľko kôl automaticky oživia, ale hrdinov môžete navždy stratiť. Inak ale majú podobný vývoj aj schopnosti. To znamená, že im môžete meniť primárnu a sekundárnu zbraň, získavajú skúsenosti, levely a body, za ktoré im vyberáte permanentné vylepšenia. Tými zvyšujete postavám hodnotu života, zdokonaľujete presnosť zásahu, výšku poškodenia určitými zbraňami, pridávate rôzne bonusy, zlepšíte ich veliace schopnosti, keď stoja na čele armád. K tomu viete veliteľom a hrdinom pridať modifikácie do troch príručných slotov a môže to byť napríklad špeciálna munícia, liečivo alebo iné podporné doplnky.

V menšej miere sa však zdokonaľujú aj bežné jednotky, ktorým tiež rastie úroveň a rovnako majú priestor na tri modifikácie. Pri vložení nových doplnkov pritom vytvárate šablóny, ktoré sa potom objavia v sortimente produkcie. Nové jednotky tak môžete produkovať už s predvolenými modifikáciami.

K boju dochádza pri stretnutí dvoch alebo niekoľkých znepriatelených armád. Tu funguje podobný princíp ako v Total War. Čiže ak je blízko seba v teréne viac armád, prípadne ešte aj obrancovia mesta, všetky sa zúčastnia boja. Teoreticky sa tak môže na bojisku objaviť až 42 vojenských jednotiek, ktoré potom jednotlivo postupujú v ťahovom režime. Boj ovládate manuálne, ale ak máte viditeľnú prevahu, môžete využiť automatické generovanie výsledku. Príležitostne je možnosť vyjednávať a občas sa k vám nejaká nepriateľská jednotka aj pridá.

Bojový terén sledujete z výšky s možnosťou zmeniť uhol kamery a všetko si priblížiť. Jednotky majú formu jednotlivcov alebo skupiniek a každá v kole tri akčné body, ktoré využije na pohyb, streľbu alebo inú činnosť.

Čiže napríklad použitie doplnku, liečenie, hodenie granátu, špeciálny útok. Krytie za objektmi prináša ochranný bonus, ale objekty sa dajú zničiť. K užitočným súčastiam patrí hliadkovací overwatch režim, čiže jednotka vyčkáva a keď sa postupujúci nepriateľ objaví v jej zornom poli, zaútočí. Priebeh bitky môžu niekedy zvrátiť operácie. Dajú sa použiť po prvom kole a sú to rôzne obranné alebo útočné prostriedky, ktoré aplikujete v teréne na vlastné alebo nepriateľské sily. Napríklad bomba, štít, očista od jedov či popálením a podobne.

Vzhľad hry je príjemný. Globálna mapa, kde sa odohráva výstavba a postupujete krajinou, je dostatočne prehľadná a aj výzorom pripomína Civilization. Bojiská sú plné objektov a zdrobnenín jednotiek, niekedy až preplnené a trochu menej prehľadné, ale keďže bitky prebiehajú v ťahovom režime, máte čas na zorientovanie. Ovláda sa to pohodlne myškou. Zvuky sú solídne, čiastočný dabing na úrovni a hudba dobre napasovaná k sci-fi prostrediu.

Age of Wonders: Planetfall síce nahradila fantasy prostredie futuristickými vesmírnymi výbojmi, ale sérii to neuškodilo. Práve naopak, ukázalo ju to v trochu inom svetle a potvrdila, že jej princípy s určitými úpravami dobre fungujú a platia aj na mimozemšťanov, vesmírnu pechotu a bojové stroje. Jednoznačne jedna z najlepších ťahových stratégií súčasnosti mnohých fanúšikov osloví. Má štýl, je dostatočne komplexná, ale nie priveľmi zložitá (čo ale niektorí môžu vnímať skôr ako negatívum), zručne kombinuje manažment s taktickými bojmi a predovšetkým pobaví. I keď sa obdobné dobýjanie planét v kampani po prvých úspechoch zunuje.

HODNOTENIE

+ svieži diel v sérii, ktorému pristane nové sci+fi zasadenie
+ dostatočne komplexné, s tradičnými aj novými prvkami
+ solídne vylepšovanie hrdinov aj bežných jednotiek
+ boje so slušnými taktickými možnosťami
- postup po mape a okupovanie sektorov je čoskoro rutinou
- dobýjanie planét v kampani je dosť jednotvárne

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4, SWITCH
VÝVOJ:
VOIDPOINT
VYDAVATEĽ:
3D REALMS
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
15. AUGUSTA 2019

ION FURY

NÁVRAT DO ČASOV DUKE NUKEM 3D

FPS patrí medzi moje najobľúbenejšie žánre, no v „pracovnom živote“ sa mi až pozoruhodne vyhýba. Ak nepočítam Cyberpilot, nejakú FPS som nerecenzoval viac ako rok. Viete, ktoré hry ma k tomuto žánru priviedli a vďaka ktorým som si ho obľúbil? Boli to klasiky: Wolfenstein 3D, Doom spolu s dvojkou, neskôr Shadow Warrior, Blood a hlavne Duke Nukem 3D. Ako veľkolepo kedysi bodoval, tak veľkolepo značka padla na hubu a dokonca o ňu autori z 3D Realms úplne prišli. Po tom všetkom, čo sa dialo okolo Duke Nukem Forever, sa nakoniec pozviechali a vytvorili novú značku, ktorá však z Duke Nukem vychádza. Bombshell to naznačila, Ion Maiden Fury v tom už vo veľkom pokračuje.

Shelly “Bombshell” Harrison síce nemá gule z ocele, ale zato má obrovský potenciál starej školy. Je to Duke Nukem v ženskom prevedení, takže „hláškuje" a hlavne likviduje nepriateľov po stovkách. Je úplne zrejmé, na akú cieľovku autori hry mieria, a tak je možno aj trochu pochopiteľné, že sa nesnažia osloviť originalitou, ale práve naopak vykrádaním. Ak poznáte hry vypísané vyššie, veľmi dobre budete vedieť, čo vás čaká. ak patríte medzi mladším hráčov a vyššie vypísané hry vám nič nehovoria, budete prekvapení tým, aká táto hra je a čo ponúka.

Možno ste však hrali akčnú RPG Bombshell, ktorá vyšla pred viac ako 3 rokmi. Pôvodne vznikala ako Duke Nukem RPG, no postavu autori museli vymeniť. Tu sme prvý raz spoznali Shelly, no v Ion Fury sa dostávame ešte pred udalosti Bombshell. Shelly tak má ešte obe ruky, transhumanista Dr. Jadus Heskel má tiež ešte väčšiu časť svojho tela, no konflikt medzi týmito dvoma postavami je tu stále. Vlastne teraz len začína, keď Heskel do ulíc futuristického mesta Neo DC vypustil hordy členov svojho kybernetického kultu. Chce zničiť svet ako ho poznáme, pričom sa neštíti šialene experimentovať. Proti vám tak stoja naozaj rôznorodé kreatúry, no váš špeciálny revolver Loverboy a paleta ďalších zbraní vo vašej kapse vyvažujú sily vo váš prospech.

Ale to sú vlastne veci, ktoré v takejto hre ani nepotrebujete. Príbeh by vás tu len zdržiaval od akcie a to je to hlavné, čo od takejto hry čakáte. Chcete nepriateľov strieľať do hláv a sledovať, ako vybuchujú do krvavých obláčikov z pár pixelov. Bohato by vám stačilo to, že sa vám v priebehu hry tu a tam Heskel zobrazí na televíznych obrazovkách, aby sa Shelly vysmial, že čoskoro zomrie. Ona ho najskôr so sarkazmom sebe vlastným odkáže do príslušných medzí a následne už strieľa všade navôkol. Jednoducho si jej charakter musíte zamilovať, aj keď je pravda, že niektoré hlášky sa časom začnú príliš často opakovať.

Hra začína zľahka. Vlastne takmer úplne presne ako Duke Nukem 3D. Z ničoho nič je tu invázia kreatúr, tak tasíte revolver a púšťate sa do deratizácie ulíc, klubov a podobne. Tam v jednom vzdialenom rohu nechýba drobný odkaz „Policajti sú svine“, ktorý je akýmsi žmurknutím na pamätníkov. Sú to len miesta pre krátke zastavenia, keďže si akcia musí držať vysoké tempo, kedy poletujete po miestnostiach a medzi nepriateľmi, aby ste im rozdávali jednu smrteľnú ranu za druhou. Dynamická hrateľnosť je to, čím si vás hra vie získať a to aj vtedy, keď by ste už mali ísť spať, ale vy aj tak radšej vyčistíte ešte jednu zónu a ráno to v práci so zakrvavenými očami už nejako prežijete.

Máte radi moderné akcie prepchaté prestrihovými scénami, s prísnymi skriptovaním diania na obrazovke a lineárnym dizajnom? Tu ste v tom prípade na zlej adrese a hra nič z toho neponúka. Autori však úplne nerezignovali na moderné prvky a nájdete tu napríklad automatické ukladanie (nie však checkpointy), podporu moderných rozlíšení, dokonca hru môžete na PC hrať gamepadom, ak by ste to z nejakého dôvodu chceli.

Povedal by som, že aj možnosťami deštrukcie v prostredí je hra ďalej ako jej vzory, aj keď beží na BUILD engine. Levely sú tvorené klasicky, nie sú procedurálne generované, takže sa s nimi autori naozaj pekne pohrali. Sú rozľahlé a bohato členené. Niekde sa môžete len preskákať (skákacie časti mi až tak nevoňali), inde zas len preplaziť, na ďalšie miesta sa dostanete len plávaním vo vode. No a nájdete tu aj miesta (neraz tajné), kam sa dostanete len tak, že stenu jednoducho odpálite.

Ak by som mal vybrať jednu najlepšiu vec na Ion Fury, je to práve levedizajn, aký sa dnes už často nevidí. Žiadne vodenie za ručičku, jednoducho sa tými rozsiahlymi úrovňami pretĺkate úplne sami a samé sa vám prirodzene ďalej otvárajú. Niekde sa zatiaľ nedá ísť, tak hľadáte kartu, ktorá farebne zodpovedá daným dverám. Nájdete ju a niečo sa zmení, príde napríklad nová vlna nepriateľov, ktorým musíte čeliť. Mnohé prvky sú naprieč levelmi takto poprepájané a musíte ovládať rôzne mechanizmy, aby ste sa dostali ďalej. vynikajúci príklad je neskôr v hre, kedy pracujete s úrovňami vody tak, aby ste sa dostali z pomerne malej lokality. Rozvíja sa to pritom prirodzene, nie sú tu žiadne umelé prekážky a ani hádanky.

Už spomínaných skrytých miestností a lokalít sú v hre desiatky, pričom ak ich hľadáte (a chcete získať odmenu, ktorá vás tam čaká), vie to slušne natiahnuť hernú dobu. Hra sa skladá zo 7 zón, ktoré sú vlastne zložené z väčších levelov. Zóny majú rôzne témy/zasadenie, je to napríklad mesto, podzemie, sídlo a podobne. Vždy pred prechodom do ďalšej zóny vám hra ukáže upozornenie, koľko skrytých bonusov vám v aktuálnej zóne ešte chýba, aby ste sa mohli vrátiť späť a išli ich hľadať. Bežným štýlom hrania tu pohodlne strávite zhruba 12 hodín s tým, že veľa z týchto skrytých bonusov ešte nenájdete.

Je však vidno, že Ion Fury je len ľúbostným listom klasickým akciám z 90. rokov. Snaží sa napodobniť ich prvky, no nie je to úplne dotiahnuté. Vidieť to hlavne na gradovaní. V týchto dňoch vyšli staršie Doom hry na nové platformy a keď si ich znova prechádzam, je vidieť, ako parádne gradovali. Levely boli lepšie, náročnejšie, dostali ste do rúk nové zbrane, no zároveň ste čelili silnejším nepriateľom. Tu to tak nefunguje a zhruba od polovice hra recykluje už známy obsah, akurát v nových prostrediach. Márne budete čakať na nejaké ďalšie prekvapenia. Pred vami sú známe tváre, v rukách máte známe zbrane. Je to škoda. Dokonca aj tie zbrane vám časom prídu fádne. Ide o to, že sú pomerne obyčajné a chýbajú tu nejaké naozajstné špeciality, pričom neohúria ani počtom. To, že sú obyčajné, nie je priamo chyba. Veď aj spomínaný Doom vám dal do rúk pištoľ, brokovnicu, rotačný guľomet a iné. Avšak po nich prichádzajú na rad aj chuťovky, ako napríklad BFG. Táto hra zbrane takejto kategórie nemá. Zato tu máte míny a bowlingové bomby (ktoré môžete zase zobrať, ak nevybuchnú). V rámci tradičných žánrových prvkov tu nájdete aj isté boosty, no a samozrejme okrem lekárničiek nesmie chýbať zbieranie brnenia, aby ste toho vydržali viac.
V istých situáciách vám nepomôžu žiadne zbrane a musíte siahnuť po špeciálnych oblekoch, aby ste sa dokázali napríklad dostatočne dlho potápať. Keď už sa chce hra porovnávať s velikánmi, ktorí ju inšpirovali, za kratší koniec ťahá aj v ďalšom aspekte a to sú súboje s bossmi. Na takého Emperora na futbalovom ihrisku z Duke Nukem 3D si spomeniete snáď ešte aj dnes, no bossovia v Ion Fury sú taktiež pomerne nezaujímaví. Chýba im originalita a niečo, vďaka čomu by ste si ich zapamätali. Sú to len kópie niečoho, čo ste už videli a stačí do nich nasypať toľko,

koľko sa zmestí. Najväčším sklamaním v tejto oblasti je však záverečný súboj, kde vlastne boss ani nie je, len na vás hra sype strašné množstvo nepriateľov a vy bojujete proti skrytému Heskelovi.

Hra beží na BUILD engine, takže je zrejmé, že je jej technológia zastaraná, no nepovedal by som, že vyzerá zle. Rovnako ako dobrý 2D pixelart vie učarovať vďaka dobrému art štýlu, tak aj v tomto prípade hra dokáže vyzerať fajn. Dokonca by som povedal, že tento štýl zostarol lepšie ako neskoršia 3D grafika. Variabilita prostredí tomu tiež pomáha. Aj napriek tomu, že nepriateľov tvorí len pár pixelov, nemáte tu problém triafať priamo hlavy a dá sa v hre naozaj dobre orientovať. Výhodou tejto technológie navyše je, že si hru viete užiť aj na fakt starších zostavách a to bez trhania. Teda snáď. Kópia na recenziu ešte nebola úplne finálny build a obsahovala nejaké technické chyby, pričom medzi nimi boli aj fakt veľké lagy lokalizované na jednom mieste. Nikde inde hra ale nesekala.

Veľmi ma potešila kvalitne spracovaná retro hudba, ktorá sa presne nesie v duchu toho, čo poznáte z FPS hier dôb dávno minulého. Pri hraní sa to počúva skvele, do žíl vám to ženie adrenalín a skvele to dotvára dynamickú akčnú atmosféru. Žánrovo je navyše hudobná ponuka pomerne pestrá a nájdete tu napríklad aj synthwave. Kvalitnú zvukovú stránku dotvára aj dabing, kde hlavne Shelly vyniká, keďže tu postáv vlastne veľa nie je.

Je badať, že sú Voidpoint fanúšikmi klasických FPS a v podobe Ion Fury sa im podarilo kvalitne oživiť starú školu. Akcia má parádne grády a hra dokáže veľmi dobre zabaviť. Nie je však bez chýb a kým napríklad bludiskový dizajn levelov si budete užívať po celú dobu, čo s hrou strávite, to isté sa už nedá povedať o zbraniach a nepriateľoch, kde vás autori nevedia prekvapiť niečím novým. Nevyhli sa ani technickým chybám, ktoré síce nie sú vážne, ale dojem z hry rozhodne nezlepšujú. Je to jednoznačne kvalitná napodobnenina a ak máte pre takéto hry slabosť, jej kúpou rozhodne nespravíte chybu. Len sa to možno dalo dotiahnuť aj lepšie.

HODNOTENIE

+ dynamická akčná hrateľnosť zo starej školy
+ dizajn levelov
+ slušná dĺžka
+ hudba a dabing hlavnej predstaviteľky

- ešte stále technické chyby
- menej zbraní, sú pomerne obyčajné
- menej druhov nepriateľov a fádnejší bossovia

7.5

HARDVÉR

SAMSUNG GALAXY BOOK S

NOTEBOOK SO SNAPDRAGON 855 čipom

Popri Note 10 mobiloch predstavil Samsung tento mesiac aj svoj nový Windows 2-in-1 notebook. Bude to Galaxy Book S. Ten ponúkne 13.3" touchscreen TFT displej s FullHD rozlíšením a veľmi tenké telo, ktoré bude obsahovať mobilný čip Snapdragon 8cx, 8GB RAM, 512GB SSD a bežať na tom bude Windows 10.

Samozrejme použiteľnosť Windows 10 bude obmedzená na ARM aplikácie a kompatibilné emulované programy, ale je to hlavne na jednoduchý prenos, dlhú výdrž a produkčné veci ako Office, browsovanie a sledovanie filmov.

Batéria vydrží 23 hodín prehrávania videa. K tomu notebook ponúkne aj AKG stereo reproduktory a senzor odtlačkov prstov.

Galaxy Book S príde do US v septembri za 999 dolárov. Zatiaľ pre Slovensko nemá dátum vydania.

Samsung spolu s notebookom ohlásil aj strategické partnerstvo s Microsoftom a to v oblasti Office, Cloudu a bezproblémového prepojenia mobilu s PC.

ASUS ROG STRIX XG438Q

MONITOR SO 4K 120HZ HDR OBRAZOVKOU

ASUS práve vydáva ROG Strix XG438Q. Bude to masívny 43 palcový monitor. Ponúkne VA panel s 120Hz refreshom pridá mu 4K rozlíšenie a aj HDR. Doplní to Freesync 2.

Samotné HDR bude DisplayHDR600, pričom ponúka maximum 750 nitov podsvietenia. Pritom prinesie tri HDR mody a to herné, filmové a Freesync 2 HDR pre AMD karty. Pritom dosahuje DCI-P3 90% farebného rozsahu. Pridané budú aj zabudované 10W stereo reproduktory s Asus Sonic Master technológiou. Doplní to Gamefast input technológia na minimalizovanie input lagu.

Monitoru nebudú chýbať tri HDMI 2.0 porty, DisplayPort 1.4 a duálne USB 3.0, zvukový vstup a výstup na headset. Doplní to aj diaľkové ovládanie, cez ktoré budete môcť nastaviť všetky možnosti na monitore.

Monitor príde do predaja v UK koncom augusta za 1099 libier.

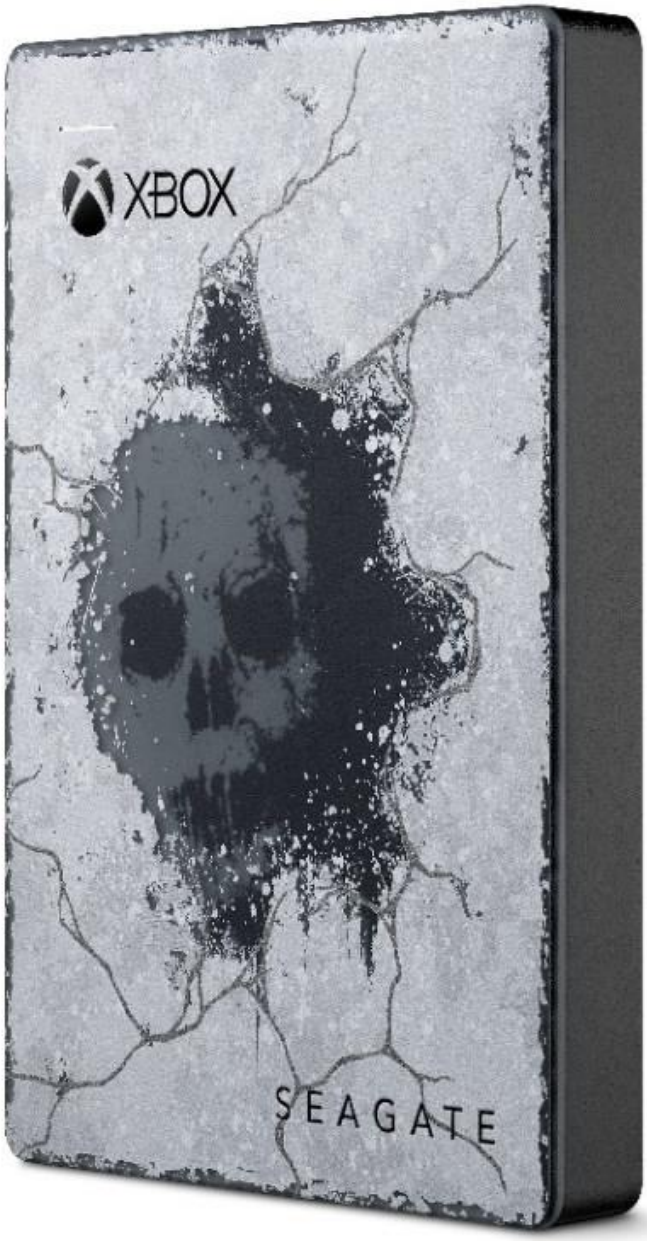
GEARS 5 dostane tematické XBOX doplnky

Microsoft prinesie veľkú nádielku tématického hardvéru pre Gears 5, tentoraz sa už neobmedzuje len na konzolu a gamepad, ale pridá aj klávesnicu a headset.

Hlavnou ponukou bude Xbox One X edícia s Gears motívom doplnená tématickým gamepadom. V balení nebude len Gears 5, ale celá ponuka Gears hier. Samotný motív nebude len obyčajná nálepka, ale priesvitný kryt, ktorý bude naznačovať ľadovú vrstvu, pod ktorou bude lebka, na zadnej strane bude zlatý Locust symbol

Konzola bude mať 1TB disk a pridá aj 1 mesiac Game passu a Xbox Live Gold. Z doplnkov pridá skiny Ice Kait a Ice Jack.

Gamepad bude dostupný aj samostatne a pridá sa aj nabíjací podstavec, doplnia tematické to Razer Thresher for Xbox One – Gears 5 Edition slúchadlá, ako aj tematická gaučová wireless klávesnica s myšou Razer Turret for Xbox One – Gears 5 Edition. Nakoniec tému dostane aj externý 2TB disk Seagate Game Drive for Xbox Gears 5 Special Edition


XBOX
SEAGATE

RAZER

RAZER
GEARS OF WAR

PETER DRAGULA

HTC VIVE PRO WIRELESS

ODSTRIHNITE SA!

HTC sa vo virtuálnej realite snaží, priniesla už ako pôvodný Vive headset, tak aj vylepšený Vive Pro a pridáva naň aj wireless nadstavbu. Tú si môžete pridať ako na pôvodný, tak aj nový headset a odstrihnúť sa od káblov. Ak sa obávate, ako to celé funguje, otestovali sme to pre vás.

Ešte predtým ako začneme, zhrňme si, aké VR headsety sú teraz k dispozícii. Momentálne sa headsety rozdeľujú na niekoľko základných typov, ak nerátame už zabudnuté násady na mobily

- teraz sa rozbiehajú plne samostatné headsety s mobilnými vnútornosťami (nižšia cena, hlavne pre jednoduchšie hry a videá)

- PS VR - konzolový VR headset pre PS4 (nízka kvalita obrazu, nižšia cena, decentná ponuka hier)

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Dual AMOLED 3.5"
Rozlíšenie: 1440 x 1600 pixelov na každé oko (2880 x 1600 pixelov spolu) (615 PPI)
Refresh: 90 Hz
Uhol pohľadu: 110 stupňov
Zvuk: Hi-Res zvuk v headsete
Input: Integrovaný mikrofón
Pripojenie: USB-C 3.0, DP 1.2, Bluetooth
Senzory: SteamVR Tracking, G-sensor, gyroscope, proximity, IPD sensor
Ergonómia: nastavenie vzdialenosti šošovky od oka, nastaviteľné uchytenie

Wireless adaptér:

Wireless vysielač
Interná PCI-e karta do PC
Externý senzor
Powerbanka 10050 mAh Quickcharge 3.0

- PC VR headsety v základnom 1200p rozlíšení - Vive, Oculus Rift (decentná kvalita, presné sledovanie pohybov vďaka externým staniciam, možnosť pripojenia aj wireless adaptérov, masívna ponuka obsahu)

- PC VR headsety s monitorovaním cez senzory na headsete a prepojením na PC - ponúkajú to Mixed reality headsety (decentná kvalita, nižšia cena, bez nutnosti externých systémov - jednoduché zapojenie, aj keď za cenu slabšieho monitorovania pohybov, veľká ponuka obsahu)

- PC VR headsety vo vyššom 1600p rozlíšení s detailným trackovaním - Vive Pro, Valve index (vysoká kvalita, lepšie sledovanie s externými stanicami, masívna ponuka obsahu, možnosť wireless pripojenia zatiaľ len pri Vive Pro)

My sme vyskúšali Vive Pro verziu s doplnkovým wireless headsetom, a to na desktope s RTX 2080 Ti, ktorý decentne zvládal dodávať do headsetu VR obraz. Totiž Pro verzia má 1600p rozlíšenie a dodávať to v plnej kvalite na dva displeje v 90 Hz nie je jednoduché.

Vive Pro bol doteraz jeden z najkvalitnejších VR headsetov, čo sa týka kvality obrazu a teraz sa k nemu pridal aj Valve Index, ktorý tiež ide na 1600p (má 120 Hz displeje). Oba však majú relatívne vysokú cez 1000-eurovú cenu. Konkurenčný Oculus tu mierne zastal a namiesto toho, aby skúsil priniesť kvalitnejší headset (vraj ho zrušili), skúsil ísť do nižšej ceny a jednoduchosti.

Vive Pro tu má výhodu v možnosti nastavovania si vzdialenosti displeja od očí (veľmi vhodné, ak nosíte okuliare), ako aj možnosť nastavenia odstupu očí. Nové headsety to už v rámci šetrenia často vynechávajú, ale znamená to aj možnosť slabšieho alebo neostrého obrazu práve pre vaše oči.

Ak rozmýšľate, či sa oplatí ísť do pôvodné lacnejšieho Vive headsetu, ten má 1200p rozlíšenie, ktoré je dostatočné na vstup do virtuálnej reality. Pixely sú väčšie a respektíve mriežka medzi nimi je viditeľnejšia. Pri Pro je už takmer neviditeľné, ale stále je tam taká veľmi jemná sieťka. Pri 4K alebo 5K to už bude prakticky neviditeľné. Samozrejme, 4K alebo 5K už bude problém v natívnom rozlíšení napájať výkonom, ale treba vedieť, že pri VR nie je nevyhnutné ísť s rozlíšením. Nižšie rozlíšenia na zážitku neuberú, dôležitá je spomínaná mriežka a plynulosť obrazu. Plynulých 90 fps je tu potrebné, aby vám nebolo zle. Ani RTX 2080 Ti nezvláda všetky VR tituly na plnom 1600p rozlíšení a je vhodné znižovať rozlíšenie.

Ako to celé zapojíte?

Samotné zapájanie Vive je náročnejšie, keďže stále vychádza z pôvodného systému so senzorovými stanicami, ktoré presne čítajú polohu headsetu a ovládačov. Musíte si tak v izbe zapojiť aspoň dve sledovacie stanice, čo je základ pre plochu aspoň 5x5 metrov. Pričom jedna bude napríklad pri PC, druhá na vzdialenejšom mieste izby, ale tak, aby sa navzájom videli a vy by ste následne hrali medzi nimi. Je to potrebné preto, aby VR vedelo sledovať vaše ruky z ktorejkoľvek strany.

V tejto oblasti sledovania už dlhšie existuje zjednodušený systém,ktorý používajú Mixed reality headsety, kde sú senzory priamo v headsete a netreba rozmiestňovať žiadne stanice.

Zároveň tam je obmedzenie viditeľnosti ovládačov a menšia presnosť sledovania pohybu. Je to jednoduchší systém pre menej náročných používateľov. Pre náročnejších sú tu práve systémy ako Vive alebo Valve Index, ktoré chcú ponúknuť viac.

Ak máte káblovú verziu Vive headsetu, fungujete cez kábel, ktorý ide z headsetu a cez malý hub sa zapojí do grafickej karty. Ak idete wireless, grafickú kartu obchádzate, ale do PC si vložíte PCI kartu spracúvajúcu obraz. Tá má svoj malý vysielač na Intel WiGig technológii, ktorý umiestnite napríklad na vrch monitora a bude s headsetom komunikovať. Má dosah 5 metrov a záber 150 stupňov. Nestalo sa mi, že by mal problém s pripojením.

Samotný Wireless adaptér pre headset sa umiestňuje na vrchný popruh headsetu a následne sa k displeju pripojí len krátkym káblom. Zatiaľ čo k pôvodnému Vive headsetu to len priamo pripojíte na horný popruh, k Vive Pro (ten má kvalitnejšiu a pohodlnejšiu konštrukciu uchytenia s jednoduchým doťahovaním a nasadzovaním) si musíte ešte dokúpiť ešte upevňovaciu sadu. Tá umožní lepšie pripojiť adaptér na headset a pridá aj oddelenie od hlavy mäkkou výstelkou, vďaka čomu adaptér ani necítite a necítite ani jeho zahrievanie. Totiž adaptér sa vie pekne pri používaní zahriať. Videl som, že na internete si na to niekto lepil aj ventilátor, ale nemyslím, že je to potrebné. Samozrejme, keďže idete bez káblov, potrebujete batériu v podobe powerbanky, ktorú do adaptéra zapojíte USB káblom. Môžete si ju pri hraní vložiť do vrecka a už ste plne vybavení na wireless hranie.

Originálna HTC batéria pre Wireless má 10050 mAh a prakticky vyzerá a funguje rovnako ako bežné powerbanky. Headset vydrží napájať okolo 2,5 hodiny s tým, že okolo 5-6 hodín sa mi nabíjala (s 15 W Quickcharge 3.0 nabíjačkou, neviem presne, či nabíjačka s vyšším výkonom nabije rýchlejšie). Pritom rátajte, že hranie okolo dvoch hodín na VR je viac ako dosť, oči a aj vy sa za ten čas určite unavíte, hlavne ak si pustíte Beat Saber alebo inú aktívnu hru. Ak je vás viac alebo plánujete VR party, ideálne je mať poruke ďalšiu batériu, alebo aj dve alebo aj tri, kedy ich len vymeníte, keď bude potrebné a vybité zatiaľ dáte nabíjať. Je tu síce doporučená originálna powerbanka, keďže má pri sebe aj sponu na opasok, do ktorej sa presne hodí, ale mali by fungovať aj iné powerbanky - niektorí používatelia pripojili aj 26,800 mAh powerbanku a mali vystarané aspoň na 6 hodín. Len tu neexperimentujte s lacnými powerbankami, aby ste si neodpálili headset, minimálne Quickcharge 3.0 podporu musí mať.

A ako sa hrá bez káblov?

Bezkáblové hranie je určite pohodlnejšie, hlavne ak hrávate aktívnejšie hry, kde sa aj pohybujete. Pri wireless systéme sa už do kábla nezamotávate ani keď sa točíte, nezavadzia vám. Je to pekný krok vpred, ale zároveň je wireless adpatér len medzikrok k plnému wireless headsetu.

Samotný headset tak teraz doplníte adapterom, a teda ergonómia a aj vizuálne to už nie je úplne dokonalé. Ale samotný adaptér na hlave nezavadzia a nejako som ho ani nevnímal, skôr som stále musel myslieť na to, že niekde treba odložiť batériu. Tá je navrhnutá na zaseknutie za opasok alebo do vrecka. Je to dobrý

systém, keďže to nezaťažuje hlavu a môžete mať za opaskom aj veľkú batériu. Ale zároveň naň musíte myslieť, keď dávate headset dole alebo niekomu inému, aby ste sa náhodou s batériou vo vrecku nevybrali preč a nezhodili headset. Možno je škoda, že tu nie je možnosť pripnúť ju priamo k adaptéru, pre jednoduchšiu manipuláciu. Viete si to uchytiť na stranu headsetu, ako som to robil pri testovaní ja, ale nie je to dobrý spôsob, keďže navažuje na jednu stranu.

Čo sa týka samotného wireless hrania, necítil som tam žiadny lag. Pri 90Hz to reaguje veľmi rýchlo, obraz nie je oneskorený a ani komprimovaný. Celé to funguje cez XR kodek od Displaylinku, ktorý bol presne na tento účel vytvorený, ten sa spolu s rýchlym Intel WiGig prenosom veľmi dobre dopĺňa (niečo takéto by potreboval rozbiehajúci sa herný internetový streaming). Prakticky tak nevidíte rozdiel oproti hraniu s káblom.

Pre aktivovanie headsetu si na PC len spustíte Vive Wireless aplikáciu, ktorá to celé aktivuje a pripojí sa na headset. Následne už funguje rovnako ako s káblom a komunikuje to štandardne cez SteamVR systém, kde vidíte, či sa vám aktivovali všetky stanice a ovládače a systém už ďalej štandardne spolupracuje so samotnými hrami. Pritom v Steam VR aplikácii nájdete aj zaujímavé vývojárske nastavenia, kde si môžete jednoducho zvýšiť alebo znížiť rozlíšenie podľa toho, ako vám stíha váš PC, vidíte pekne rýchlosť odozvy grafiky (najlepšie pod 10 ms) a hodnotu, pod ktorou by ste sa mali držať.

Samotné Vive ovládače sú relatívne masívne, ale ovláda sa s nimi dobre, majú touchplochy namiesto páčok, senzorové stláčanie a aj základné spodné tlačidlo. Sú pevné a aj keď niekedy udriete do zeme alebo stola, alebo niečoho, čo vo virtuálnej realite nevidíte, nemusíte sa o ne báť. Fungujú na baterky a raz za čas si ich musíte dať nabiť. Nabíjanie je tu rýchle aj s priloženými USB nabíjačkami.

A čo ponuka hier?

HTC sa s ponukou hier veľmi dobre rozbehli a nielen s ponukou hier, ale aj služieb. Potom ako spravili svoj Viveport obchod, spustili aj Viveport Infinity predplatné. To je veľmi dobrým vstupom do VR sveta, kde síce nie sú všetky tituly, ale bez nakupovania si môžete vyskúšať aplikácie každého druhu, aby ste si spravili čo najlepší prehľad o možnostiach a kvalite titulov. Je to prakticky obmena Game passu pre VR, kde je mix všetkého a pravidelne tam pribúdajú nové tituly za jednotné predplatné. Je tam už cez 660 titulov, a teda veľký výber. Plus ak sa vám niektoré zapáčia, môžete si ich kúpiť so zľavou a ostanú vám, keď zrušíte predplatné. Plus stovky titulov a aplikácii sú aj zadarmo.

Zároveň Viveport má už doplnok Viveport VR, kde máte obchod vo virtuálnej realite, ktorý je rozšírený o možnosť VR Preview. Niektoré tituly vám ponúknu možnosť hru ukázať vo virtuálnej realite, väčšinou ide o ukážku jedného prostredia z hry, v ktorom sa môžete rozhliadať v 360 stupňoch, prípadne autori pridali iné doplnky ako video alebo aj interaktívne možnosti. Viveport k tomu má aj čisto sekciu na videá, kde je rozsiahla ponuka VR videí. Na tie sa však nemusíte nevyhnutne spoliehať na Viveport, ale spustíte ich aj cez rôzne VR videoplayer aplikácie (je ich dostatok), viete prehrávať aj videá zo súborov alebo z Youtube. HTC pridalo aj peknú novinku a to sekciu Great with Wireless, kde sú tituly vhodné pre wireless, napríklad s väčšou voľnosťou.

Viveport pritom môžu používať aj iné headsety, Tvorcovia už dávnejšie už pridali podporu pre Oculus Rift a najnovšie aj pre Mixed Reality. Plus ostatné headsety fungujúce cez Steam VR pôjdu tiež. HTC sa tu snaží otvoriť ostatným headsetom a vytvoriť jednu veľkú ponuku pre každého. Pritom veľa ďalších titulov nájdete aj na Steame. Keďže Oculus nie je taký otvorený konkurencii ako HTC, do jeho obchodu sa priamo s Vive nedostanete, ale dá sa to obísť cez cez Revive aplikáciu.

Aké hry sú najlepšie?

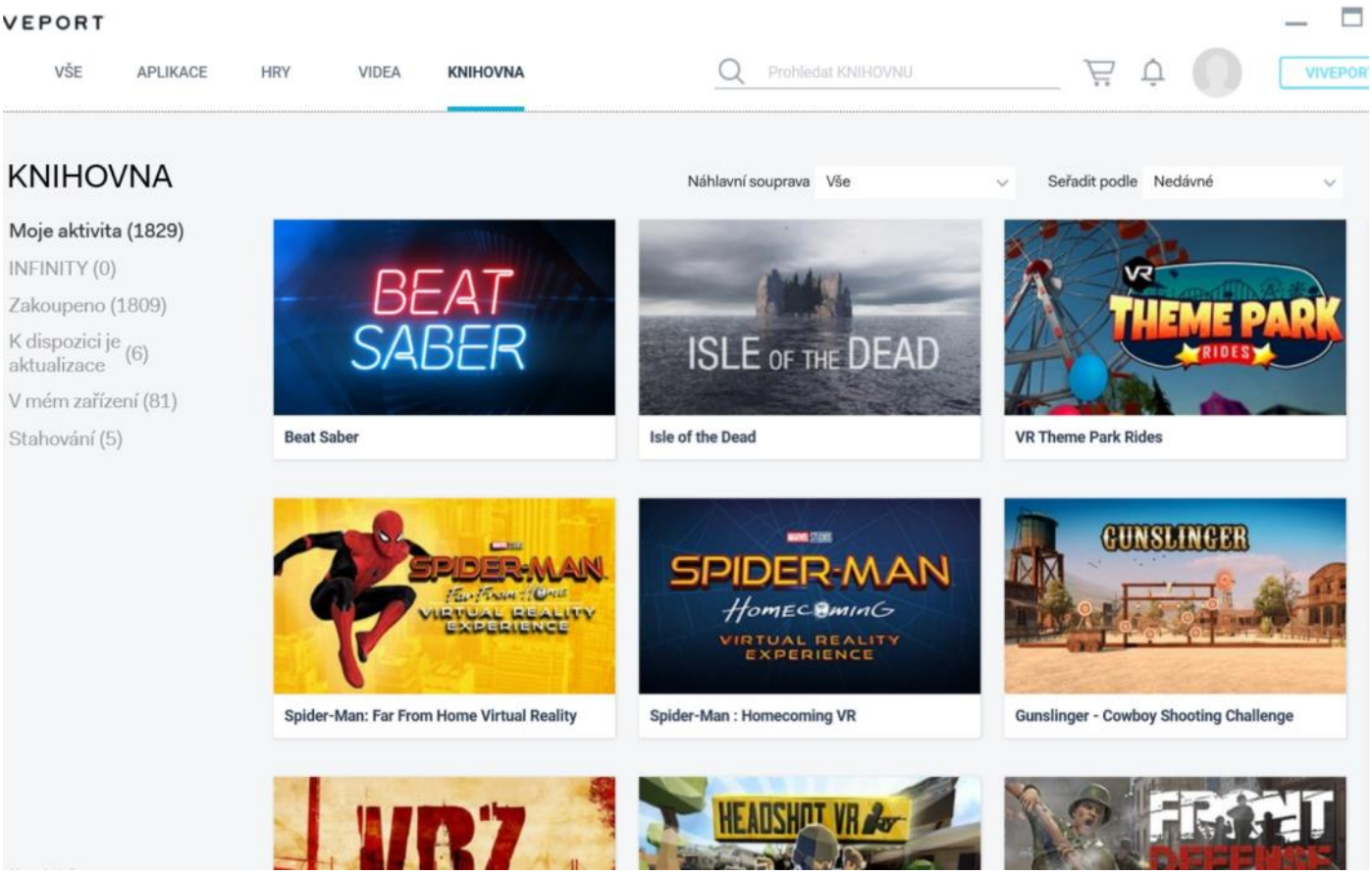
VR hry ešte stále nedosiahli svoj vrchol, ale už majú 4 roky aktívneho života za sebou a medzitým už autori prišli na to, aké hry sú najlepšie a o aké hry majú hráči najväčší záujem. Sú to hlavne menšie veci, ale zato zaujímavé či už ovládaním, alebo intenzitou.

Do čierneho trafil český Beat Saber, ktorý ponúka rytmickú VR hru s laserovými mečmi a hudbou. Ten prakticky sám osebe rozbehol rytmické hry pre VR, už vychádzajú ďalšie podobné klony ako Audacity alebo Beat Blaster, aj keď na jednoduchosť a prehľadnosť Beat Saberu zatiaľ nemajú.

Ďalšia výrazná oblasť, ktorá veľmi dobre vo VR ide, sú FPS prestrelky, ktoré majú už veľmi peknú ponuku aj keď killer titul zatiaľ chýba. Je tu napríklad rozsiahly Arizone Sunshine alebo Raw Data, pekný je aj Overkill VR, Space Pirate Trainer, taktický je pre zmenu Superhot, je tu aj krvavý Doom VFR, veľmi je na Steame obľúbená multiplayerovka Pavlov VR v štýle CS. Plus čisto z Oculus ponuky sú kvalitné Lone Echo, Robo Recall prestrelky, teraz pridali Vader Immortal.

Zaujímavé sú aj zábavné hry s mini hrami ako The Lab od Valve alebo VR Funhouse od Nvidie, podobne je zábavný Job Simulator alebo Vacation simulator, zabaví Rick and Morty. Puzzle hry veľmi pekne zastupuje nový Angry Birds VR: Isle of Pigs alebo zo skákačiek Moss. Športové napríklad lezecký Climb od Cryteku a z automobilových si viete VR zapnúť v Project Cars alebo Assetto Corsa.

Osobne nemám rád jednoduché porty veľkých hier do VR, ale ak by ste ich chceli skúsiť, je tam Skyrim, Resident Evil 7, prípadne LA Noire VR Case files, Elite Dangerous alebo No Mans Sky, ale to sú už masívne hry na VR použitie a sú príliš namáhavé a možno aj zbytočné na hranie vo VR. Kratšie intenzívne zážitky sú zaujímavejšie. Hrami to však nekončí a Viveport a aj Steam majú množstvo aplikácií, kde určite treba skúsiť Google Earth vo VR, pekný je aj výlet na Everest vo VR. Zábavné sú aj VR animované filmy, ale aj výukové aplikácie, ako je anatómia alebo vesmír.



Určite chýba nejaký veľký killer titul, ktorý by ľudí priam lákal kúpiť virtuálku. Síce sa toho veľmi dobre zhostil Beat Saber, ale ten nemá až taký dosah. Prichádza však veľa nových titulov, ako napríklad Sniper elite VR, pôsobivý Boneworks s FPS akciou v štýl Half Life (možno budúci killer FPS titul?), pripravuje sa Lone Echo II a práve teraz vychádza Wolfenstein Cyberpilot.

Oplatí sa?

Samotný Vive Pro je jedným z najkvalitnejších VR headsetov a s pridaním wireless systému sa môže naplno odstrihnúť a využiť svoje možnosti (môžete ho pripojiť aj na pôvodné Vive). Nebudete tak už zakopávať o kábel, zamotávať sa do neho, nebude vás obmedzovať. Hlavne ak veľa hrávate a napríklad aj hrávate s kamarátmi, oplatí sa odstrihnúť. Je to už ako neobmedzovaná virtuálna realita, má kvalitný obraz a funguje bez viditeľného oneskorenia. Samozrejme, jediné obmedzenie je, že musíte k headsetu zapájať a vždy dobíjať powerbanku, čo osobne môžem povedať, že nie je problémom a nikdy som nevydržal vymíňať celú batériu naraz. Ak však hrávate dlho môžete si zaobstarať dve alebo tri powerbanky.

Celé sa to hrá veľmi dobre a aj nosí veľmi dobre. Jediný detail, ktorý tu ešte nie je dotiahnutý, je pozliepanie celého systému. Je to aj samozrejmé, keďže wireless adaptér je len doplnok k headsetu a nie je do neho plne zapracovaný. Uvidíme, či HTC pôjde v ďalšej verzii smerom k plnému zapracovaniu.

Celkovo je wireless adaptér pre tých, ktorí chcú od virtuálnej reality viac, nechcú byť obmedzovaní káblom a chcú sa odstrihnúť už teraz. Má to však aj svoju cenu a konkrétne wireless adaptér aj s clipom vyjde pre Vive Pro cez 400 eur.

HODNOTENIE

+ wireless adaptér ponúkne VR bez obmedzení káblami

+ nebadateľné oneskorenie

+ Vive Pro ponúka kvalitný obraz, pohodlné nosenie

+ možnosť mesačného predplatného Viveportu so stovkami hier

- batéria mohla mať rovno možnosť uchytenia na wireless adaptéri

- cena

9.0

PETER DRAGULA

AKG N700NC

PRÉMIOVÝ HEADSET

Samsung predstavil novú sériu AKG slúchadiel, od štuploviek až po kvalitné odhlučnené headsety. Pozrime sa rovno na najvyššiu verziu AKG N700NC. Čakať od toho môžete kvalitný zvuk a prémiový dizajn, pričom headset je určený hlavne na cestovanie, a to vďaka tlmeniu vonkajšieho zvuku. Teda vo vlakoch, autobusoch, lietadlách, ale aj v meste. Tam nájde svoje využitie, ale nie je dôvod nevyužiť ho aj pri hraní. V zásade ak chcete zvuk a hudbu vo vysokej kvalite a chcete to celé poriadne odhlučnené, N700NC bude presne pre vás.

N700NC ponúka relatívne nízku váhu, pevnú konštrukciu s oceľovým vystužením a plastovým krytom. Ten má hliníkový náter a dodáva mu na pohľad prémiový dizajn. Samotný hliník nájdete na uchytení slúchadiel. V náhlavníku je na spodnej strane látka s vypchávkou, aby slúchadlá lepšie sedeli na hlave a samotné náušníky majú penovú výplň a koženkový povrch.

Pritom slúchadlá môžete na každej strane rozšíriť o približne tri centimetre a každý náušník viete aj rotovať, čím vám lepšie prisadne na ucho. Zároveň je rotovanie doplnené aj o ohýbanie, vďaka čomu je headset veľmi skladný a prenosný. Náležite tomu pridáva AKG aj zipsovacie puzdro, do ktorého zmestíte headset a aj doplnkové zariadenia. Je možno až zbytočne hrubý, keďže slúchadlá ostanú veritkálne a nezložíte ich tam do horizontálnej polohy.

Headset pripojíte cez Bluetooth 4,2 k ľubovolnému zariadeniu alebo ak máte starší mobil s nižšou verziou či úplne bez Bluetooth, môžte využiť klasický 3,5 mm jack, s tým, že v slúchadlách je 2,5 mm jack. Kábel je priložený, a teda ho nemusíte zháňať. Dopĺňa to aj koncovka do lietadla. Najideálnejšie je pripájanie cez Bluetooth, ale ak idete cez kábel, batéria vydrží viac. Bluetooth ju vytiahne za 23 hodín, zatiaľ čo kábel 36 hodín. Sú to však dosť vysoké hodnoty a medzitým si určite nájdete čas na nabíjanie.

ŠPECIFIKÁCIE

AKG N700NC parametre:

Váha: 261 gramov
Pripojenie: Bluetooth 4,2 a 2,5 mm jack
Nabíjanie: micro USB Odpor: 1 - 6 Ohm Citlivosť: 98 dBSPL/1mW @1kHz Výdrž batérie: 36 hodín cez jack, 23 hodín cez bluetooth

Samotné nabíjanie je riešené prekvapivo zastaralo, a to cez micro USB. Je škoda, že tu už nie je USB-C keďže dnes je to už pri mobiloch štandard a ak budete brať tieto hi-end slúchadlá, zrejme budete mať aj kvalitnejší mobil. Dnes už micro USB dávajú len do 100-eurových mobilov. Jednoducho je pravdepodobné, že budete musieť skladovať jeden kábel navyše. Samotné slúchadlá nemajú vlastnú nabíjačku, a teda je ideálne použiť mobilnú alebo pripojenie k PC, prípadne notebooku.

Porty dopĺňajú na náušníkoch aj ovládače. Na ľavom náušníku máte hlasitosť a jej reguláciu, na pravom ho zapínate a synchronizujete. Plus je tam doplnené tlačidlo, ktoré si môžete nastaviť v aplikácii. Náušníky majú aj malé mikrofóny, vďaka ktorým môžu fungovať aj ako headset pre telefonovanie alebo hranie. Samozrejme, nie je to primárne herný headset.

Celý headset môžete s mobilom spárovať prostredníctvom Samsung aplikácie, ktorá ponúkne niekoľko základných funkcii. Môžete ňou monitorovať stav batérie, ale aj nastavovať automatické vypínanie a dobrým doplnkom je pridanie vlastného ekvalizéra. Plus môžete cez ňu updatnúť firmware headsetu a aj upravovať funkciu nastaviteľného tlačidla. Dá sa nastaviť ako Ambient Aware a Talkthru, obe upravia možnosť počúvať okolité zvuky.

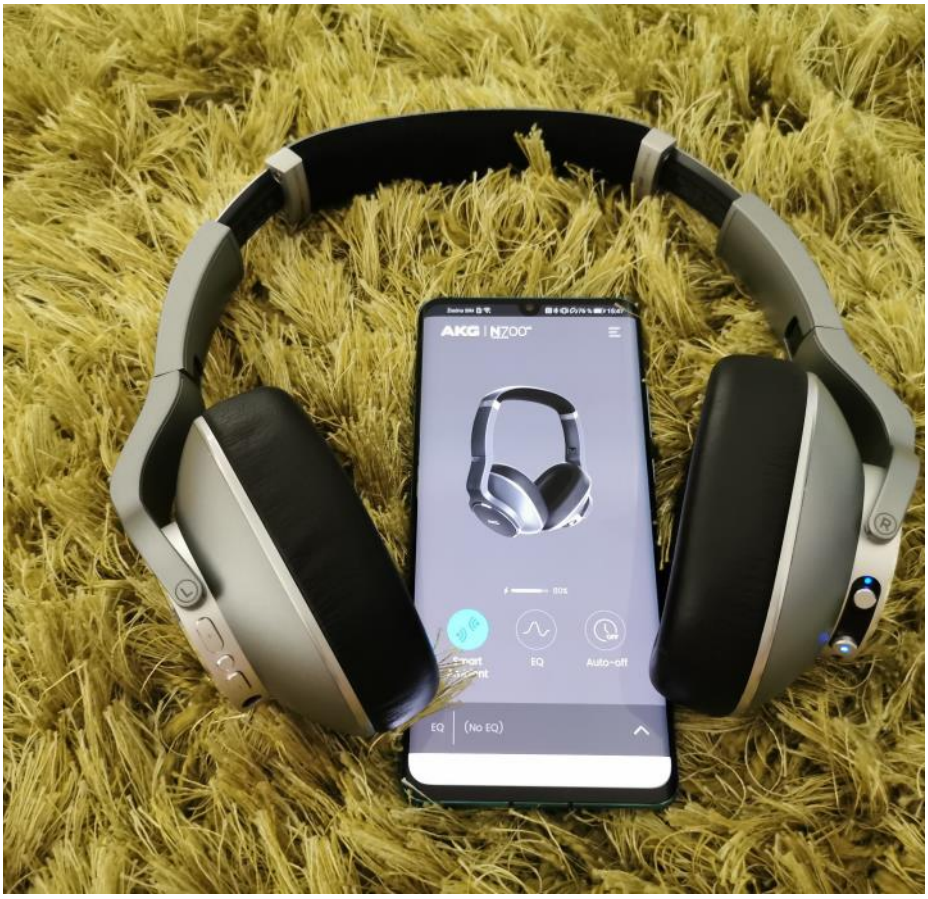
Hlavnou výhodou, na ktorú Samsung stavia, je dynamické tlmenie okolitých zvukov, teda zaistenie, aby vás okolité zvuky nerušili a mohli ste pokojne počúvať. Ak chcete počúvať a zároveň byť v bezpečí, Ambient Aware vám do slúchadiel pustí hlasné zvuky zvonku, aby ste zaregistrovali napríklad trúbiace auto, sanitku alebo niečo podobné. Môžete si zapnúť Talktru, kde môžete s niekým komunikovať aj so slúchadlami. Vtedy sa vám vypne hudba v slúchadlách a do reproduktorov vám pôjdu okolité zvuky.

Čo sa týka pohodlia, rátajte s tým, že náušníky nie sú najväčšie aj veľmi pravdepodobne sa vám do nich nezmestia celé uši, ale napriek tomu nebudú tlačiť a budú dobre odhlučňovať. Samotný zvuk je veľmi kvalitný a čistý, AKG sa v tejto oblasti vyzná.

Je však záhadou, prečo nemajú slúchadlá podporu aptX a aptxHD kodekov, ponúkajú len ACC a SBC kodeky. Hudobní fajnšmekri budú asi sklamaní. Je otázne, či to môže pridať update firmwaru.

Napriek tomu je to zo strany Samsungu prvá vážna konkurencia Senneheiseru, Sony a Bose. Dobieha ich zvukom aj keď v oblasti funkcií ešte má čo robiť. Je možno škoda, že Samsung tu dal cenu 350 a nie okolo 250-300 eur. Mohol by prémiovosťou prekonávať headsety Sennheiser PXC 550 alebo Studio3 Wireless. Teraz je na úrovni Sony WH-1000XM3, ktoré sú kvalitou podobné aj keď Sony už má aptX a USB-C nabíjanie. Na druhej strane Samsung má vyššiu výdrž batérie.

AKG 700NC je kvalitným headsetom, ktorý ponúka veľmi dobrý zvuk, ktorý nesklame. Prepojenie s mobilom je jednoduché, aplikácia poteší, ponúka zároveň vysokú výdrž a ľahkú konštrukciu s možnosťou jednoduchého prenosu. Veľká škoda nabíjania cez micro USB a nie USB-C.



HODNOTENIE

+ kvalitný dizajn
+ vysoká výdrž batérie
+ parádny zvuk
+ adaptívne tlmenie vonkajšieho zvuku
+ aplikácia v mobile

- pre niekoho môžu byť naúšníky malé
- micro USB nabíjanie, mohlo byť už USB-C
- chýba aptX podpora

8.5

PETER DRAGULA

SAMSUNG Q90R 65”

PLUS SAMSUNG Q70 SOUNDBAR

Po všetkých nízkych verziách QLED tu máme najvyššiu verziu tohtoročnej série, a to Samsung Q90R, ale keďže je jasné, že tam bude veľmi kvalitný obraz, rovno sa naň pozrieme aj so soundbarom. Lebo zážitok s parádnym obrazom potrebuje aj parádny zvuk.

Q90 má prakticky všetky Samsung technológie na maxime, a teda najlepšie zadné podsvietenie, najlepšiu obrazovku, najlepšiu kvalitu obrazu. Jedine nemá 8K rozlíšenie, to má až Q950 verzia.

Kvalita obrazu išla na 4000 bodov, HDR je označené ako QHDR 2000, čo je vlastné označenie firmy, ktoré ponúka približne 1500-nitovú intenzitu podsvietenia a, samozrejme, nechýba tu ani plné zadné podsvietenie. Q90 to celé dopĺňa aj nízkou reflexiou obrazovky a vylepšeným obrazom pri pozeraní z veľkých uhlov. Pridávajú sa aj všetky funkcie a plná ponuka vstupov.

Samotný dizajn je v štandardoch Samsungov, teda tenký šedý okraj, hrúbka TV približne 2 cm a ak TV neinštalujete na stenu, je to masívny stredový stojan. Je znovu iný ako pri ostatných verziách, tentoraz je to plne oceľový podstavec v tvare U,

ŠPECIFIKÁCIE

Obrazovka: SMART QLED, 65", 4K Ultra HD, QLED - Quantum Dot panel
Procesor: Quantum Processor 4K
Kvalita obrazu: PQI 4000
HDR: QHDR 2000, HDR10, HDR10+ podpora
Podsvietenie: Direct Full Array x16
Funkcie: Ambient mode, Ultimate UHD Dimming, Game Mode VRR, Steam Link, HBO GO, VOYO, NETFLIX, USB/HDD nahrávanie, Timeshift, web prehliadač, podpora iTunes TV a Airplay
Pripojenie: duálny tuner DVB-T2/S2/C, H.265/HEVC, 4× HDMI, 3× USB, LAN, optický výstup, CI+, WiFi, Bluetooth, HbbTV 1.5.
Systém: Tizen OS
Zvuk: 60 W

ktorý drží TV stabilne.

Podobne ako ostatné vyššie QLED verzii TV aj táto má externý box, ktorý pripojíte takmer neviditeľným káblom. Je to veľmi dobré, ak napríklad pripájate TV na stenu a nemáte spravený prechod krížom cez ňu. Len priložíte kábel k stene a takmer ho nevidieť. Kábel je teraz oproti predošlým rokom vystužený a vylepšený. Stávalo sa totiž, že sa zlomil alebo zlyhával kontakt.

Kábel vedie do externého boxu, ku ktorému môžete následne pohodlne pripájať ďalšie HDMI zariadenia, ako konzoly, set-top boxy alebo aj soundbar, či už cez ARC hdmi, alebo optické prepojenie. Samozrejme, je tu podpora harddiskov na prehrávanie filmov alebo nahrávanie filmov z TV. Nechýba možnosť pripojenia myši a klávesnice či už cez USB, alebo Bluetooth.

Nakoniec je to rovnaké ako pri Q85 a QLED, ktoré sme testovali. Tu sa okrem kvality obrazu takmer nič nemení. Dostanete Tizen systém, peknú ponuku filmových aplikácii, ktoré dopĺňa aj Steam link aplikácia na streamovanie hier z PC, alebo rovno remote desktop aplikácia na streamovanie celého desktopu na TV. K tomu si už musíte pripojiť klávesnicu a myš.

Tizen systém má automatické rozpoznávanie konzol, ako aj ich ovládanie priamo cez Samsung ovládač (minimálne na Xboxoch funguje), zároveň pre hry je tu veľmi rýchla odozva, a to len 14 ms v vo všetkých herných režimoch od 1080p po 4K rozlíšenie pri 60Hz vstupe. Pričom ak idete 120Hz je to 6 ms pri 1080p a 1440p a 13 ms pri 4K. Totiž tento TV už podporuje aj 4K pri 120Hz, aj keď zatiaľ len ťažko nájdete podporované zariadenie s HDMI 2.1. Je to však vyrobené s ohľadom na budúcnosť, keďže budúci rok prídu nové konzoly a ponúknu aj 4K pri 120Hz. Samozrejme, nechýba tu ani podpora Freesync, vďaka ktorému budete mať obraz v hrách bez trhania, respektíve so zníženým trhaním. Freesync podporujú Xbox One konzoly a PC s AMD grafikami. V hernej oblasti sa skutočne nie je na čo sťažovať. Samsung sa o túto oblasť stará a stále prináša ďalšie novinky.

Čo sa týka spotreby, štandardne je tu okolo 220-250 W podľa podsvietenia, pri filmovom režime to klesne na 140 W. Na 50 W to klesne v Ambient režime, ktorý tu, samozrejme, nechýba a funguje ako oddychový režim, v ktorom si môžete na TV nechať bežať obraz, fotografie alebo aj známe umelecké diela, s novou predplatenou službou od Samsungu.

Plus, samozrejme, môžete si nechať TV splynúť so stenou, ak ho chcete, aby ste ho zamaskovali. V tohtoročnej sérii sa Samsung orientoval na automatiku a pridal automatické upravovanie podsvietenia podľa okolitého svetla, ako aj automatické nastavovanie zvuku podľa toho, aký je hluk v miestnosti a ako mikrofón v ovládači zachytáva zvuk TV. Sú to dobré funkcie, ktoré vám minimalizujú potrebu upravovania hlavne zvuku.

Q90R má u nás strieborné ovládanie, ktoré patrí k jednoduchým moderným ovládaniam s minimalizovanými tlačidlami. Aj keď už po novom aj s pridanými tromi tlačidlami na rýchle spustenie aplikácii, a to Netflix, Prime a Raukuten. Ak ani jednu nepoužívate, budú vám len zavadzať a ak ich občas stlačíte namiesto hlasitosti, len sa budete musieť z aplikácie preklikávať naspäť. Osobne mám preto radšej minuloročné verzie ovládačov.

Samotný obraz je na TV veľmi dobrý, je tu vysoká intenzita HDR, kvalita farieb a aj veľmi tmavú čiernu farbu, skutočne tomu ťažko niečo vytknúť, jedine podsvietenie, ktoré nie je úplne pravidelné (vidieť to len na šedej obrazovke, pri bežnom sledovaní nepostrehnete), čo pri tomto

štandardnom LCD LED systéme ťažko dosiahnuť. Nie je to OLED. Ale na druhej strane je to veľmi dobrý kompromis kvality nevypaľovania sa displeja. Pri OLED je síce obraz kvalitný s miliónovými kontrastmi, ale riziko vypaľovania hlavne v hrách je veľké. Ak hráte dlho niektorú hru, môže sa vám tam vypáliť menu a ostane tam už navždy. Lepšie je menej pravidelné podsvietenie, ale stále kvalitný obraz.

Spolu s TV som mal na vyskúšanie aj Samsung HW-Q70 Harman/ Kardon soundbar , ktorý ponúka 3.2.1 konfiguráciu so siedmimi reproduktormi a celkovým výkonom 330 W.

Ponúka 3.1.2K zostavu reproduktorov, a teda soundbar plus subwoofer. Pričom obe zariadenia sú samostatné a synchronizujú sa wireless. Subwoofer nemusíte nikam pripájať, sám sa pripojí na soundbar. Soundbar už musíte s niečím prepojiť, a to môžete cez wi-fi, Bluetooth, svetelný port alebo HDMI.

Konkrétne ja som to dal rovno cez HDMI, keďže Q90 TV má jeden z HDMI portov prechodový, a teda automaticky vám pošle zvuk z ktoréhokoľvek zariadenia, ktoré máte k TV pripojené. Sám prepne zo satelitu na Xbox atď. Ak nechcete káble, môžete ísť cez wi-fi, kde cez mobilnú aplikáciu viete prepojiť TV a soundbar. Plus keďže podporuje aj Bluetooth môžete si kedykoľvek prepojiť soundbar s mobilom a pustiť si naň pesničky.

Soundbar môžete položiť pod TV, ale ak máte TV na stene a pod ním žiadnu skrinku, priložené sú aj úchytky na stenu. Samozrejme, subwoofer už musíte dať niekde na zem. Ak by vám soundbar a subwoofer boli málo, môžete si doplniť aj zadné reproduktory Samsung SWA-8500S.

Priloženým ovládačom si viete zvuk upravovať - intenzitu subwooferu, ale aj vyváženie, výšky, basy, plus viete si vybrať aj režim zvuku, kde máte napríklad aj surround alebo herný režim. Samotný ovládač je v dizajne moderných

ŠPECIFIKÁCIE SOUNDBARU

- Celkový výstupný výkon súpravy 330 W Priestorovo smerovaný zvuk Acoustic Beam
- 7 individuálnych reproduktorov Samostatný bezdrôtový subwoofer s priemerom 20,3 cm
-Frekvenčný rozsah 35 Hz~20 kHz
-Podpora: Dolby Atmos / Dolby Digital 5.1 / Dolby DD+ / DTS-X, DTS 5.1
-Surround Sound Expansion zlepšujúci priestorový zvuk
- Kompatibilné so zadnými repro bedňami SWA-8500S (káblové spojenie)
- Centrálny kanál s dôrazom na reprodukciu hovoreného slova
- Adaptive Sound Control – úprava režimu zvuku na základe prehrávaného obsahu
- Automatický herný mód
- 32bit UHQ Audio – zvuk s vysokým rozlíšením

Samsung ovládačov a konkrétne v jeho čiernej verzii. Má priamo aj tlačidlo na párovanie cez Bluetooth, prepínanie vstupov, a hlavne hlasitosti. Možno je škoda, že je len infra a nie wireless ako majú Samsung TV. Musíte tak presne zamieriť. Na druhej strane základné nastavenia viete ovládať priamo z TV jeho ovládačom, a teda hlasitosť sa automaticky synchronizuje.

Osobne by som povedal, že zvuk na Q90 TV je na vyššej úrovni a pri bežnom používaní mu nič nechýba. Ale tu fyzika nepustí a pri týchto tenkých TV so zabudovanými reproduktormi vzadu už jednoducho nemôžu ponúknuť to, čo soundbar, respektíve domáce kino. Po zapojení Q70 soundbaru sa tu doslova otvorila nová dimenzia ozvučenia. Je to ako prejsť z low-endu na hi-end. Pribudli ako basy, tak priestorové ozvučenie a aj jasnejšie výšky. Samotný soundbar totiž smeruje reproduktory do vrchu, zvuk sa k vám odráža od stropu a vytvára priestorový efekt. Zároveň predné reproduktory sú určené na reprodukovanie hlasu a rozhovorov tak, aby boli zrozumiteľné. Ani pri vysokej hlasitosti nebude skresľovať, ako sa to stáva pri TV. Plus silný subwoofer vám pri basoch rozochveje všetko v miestnosti. Je to veľmi pôsobivé a ako filmy, tak aj hry sa dostanú na novú úroveň, nehovoriac o hudbe, ktorá zo soundbaru vytiahne maximum.

Celkovo Q90R je parádny TV s kvalitným obrazom, intenzívnym HDR, veľmi dobrými farbami a dokonalou čiernou. Je to veľmi dobrá alternatíva k OLED, ale, samozrejme, bez rizika vypaľovania. Pozrite sa po tomto televízore vtedy, ak chcete kvalitu ktorá vydrží a zároveň ak chcete byť pripravení na budúcu generáciu konzol, ktorá ponúkne aj 4K/120 Hz podporu.

Ak pôjdete do investície v tejto 2500-eurovej cene TV, určite nezabudnite ani na ozvučenie Soundbar HW-Q70. Je to parádna ponuka, aj keď k sume pridá ďalších 500 eur. Samsung tam však má špeciálnu zľavu, a to 20% ak kupujete spolu s tohtoročným QLED. Eventuálne môžete ísť aj do nižších modelov, kde aj lacnejšie 200-300-eurové soundbary pekne vylepšia zvuk TV. Alebo naopak ak chcete profi kvalitu, sú tu aj drahšie modely, pričom Samsung má aj 1100-eurové Q90 v 7.1.4 zostave.

HODNOTENIE

+ kvalitný obraz a decentný zvuk aj bez soundbaru (parádny zvuk so soundbarom)
+ nízky lag pri hraní
+ 120 Hz aj pri 4K, Freesync

- podsvietenie nie je úplne pravidelné

9.5

MOBILY

SAMSUNG

NINTENDO SWITCH
Nintendo
MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE 3
THE BLACK ORDER
12
© 2019 MARVEL
ZOSTAVTE SI SVOJ VYSNÍVANÝ TÍM MARVEL HRDINOV A VYHRAJTE NAD ZLOM!
19. júla
Predávané samostatne
www.nintendo.sk
CONQUEST

SAMSUNG PREDSTAVIL GALAXY NOTE 10 a 10+

Samsung práve ohlásil Galaxy Note 10 sériu, ktorá sa rozrástla na dva kusy a ponúka menšiu a väčšiu verziu. Pričom Note 10 je menšia štandardná verzia, Note 10 Plus je väčšia, podobne ako pri S10 sérii. Samozrejme na rozdiel od S10 série, Note 10 mobily majú pri sebe aj pero.

Galaxy Note 10

Note 10 bude má 6.3 palcový FullHD+ AMOLED displej (2280 × 1080) so senzorom odtlačkov v displeji, Exynos 9825 procesor, 8GB RAM a 256GB flashu. Doplní to 3500 mAh batéria. Kamery ponúkne 12MP wide, 12MP zoom, 16MP ultra wide. Predná kamera bude mať 10MP.

Pre zaujímavosť mobil vôbec nebude veľký a 71,8 × 151,0 × 7,9 mm je na dnešnú dobu stredná veľkosť, pričom váha bude pekných 168 g.

Note 10 nebude mať možnosť MicroSD karty ani 3.5mm jack.

Galaxy Note 10 Plus

Plusko bude mať 6.8 palcový Quad HD+ AMOLED displej (3040 × 1440) so senzorom odtlačkov v displeji, Exynos 9825 procesor, 12GB RAM a 256GB/512GB flashu. Batéria tu bude väčšia a to 4300mAh. Kamery budú rovnaké a teda 12,12,16, ale pribudne aj hĺbkový Depthvision senzor. Predná kamera bude mať aj tu 10MP.

Veľkosť tu bude väčšia a to 77,2 × 162,3 × 7,9 mm s váhou 196 g.

Note 10 plus ponúkne aj MicroSD kartu do veľkosti 1TB, aj keď nebude mať 3.5mm jack. Samsung povedal, že radšej zväčšili batériu.

Mobily budú podporovať wireless nabíjanie a aj spätné wireless nabíjanie, pričom cez USB-C môžete Note 10+ nabíjať 45W nabíjačkou a 18W cez wireless, Note 10 podporuje 25W a 15W nabíjanie.

Pero budú mať obe verzie rovnaké a to BLE S Pen s rozmermi 5,8 × 4,35 × 105,08 mm a váhou 3,04 g. Pero má v sebe senzor pohybu a tlačidlo. Vydrží hodiny na jedno nabite. Teraz peru pridali novú funkciu a to ovládanie mobilu gestami pera.

Note 10 séria vyjde 23. augusta pričom:

- Note 10 256GB bude za 949 eur
- Note 10+ 256GB bude za 1099 eur
- Note 10+ 512GB bude za 1199 eur

V zahraničí budú aj v 5G verziách. U nás zatiaľ len štandardné LTE verzie.

Samsung k tomu znovu spúšťa akciu, v ktorej vám preplatí pôvodný mobil a ak máte Note 9, môžete získať zľavu 580 eur.

TOMÁŠ KUNÍK

XIAOMI MI 9T

TO NAJLEPŠIE ZO STREDNEJ TRIEDY

Xiaomi si na rozdiel od ostatných firiem určilo maximálny zisk na každom mobile a jeho ceny sú tak veľmi zaujímavé. Zároveň nezabúdajú ani na kvalitu a technológie. Celé to teraz veľmi pekne spojili v Redmi K20 sérii, ktorá u nás vychádza pod názvom Xiaomi MI 9T.

Konkrétne sa séria skladá z K20, ktoré je u nás ako MI 9T a K20 Pro, ktoré vyjde ako MI 9T Pro, Zatiaľ čo základná verzia ide výkonom v strednej triede, Pro bude v sebe mať najvýkonnejší čip, príde však až neskôr. Zatiaľ sa pozrime na MI 9T verziu, ktorá je parádnou ponukou v strednej triede.

Čakajte tak mobil s displejom na celú prednú plochu bez výrezu a to vďaka tomu, že je tu zapracovaná predná vysúvacia kamera. Pričom tým sa technologické novinky nekončia a mobil má rovno zapracované odomykanie odtlačkom prsta v displeji a o výkon sa tu stará najrýchlejší čip strednej triedy - Snapdragon 730. Prakticky sa doťahuje na vyššiu triedu.

Prvé, čo si na mobile všimnete, je pôsobivý displej. Je to kvalitný AMOLED s peknými farbami a vysokým jasom. Je na celú prednú plochu a ponúka

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.39 palcov AMOLED bez výrezu - 1080 x 2340, 19.5:9 - Gorilla Glass 5
Procesor: Snapdragon 730 (8 nm)
Konštrukcia: Sklo vpredu aj vzadu, hliníkový rám
Pamäť: 6GB
Flash: 64/128GB
Kamera: 48 MP, f/1.8, 8 MP, f/2.4, (telephoto), 2x optický zoom 13 MP, f/2.4, (ultrawide),
(2160p@30fps, 1080p@30/120/240fps, 720p@960fps)
Predná kamera: vysúvacia, 20MP f/2.2
Porty: USB-C, 3.5mm jack
Batéria: 4000mAh s 18W nabíjaním
Rozmery: 156.7 x 74.3 x 8.8 mm
Váha: 191 g

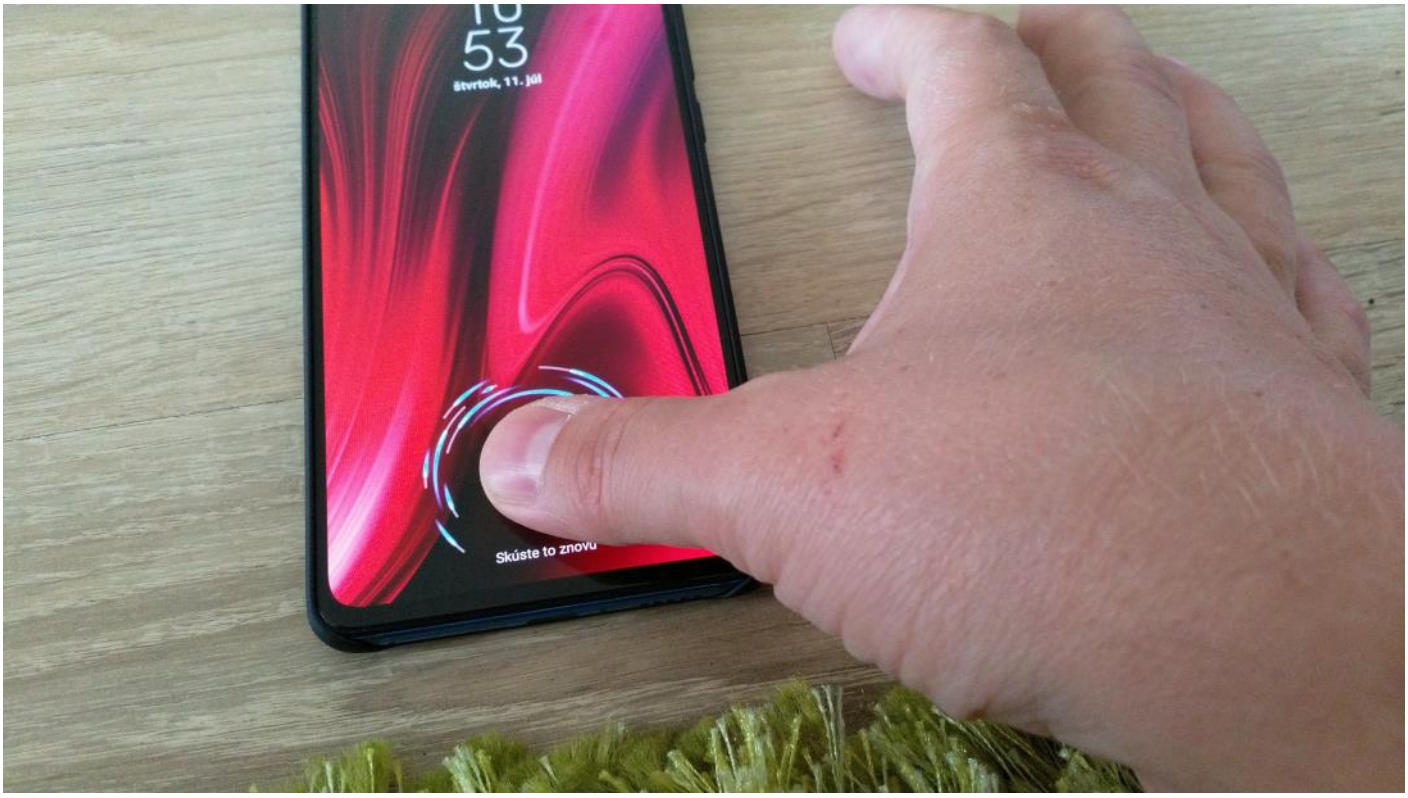
rozšírené 1080p rozlíšenie. V tejto oblasti je to veľmi vysoká kvalita, ale o nič horšie to nie je ani keď mobil otočíte. Čaká vás tam ešte krajší pohľad, kde zadná strana nie je umelohmotná ako majú mobily v tejto kategórii, ale sklenená a je doplnená netradičnými motívmi a prelivmi farieb. Zatiaľ čo v čiernej verzii dostanete karbónový motív, v modrej a červenej jemné efekty po stranách pripomínajúce ľad alebo plamene. Efekty sa menia podľa intenzity a lomu svetla. A aby ste si ho náhodou nepoškriabali alebo nerozbili, Xiaomi pridáva rovno do balenia čierny umelý jemne pogumovaný kryt. Je na dotyk príjemný a nešmýka sa. Síce zakryje pekné zadné sklo ale aspoň sa vám nepoškriabe.

Predná vysúvacia kamera je veľmi dobre zapracovaná. Má pridané podsvietenie a aj zvukové efekty pri vysúvaní a zasúvaní. Môžete ňou ako fotiť selfie, tak aj odomykať mobil cez rozpoznávanie tváre. Samotné odomykanie kamerou nefunguje automaticky pri zdvihnutí mobilu, ale po posunutí prstom po displeji na odomknutie. Vtedy sa kamera vysunie, skontroluje, či ste to vy a mobil sa odomkne. Je to pomalšie hlavne pre vysúvací systém, ale samotné rozpoznávanie je rýchle. Ak chcete okamžité odomknutie, senzor odtlačku prsta v displeji je tu veľmi rýchly a spoľahlivý. Priam konkuruje rýchlosti One Plus 7.

Samotná kvalita prednej kamery je vysoká, bežné selfie robí veľmi pekne, aj keď fotky vonku za silného slnka sú niekedy príliš presvetlené. Zadné kamery sú oveľa kvalitnejšie a 48MP senzor je kvalitný (menej kvalitný ako bude v MI 9T Pro verzii), dopĺňa ho 8MP senzor s 2x optickým zoomom a 13MP je širokouhlý. Je to štandardná kombinácia, ktorá umožní zachytávať kvalitné fotky v rôznych situáciách. Hlavne farby za dňa sú tu veľmi výrazné, ako aj efekty hĺbky.

Zároveň mobil ponúka 4K/30fps video a 720p/960fps slowmotion, síce Xiaomi a aj rôzne stránky uvádzajú aj 1080p pri 960fps, ale to pri tejto nižšej verzii nie je (aspoň mne sa to nedá zapnúť). Klasické video je ideálne natáčať pri 1080p/30fps, kde máte optickú stabilizáciu, vyššie nastavenia len v prípade, ak sa veľmi nehýbete, alebo máte statív. 4K video mierne na začiatku zaseká, kým sa to nejako precachuje. Samotné slowmotion je automaticky nastavené na spustenie po niekoľkých sekundách štandardnej rýchlosti videa, nie je tu tlačidlo na okamžité nahranie a teda musíte dobre načasovať ak chcete niečo zachytiť spomalene.

O výkon sa nemusíte báť ani pri tejto základnej verzii. MI 9T, tá má totiž Snapdragon 730, najrýchlejší čip zo strednej triedy, ktorý zatiaľ nemá žiadny iný mobil. Dosahuje skóre v Antutu rovnaké ako pred dvomi rokmi hi-endy, a teda je na úrovni Snapdragon 835. Dosahuje 210 tisíc bodov, zatiaľ čo bežné mobily strednej triedy sú niekde na 150 tisícoch. Hlavne CPU má vysoký, kde sa 90 tisícmi bodmi dotiahol na Snapdragony 845 a Exynosy, GPU je v polovici medzi strednou triedou a hi-endmi.



Je to zaujímavý kompromis, s ktorým nebudete mať pri bežnom používaní žiadny problém.

Antutu benchmark 7:

HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Xiaomi MI 9T - 213 309 (CPU 89034, GPU 58718, UX 51872, MEM 12706)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)

Exceluje však v AI, kde vďaka zapracovaniu AI technológií do čipu prekonáva aj P30 sériu. Aj keď zatiaľ je otázne, nakoľko má AItutu výpovednú hodnotu. Minimálne však vidíte, ako rýchlo dokáže mobil rozpoznať objekty napríklad na fotkách, keď fotíte.

Altutu benchmark:

Xiaomi Mi 9T - 114787 - (obrázky 66094, objekty 48693)
Poco F1 - 99468 - obrázky 48749, 50719
Nokia 8 - 77888 - 38181, 39707
P30 Pro - 68440 - 44266, 24172
P30 - 67481 - 43312, 24169
Motorola One Vision - 44725 - 23593, 21132

Čo sa týka hier, nie je to úplný hi-end, ale s väčšinou hier nebudete mať problém, nebudú trhať, alebo mať iné problémy. Pôjde lepšie ako všetko v strednej triede. Fortnite tiež funguje, ale je umelo obmedzený zo strany autorov na Medium a 30fps nastavenia, nie je tu prístupné High a 30 fps ako pri Snapdragon 835. Je to tým, že GPU výkon je nižší, aj keď je škoda, že to takto nasilu obmedzujú a nedá sa potom spraviť reálny benchmark. Framerate je tu tak maximálne 30 fps, ide však plynulo bez nejakých väčších prepadov.

Pri hraní sa však nezahrieva a celkom slušne vydrží aj batéria. Je tam 4000mAh, takže to máte na 2-3 dni dostatok energie pri bežnom nenáročnom používaní, ak sa priebežne hráte, vychádza to na 1 a pol dňa. Nabíjanie cez priloženú 18W nabíjačku prejde za hodinu a pol. Samozrejme, 4000mAh batéria spolu so zadným sklom niečo váži a čakajte tak 190 gramový mobil. Respektíve cez 200 gramový, ak si dáte aj obal. Je to vyššia váha, ktorú skôr vidíme vo vyššej triede a pri väčších mobiloch, napríklad P30 Pro to má podobne. Nedá sa povedať, že by to vadilo, len ak ste doteraz mali 150-160 gramový mobil, zmenu pocítite.

Systém je tu MIUI 10, ktorý vyzerá veľmi dobre a môžete ho ovládať ako spodnými symbolmi, tak plne gestami. Pri tomto fullscreen zobrazení je ovládanie gestami vhodné, aby vám vizuál nič nerušilo. Samotný systém umožňuje nastavovať aj podsvietenie kamery, zvuky pri vysúvaní kamery a efekty pri odomknutí senzorom odtlačkov prstov. Systém je plynulý, konzistentný a moderne spracovaný. Ťažko tam niečo vytknúť.

Xiami Mi 9T je veľmi pôsobivý a veľmi luxusný mobil, ktorý za veľmi dobrú cenu spája kvalitné spracovanie, kvalitné kamery a najvyšší výkon v strednej triede. K tomu pridáva parádny AMOLED displej, vysúvaciu kameru, odtlačok prstov v displeji, 48MP foto senzor. Jednoducho Xiaomi vie, ako priniesť kvalitu za rozumnú cenu. Ak plánujete kupovať mobil v strednej triede, Mi 9T je to najlepšie, čo tam teraz nájdete. Prípadne, ak chcete ísť rovno do hi-end oblasti, čoskoro (zrejme v septembri) príde Mi 9T Pro so Snapdragon 855 procesorom a ešte kvalitnejším 48MP senzorom.

HODNOTENIE

+ veľmi dobrá ponuka za dobrú cenu
+ pôsobivý AMOLED displej bez výrezov
+ dobrý systém vysúvacej kamery
+ rýchly senzor odtlačkov v displeji
+ výborné zadné kamery
+ vysoký výkon na strednú triedu

- vyššia váha

9.5

TOMÁŠ KUNÍK

HUAWEI P30

BIELA MU SADNE

Huawei dáva v hi-ende na výber medzi P30 a P30 Pro, pričom, samozrejme, Pro verzia je najlepšia a plne natlačená technológiami, ale ani P30 nie je zlá a niekomu môže vyhovovať viac. Je menšia, ľahšia, a pritom stále zaujímavá v oblasti výkonu a fotiek.

Mobil ide presne v štýle Samsung S10, ktorý je rovnako zmenšenou verziou S10 plus, aj keď P30 oproti P30 pro už nemá na bokoch zakrivený displej a ani wireless nabíjanie. Na druhej strane oproti P30 Pro získal 3,5 mm jack, čo niektorých používateľov poteší. Huawei ho k tomu dostal tesne pod 15 cm, čo už je dnes stredná veľkosť mobilov a s váhou 165 gramov je na svoju veľkosť prijateľný. Je to väčší rozdiel oproti P30 Pro, ako sa môže zdať. Huawei stále zachová dostatočne veľkú batériu a kvalitné kamery. Možno škoda, že sa niekde pritom zmenšovaní stratila vodeodolnosť.

P30 tak ponúka displej s kvapkovým výrezom, pričom si senzor odtlačkov prstov necháva pod OLED displejom, kde môžete čakať kvalitný obraz, pekné farby a aj vysoký jas.

Kamery sú podobné ako pri P30 Pro a znovu je tu 40 MP pre fotografie v mega rozlíšení, 16 MP senzor je tu pre

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: OLED 6,1-palcový, 1080 x 2340 pixelov, 19.5:9
Rozmery: 149,1 x 71,4 x 7,6 mm
Váha: 165 g (5.82 oz)
Konštrukcia: Sklo vpredu a vzadu, hliníkový rám
Vodeodolnosť: IP53 - len proti kvapkám
Procesor: HiSilicon Kirin 980 (7 nm)
Karta: NM do 256 GB
Pamäť: 64/128/256 GB, 8 GB RAM alebo 128 GB, 6 GB RAM + NM karty
Hlavná kamera: 40 MP, f/1.8, 8 MP, f/2.4, 3x optical zoom, 16 MP, f/2.2 (ultrawide)
Selfie kamera: 32 MP, f/2.0, (wide), 0.8µm
Port: 3,5 mm jack, plus USB-C
Senzor: odtlačok prsta pod displejom,
Batéria: 3650 mAh s 22.5W nabíjaním

ultraširokouhlé fotky a 8 MP pridáva 3x zoom. Nie je to 10x hybridný zoom ako pri P30 Pro, ale pre bežné používanie postačí. Zazoomovať s tým viete digitálne do 30x, ale to už sú samozrejme, rozmazané fotky len pre nevyhnutné situácie. Čo je zvláštnosťou, Huawei zachováva štandard 4:3 fotografií a pri širokouhlých sa môžete rozhodnúť len pre fotografie na celú šírku displeja (19.5:9) a aj to len nízkych megapixelov. Chýba tu automatické orezanie 40 MP fotiek na 16:9.

Samotné videá sú tu maximálne v 4K pri 30 fps, chýba tu 60 fps, aj keď zrejme budete radšej natáčať v 1080p 30 fps pre kvalitnejšiu optickú stabilizáciu. V slowmotion vie mobil ísť do štandardného 720p pri 960 fps, nemá možnosť 1080p, ale kvalita tam je slušná. Pri slowmotion môžete pritom zapínať spomalenie vo videu sami, alebo to necháte na automatiku, ktorá sa snaží spustiť pri zachytení väčšieho pohybu.

Predná kamera ponúka 40MP senzor na kvalitné selfie fotky, ako aj na odomkýnanie tvárou. To, samozrejme, je len jednoduché 2D, ale ak nepotrebujete extra bezpečnosť. Odomkne vám však mobil rýchlo, hneď ako sa naň pozriete. Pre selfie fotenie nechýbajú nálepky a rôzne zábavné doplnky do fotografií, aby ste si ich mohli zavesiť na Instagram alebo Facebook.

Systém je tu EMUI 9.1 od Huawei, pracujúci na Androide 9 a ponúkajúci decentné možnosti, aj keď skôr len základné s tým, že launcher je zameraný na vlastný špecifický dizajn systému. Tu by to už chcelo posun vpred, pred rokom, dvomi to stačilo, ale dnes by mohli už mohli prísť s výraznejším skokom vpred a modernejším vizuálom.

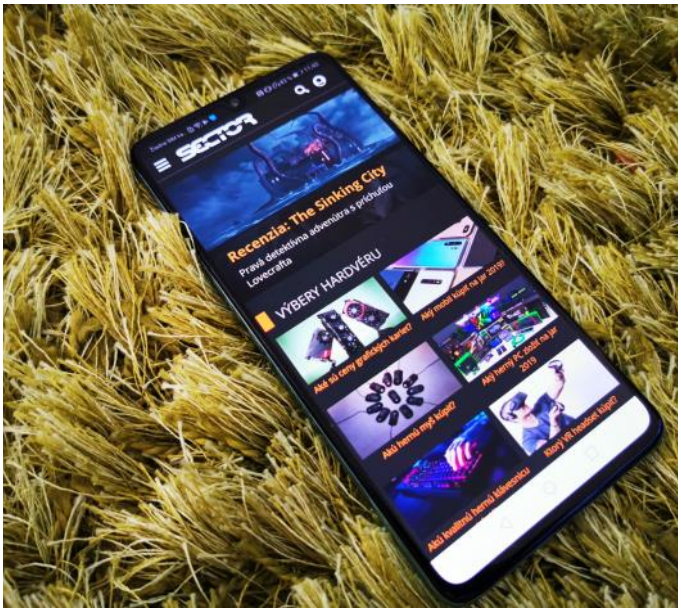
Samotný procesor je tu rovnaký ako v P30 Pro (a aj staršej Mate 20 sérii) a teda Kirin 980 procesor od Huawei, ktorý ponúka slušný, aj keď nie najvyšší výkon. Ste v 310 tisícove oblasti na Antutu benchmarku, ale pod Samsungom, Snapdragonom a aj iPhonom. Výrazne to však nevadí, keďže rozdiely v reálnom používaní prakticky neuvidíte.

Konkrétne Antutu 7 benchmark v výkonnom režime vyzerá nasledovne:

Xiaomi MI9 (SD855) - 373938 (CPU 127729, UX 155709, UX 77994, MEM 12506)
Samsung Galaxy S10 plus (SD855) - 359133 (119190, 156847, 75145,10591)
iPhone XS a XS Max - 358057 (133253, 149197, 67086, 9521)
Samsung Galaxy S10 plus (Exynos) - 334224 (CPU 102286, GPU 150 627, UI 69063, MEM 12248)
P30 Pro - 314772 - 113641, 120247,66968, 13916
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
P30 - 308707 - 109721,116924,67374,14688
ASUS ROG PHONE - 296227 (95802, 126038, 60722, 13665)
HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
P30 lite - 141506 - 63831, 28668, 38054,10953
Motorola One Vision - 148568 - 60263, 39607, 37211, 11487

Antutu k tomu teraz vypustilo aj AItutu, utilitu, ktorá zmeria AI schopnosti mobilu v rozoznávaní ako obrázkov (roztriedďuje ich podľa tém), tak objektov (autá na ceste). Pri bežnom používaní mobilu to ukazuje rýchlosť rozoznávania tém a objektov na fotkách.

Xiaomi Mi 9T - 114787 - obrázky 66094, objekty 48693
Nokia 8 - 77888 - 38181, 39707
P30 Pro - 68440 - 44266, 24172
P30 - 67481 - 43312, 24169
Motorola One Vision - 44725 - 23593, 21132
Redmi Note 4 - 42410 - 23056, 19354
Nokia 6 - 41686 - 22879, 18807



Čo je veľmi dobre, s novým procesorom a aj novými mobilmi sa Huawei zameral na chladenie a pri hraní výrazne necítite zahrievanie, možno až pri veľmi dlhom hraní, ale nie je to výrazné a neprekáža. Z rýchlosti vám tu napríklad Fortnite pôjde 60 fps na maximálnych nastaveniach, síce s malými pádmi pri náročnejších situáciách, alebo spracovávaní dát, ale nič výrazné.

Samotná batéria má kapacitu 3650 mAh, čo je na veľkosť mobilu slušná ponúka a dva dni štandardného používania nemá problém vydržať. Deň vydrží aj pri priebežnom výraznejšom hraní, ak si to teda dobre rozvrhnete, aby ste baterku nevyšťavili na posedenie. Nabíjanie funguje len cez USB-C, nie je tu wireless ako pri P30 Pro a s 22 W nabíjačkou batériu nabijete približne za hodinu.

Ak sa pozeráte po hi-end výkone, ale zároveň nevyhnutne nepotrebujete najvyššie a najväčšie mobily, P30 môže byť zaujímavá ponuka.

Súperí hlavne s Galaxy S10, kde P30 sadne tým, ktorí preferujú plochý displej a chcú mierne výkonnejšiu batériu a samozrejme, kvalitné fotoaparáty. Niežeby ich S10 malo výrazne nekvalitnejšie, ale tu je P30 o krok vpred.

P30 je pekným kúskom, ktorý napriek tomu, že P30 Pro je lepší, netreba podceňovať. Síce nemá 5x zoom alebo 10x hybridný zoom, ale stále je tam štandardný 3x zoom doplnený ďalšími kvalitnými kamerami. Dopĺňa to rýchly 7 nm procesor, ktorý sa zahrieva len minimálne, pekný OLED displej a pôsobivý dizajn, pričom hlavne v svetlomodrej farbe vyzerá mobil veľmi dobre. Možno je škoda absencie wireless nabíjania a vodeodolnosti oproti P30 Pro, ale prídavok 3,5 mm jacku môže fanúšikov zameraných na počúvanie hudby potešiť.

HODNOTENIE

+ veľmi kvalitné kamery
+ vysoká rýchlosť
+ kvalitný displej
+ pekný dizajn

- chýbať môže wireless nabíjanie a vodeodolnosť
- absencia 4k/60 fps videa
- úložisko rozšírite len NM kartami

8.5

TOMÁŠ KUNÍK

SAMSUNG GALAXY A80

EXPERIMENT S OTOČNOU KAMEROU

Tento rok sa firmy vyrábajúce mobilné telefóny masívne presúvajú od výrezov. A zatiaľ čo štandardom je malá vysúvacia kamera, niektoré spoločnosti skúšajú aj iné spôsoby, ako sú slidery alebo otočné kamery. Práve pre otočnú kameru sa rozhodol Samsung v Galaxy A80 verzii.

Otočná kamera je nie je firmami veľmi preferovaná, keďže si vyžaduje zložitejší mechanizmus a zaberie dosť miesta. Preto ju zatiaľ vidíme len v dvoch mobiloch, a to tomto A80 a konkurenčnom Asuse Zenfone 6. Obe majú mierne iný prístup k zapracovaniu. Asus zvolil plne motorický systém otáčania kamery, Samsung spravil hornú vysúvaciu časť, ktorá sa pri vysunutí kamery automaticky preklopí dopredu. Je to pekné, ale má to svoju cenu.

Samsung tu vytvoril väčší a veľmi dobre vyzerajúci mobil s parádnym displejom a priam kričiaci hi-end z každej strany... až na procesor. Ten je prekvapivo v najvyššej strednej triede. Pre výsuvný systém kamery je však mierne ťažší a, žiaľ, aj mierne drahší ako by tento procesor ideálne mohol byť. Na druhej strane kamery sú parádne a ak ich využijete aj na selfie, je to zaujímavá ponuka.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.7 palcov, Super AMOLED, 1080 x 2400px, 20:9 pomer strán
Procesor: Snapdragon 730 (8 nm)
Rozmery: 165.2 x 76.5 x 9.3 mm
Konštrukcia: predlné sklo Gorilla Glass 3, zadné sklo Gorilla Glass 6, hliníkový rám
Váha: 220 g
Pamäť: 128 GB, 8 GB RAM
Kamery: 48 MP, f/2.0, 26 mm (wide), 1/2", 0.8µm, PDAF, 8 MP, f/2.2, 12mm (ultrawide), 1.12µm, TOF 3D camera, f/1.2, 30mm (2160p@30fps, 1080p@30/60fps (gyro-EIS), 720p pri 480 fps)
Senzory: Senzor odtlačkov prstov v displeji
Batéria: 3700 mAh battery - 25W nabíjanie

Telo mobilu je mierne hrubšie, a to 9,3 mm hlavne preto, aby sa dozadu pod displej zmestil celý systém vysúvacej a otočnej kamery. Nepovedal by som, že to prekáža, keďže to celkom sedí s veľkosťou mobilu. Zadný kryt je náležite tomu viac zahnutý a aj bočný rám je hrubší, ako býva zvykom. Stále však vyzerá prekvapivo solídne a hi-endovo. Len škoda váhy 220 gramov, čo je už ťažší mobil. Osobne by som povedal, že ideálne je mať mobil do 200 gramov, kde je váha ako-tak v norme, ale 20 gramov naviac cítiť celkom dosť. Dá sa však na to zvyknúť.

Pre vysúvací systém sú na bokoch upravené tlačidlá, pričom výrobca hlasitosť nemohol dať napravo nad power tlačidlo a sú presunuté na ľavú stranu. Pozitívne je, že Samsung už začal vynechávať bixby tlačidlo, aj keď spolu s tým aj 3,5 mm jack. A80 ani Note 10 nemajú ani jedno z toho..

Vpredu nájdete displej na celú plochu, je to veľmi pôsobivý AMOLED, ktorý má v sebe zabudovanú aj čítačku odtlačkov prstov. Tá je ako je štandard pri Samsungoch ultrazvuková, čo je síce pekný systém, ale menej spoľahlivý ako optický a náročnejší na procesor, keďže je to 3D systém, kde musí porovnávať objekty. Aj na Snapdragone 730 pekne vidieť ako sa grafické efekty pri čítaní odtlačku prsta mierne zasekávajú, keď procesor pracuje. Náležite tomu rozpoznávanie odtlačku trvá dlhšie o sekundu a nespozná ho vždy. Sú tam však triky ako zlepšiť rýchlosť a spoľahlivosť, napríklad určite zadajte ten prst, ktorým najčastejšie odomkýnate ako prvým a snažte sa trafiť uhol, pod ktorým ste ho skenovali. Stále je tam viditeľný rozdiel oproti MI 9T, ktorý rozpoznáva takmer okamžite a to má optický systém rozpoznávania a rovnaký 730 procesor. Rovnako je otázne, prečo tu nie je odomkýnanie aj s rozpoznávaním tváre, hlavne keď má mobil aj hĺbkový senzor.

Keďže je displej na celú plochu, má mobil vysúvaciu kameru. Je to už spomínaný väčší systém, ktorý vysunie asi 2 cm z vrchnej strany mobilu, kde je v strede otočná kamera. Tá je štandardne otočená vzadu, keď sa celý systém vysunie, otočí sa dopredu. Je to decentný mechanický systém, ktorý funguje prekvapivo dobre a nezasekáva sa. Ale ťažko povedať ako to bude po roku alebo po dvoch.

Samotné kamery sú dve - hlavná 48 MP kamera, doplnková 8 MP ultrawide a pridáva sa aj time of flight 3D senzor na hĺbku (prekvapivé v tejto cenovej triede). Ten dokáže vytvoriť ako kvalitné rozmazania pozadia, tak aj presne zamerať daný objekt po dotknutí sa displeja. Funguje to veľmi dobre ako vpredu, tak vzadu a aj pri videu. Fotografie sú prekvapivo dobré, je škoda, že DXOmark nemá test tohto mobilu, ale zrejme by bol vysoko. Je škoda, že Samsung nepridal aj zoom kameru, ale hlavne s prírodou si veľmi dobre wide a ultrawide kamery poradia. Keď sa kamera otočí dopredu, máte rovno tri nastavenia skupinových fotografií - od selfie, cez dve postavy, až po tri širokouhlé.

Videá zachytáva po 4K 30fps, a slowmotion má po 720p pri 480fps, prekvapivo nie pri 960 fps ako Mi 9T, ktorý má rovnaký procesor. Na druhej strane 480fps sa tu spustí hneď po začatí nahrávania a viete ho vďaka time of flight senzoru aj presne zamerať na potrebný objekt.

Čo sa týka výkonu, Samsung síce dal pekný Snapdragon 730, ktorý je najvýkonnejšou strednou triedou, ale, žiaľ, konkurencia v Asus ZenPhone 6 má v rovnakej cene už Snapdragon 855. Procesor je tu rovnaký ako v MI 9T a výkonovo to aj sedí. Je tam malý rozdiel, ale len minimálny:

Benchmarky

HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Xiaomi MI 9T - 213 309 (89034, 58718, 51872, 12706)
Samsung A80 - 206 642 (CPU 84382, GPU 63459, UX 49462, MEM 9339)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
P30 lite - 141506 - 63831, 28668, 38054,10953
Motorola One Vision - 148568 - 60263, 39607, 37211, 11487
Samsung A50 (Exynos 9610) - 143683 - (59065, 40436, 36319, 7863)
Huawei P30 lite - 141506 - 63831, (28668, 38054,10953)

Samsung je mierne nižšie, pričom má mierne viac bodov grafike ako MI9T, ale menej v procesore a pamätiach. Nie sú to veľké rozdiely. Celkovo nie ste v oblasti, kde pri bežnom používaní nebudete vidieť spomalenia alebo problémy s výkonom. Pekne ide systém, aplikácie aj hry. Jedine zaváhanie procesora vidieť pri odomkýnaní dotykovým senzorom, kde systém chvíľu trhá. Bolo to vidieť aj pri nižších verziách ako napríklad A50. Naopak pri S10 sérii, kde už hi-end procesor nie je, s výkon pri rozpoznávaní odtlačku nebol problém.

Pozitívne je, že procesor sa výrazne nezahrieva a ani pri dlhom hraní necítite výrazne teplo alebo spomaľovanie. Rovnako batéria je decentná. Je tu 3700 mAh, čo síce nie je 4000 mAh, ktorú vidíme v mobiloch najradšej, ale pri nových procesoroch slušná ponuka, ktorá vydrží dva dni bežného používania. Ak aj často hráte, máte dostatok energie na jeden deň. Samotné nabitie cez 25 W nabíjačku potrvá 80 minút.

Systém v mobile je Android 9 s modernou OneUI nadstavbou Samsung. Tá vyzerá dobre, dobre sa ovláda.

Môžete si zvoliť klasické tlačidlové ovládanie, alebo to zredukuje na tri paličky, ktoré ovládate posunutím hore. Samotné paličky môžete aj vypnúť, ak vám prekážajú a ostane čisto ovládanie gestami. Nechýba ani herná nadstavba a game launcher, v ktorom sa vám budú zbierať hry, uvidíte ich obľúbenosť, hrávanosť (napríklad PUBG hráva teraz týždenne na Samsung mobiloch 5,67 milióna hráčov a stále to rastie), videá k hre. Herná nadstavba umožňuje nahrávať videá, snímky obrazovky, blokovať notifikácie a hovory. Môžete si nahrávať aj video so svojou tvárou.

Samsung A80 vychádza oficiálne na 649 eur, ale ceny už idú od 490. Hlavne tá nižšia cena nie je na túto ponuku vôbec zlá, keďže ponúkne kvalitné kamery, TOF senzor, vysúvací systém, AMOLED, senzor v displeji. Pre porovnanie Asus ZenFone 6 bude približne v rovnakých cenách, aj keď bude mať lepší procesor Snapdragon 855, ale zas len obyčajný LCD displej a senzor odtlačkov vzadu. Rovnako nemá TOF senzor, ale zase má väčšiu 5000 mAh batériu. Výber tak bude podľa preferencii.

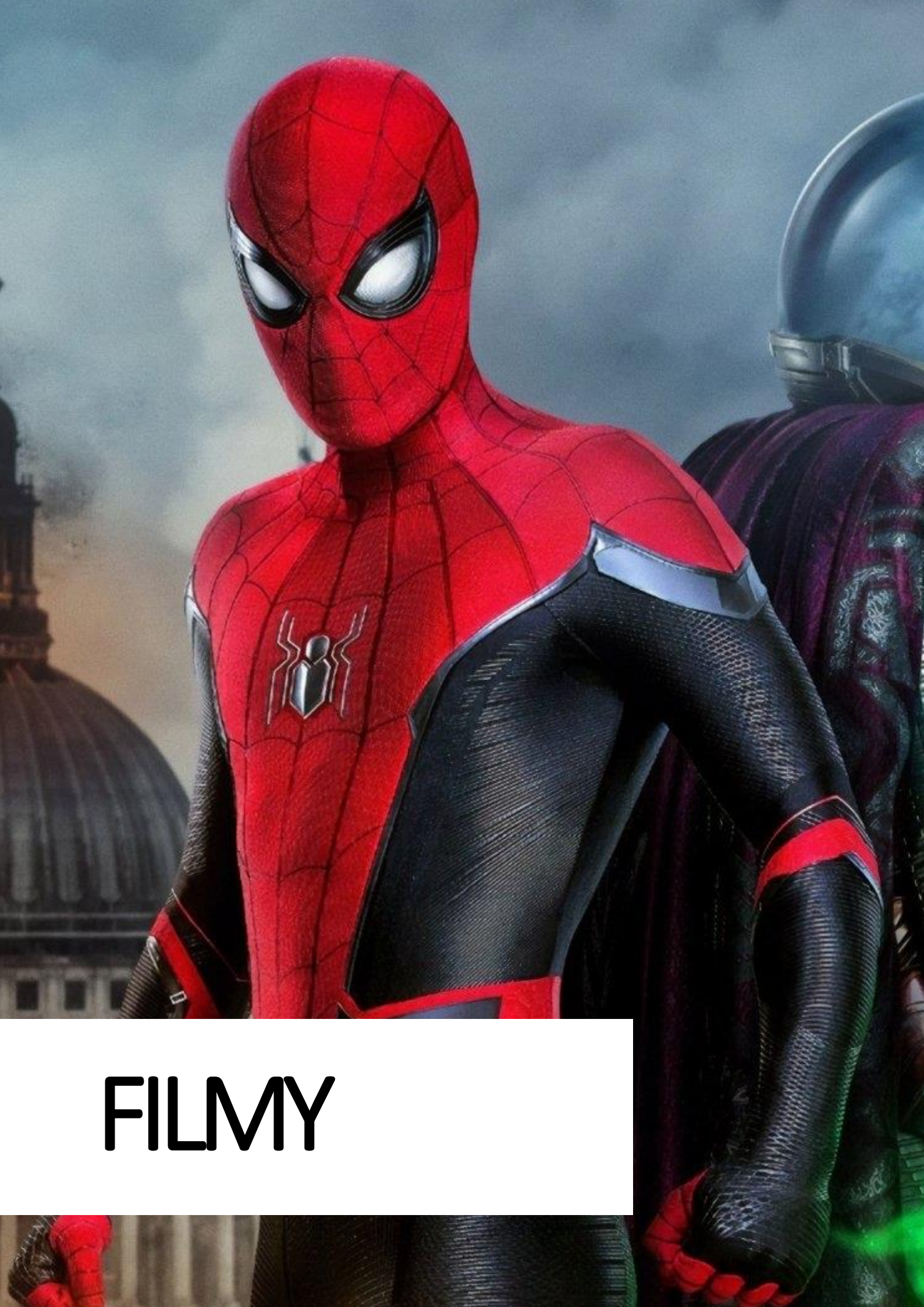
Celkovo je Galaxy A80 zaujímavý experiment, ktorý je na jednej strane veľmi pôsobivý a fungujúci, no na druhej strane je tam pár vecí, ktoré mohol Samsung zlepšiť. Teda dostanete veľký, dobre konštruovaný mobil s pekným displejom bez výrezov a hlavne parádne kamery, ktoré zachytia veľmi dobré snímky vzadu a po vysunutí a otočení rovnako dobré aj vpredu. K tomu Time of Flight senzor umožní kvalitné zaostrenie a rozmazanie pozadia. Je škoda výberu síce slušného, ale nie hi-endového procesora, skôr však niekomu môže prekážať vyššia váha alebo absencia odomkýnania tvárou. Musíte sa tak spoliehať na nie veľmi spoľahlivý senzor odtlačkov prstov.

HODNOTENIE

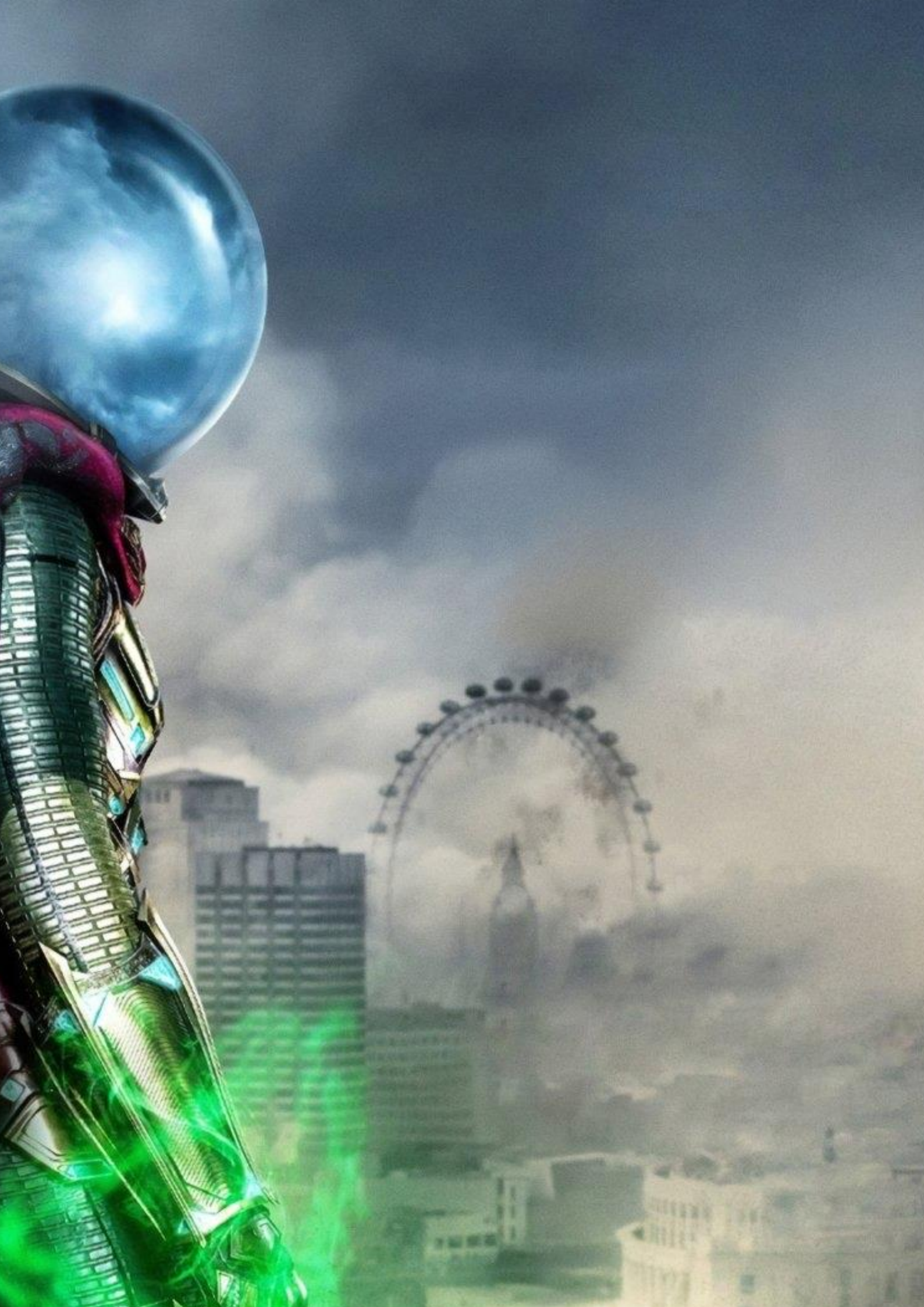
+ otočný fotoaparát znamená rovnako kvalitné predné, ako aj zadné fotografie
+ 48 MP senzor a time of flight hĺbkový senzor
+ pekný displej na celú obrazovku
+ masívna konštrukcia

- chýba odomkýnanie tvárou
- pomalší a menej spoľahlivý senzor odtlačkov prstov
- váha

8.0



FILMY



MICHAL KOREC

SPIDERMAN
ĎALEKO OD DOMOVA

Nový Spider-Man je v mnohých smeroch iný ako jeho predchodcovia – a do veľkej miery je to dobre. Na prekvapenie mnohých sa väčšina odohráva mimo New Yorku, prístup k záporákovi je sčasti odlišný a ešte tu visí aj tieň nad udalosťami posledných Avengers. A popritom je už Spidey naplno ponorený do Marvel rozšíreného univerza a končí Fázu 3...

Film štartuje prakticky po udalostiach Endgame a Peter Parker by si najradšej dal pauzu od zachraňovania sveta i heroických výkonov: radšej by sa sústredil na školský výlet do Európy s kamošom Nedom, jeho učiteľmi a samozrejme MJ, pre ktorú by si mal pripraviť čosi špeciálne, aby si ho všimla. Len Nick Fury potrebuje, aby mu Parker helfol s nebezpečnými elementálmi, ktorí sa objavujú v rôznych častiach sveta a najnovšie si to namierili na Európu, kde bude zhodou okolností aj Peter...

Marvel príbehová mašinéria pokračuje naplno a tento Spider-Man je do nej ponorený ešte viac ako prvý, kde sa objavil na pár užitočných otcovských lekcií Tony Stark. Prepojenie s hlavnou líniou Avengers je silné, ale na druhej strane kto videl pár posledných filmov, uzná, že po štarte sa osvedčí Spideyho dvojka aj ako samostatný celok. Môže za to svieža (hoci na pohľad absurdná) idea poslať Petra Parkera mimo domáci New York a nechať ho realizovať sa v iných metropolách.

Po solídnom prológu sa vydávame na školský výlet, kde má Peter veľké plány a zrazu mu ich zhatí niekto iný. Prvá polovica je iná ako druhá, spoločnými menovateľmi sú európske metropoly: Benátky, Praha, Berlín a Londýn, nečaká nás toho málo a to sa rysuje aj Paríž.

Našťastie film graduje, každé nové mesto pôsobí ešte lepšie ako to predchádzajúce: nielen tým, že si zvyknete na tento štýl zmien, ale ohrejeme sa tam len na isté epizódy, aby sme mohli upaľovať ďalej. Ako bedeker je výživný, má výhodu lokálnych štýlov (je premenlivejší ako keď sme iba v jednom meste) a ešte si stíha robiť aj švandu z lokálnych pomerov.

Slovenský divák si veľmi užije cestu cez rakúske serpentíny, keď hrá Slnko od Marcely Laiferovej a malá zastávka pri gasthause je korenená pikantným vtipom. I samotnú stovežatú, na námestí sa bojuje ostošesť, zájde do krčmy i opery a dokonca sa vysiela malá reportáž v ČT. Je neuveriteľné počuť a vidieť, s akými lokálnymi detailmi sa hrajú tvorcovia – a to isté platí aj pre Benátky či Londýn. Parádne vtipy od tvorcov!

Novinka má však trošku výzvu so záporakom. V prvej polovici sa totiž bojuje inak ako čakáte a Mysterio naplno nastúpi až v tej druhej, takže máte pocit, ako by nebol naplno využitý. Podobný pocit som mal aj z jednotky Spider-Mana, takže Jon Watts má zrejme inak prehádzané priority. Dlho si budete myslieť, že sa mu chce rozohrať malé momenty zo školského výletu, tucty vtipov s dvomi učiteľmi i spolužiakmi alebo prehádzaný itinerár na objednávku. Ale sme tu predsa so 16-ročnými a treba si to naplno uvedomiť, takže ešte aj fungovanie Neda a Betty pôsobí ako celkom úspešný opakovaný vtip. Rovnako aj to, že Watts si neustále pripravuje pôdu pre veľké vyznanie a úmyselne ťažkopádne dialógy 16-ročných, ktorí akosi nevedia zo seba striasť ostych a povedať tomu druhému naplno, čo si myslia. Mať v zálohe superprepracovaný plán s Benátok do Paríža je super a pritom dialógy či niektoré vety v správnej chvíli a na správnom mieste majú svoje čaro. A to využíva Watts naplno a po dvoch filmoch treba uznať, že vďaka castingu za Toma Hollanda (je milý, váhajúci, dobrosrdečný, správny) a Zendayu to tu klaplo! Konečne som ochotný zmazať z pamäti Tobey Maguirea a Kirsten Dunst a naladiť sa na novú generáciu...

Zmenila sa aj teta May. Marisa a Tomei a Jon Favreau tu zapadli ako zábavné vedľajšie postavy, ktoré sú využívané pre nevinné laškovanie. Ľahší tón nemožno celkovo filmu uprieť, ale nie je na škodu. Dokonca aj Jake Gyllenhaal je spočiatku umiernený, ale prejaví sa do konca naplno.

Akčné digitálne scény prichádzajú vo vybraných momentoch a ich sledovanie v IMAX formáte prináša výhodu, že presne viete, kedy nadídu: formát sa pekne prepína na plné plátno a efekty ho zapĺňajú. Videli sme aj lepšie, ale nad priemerom určite vyčnievajú a fanúšikov azda iba zarazia tie momenty, keď Spidey lieta aj nad inými mestami či námestiami. Ale pôsobí to prirodzene, má to čosi do seba a akurát Londýn je už toľko ráz zdecimovaný, že nepôsobí originálne. Novinka však servíruje dve vynikajúce sekvencie, čo len podčiarkujú komiksový pôvod a výborne pôsobí v 3D.

Áno, sú tu dve potitulkové scény a celkom zásadné. Je to film pre mladších divákov (neuškodí) i starších (poteší a možno občas nadchne). Séria žije, môžeme sa tešiť na ďalšie časti, málokto bude namietať, že sa Spidey vzďaluje od hlavnej MCU línie – teraz do nej už zapadol. Vďaka tomu by nemuseli puritáni toľko nariekať a možno budú akceptovať Spideyho viac ako kedysi. Hoci za cenu, že už nie je taký originálny. Ale zábavný rozhodne áno – a prináša patričnú ľahkosť, ktorá unaveným blockbustrom tohto leta chýba.

HODNOTENIE

Spider-Man: Far from Home (USA, 2019, 129 min.)

Réžia: Jon Watts. Scenár: Chris McKenna, Erik Sommers. Hrajú: Tom Holland, Samuel L. Jackson, Jake Gyllenhaal, Marisa Tomei, Jon Favreau, Zendaya, Jacob Batalon, Tony Revolori, Angourie Rice, Remy Hii

8.0

MICHAL KOREC

HOBBS A SHAW

SPIN-OFF K RÝCHLO A ZBESILO

Od prvej časti Rýchlo a zbesilo ubehlo 18 rokov. A ak by ste si porovnali skromný debut s agresívnou jazdou s troškou nitra s najnovším príspevkom v sérii, asi by ste ani neverili, že patria do tej istej línie. Po ôsmich hlavných filmoch sa rozhodol Universal kuť železo iným spôsobom a po vzore iných filmových vesmírov, začínajú dostávať priestor aj iné postavy s vlastným dobrodružstvom. Vin Diesel si dáva pauzu ako to už v sérii neraz bolo, ale tentokrát ho vedia nahradiť iní búchači...

Zrejme nie je žiadnym tajomstvom, že séria Rýchlo a zbesilo má tendenciu preťahovať postavy z jednej strany na druhú. Kto bol kedysi zloduchom, ten je

dnes sympaťák, ktorému môžeme držať palce. Platí to od Vina Diesela cez The Rocka až po Jasona Stathama, ktorý sa stáva hrdinom s potenciálnym fanklubom práve teraz.

Azda je trošku paradoxom série (hoci ide o odbočku), že dvomi esami zachraňujúcimi svet sú tentokrát práve bývalí chlapíci, čo išli pôvodnej partii autíčkarov po krku. Ale na druhej strane to funguje pre časť fanúšikov, ktorí majú radi hláškujúcich svalnáčov a stačí im sledovať ich kooperáciu i hašterenie.

Hobbs a Shaw majú unikátnu príležitosť v tom, že sa snažia dať dokopy takmer nespojiteľné. Rýchle intro ukáže, o čo ide v kontexte deja (tím MI6 má získať špeciálny vírus, operácia sa zvrtne, končí pichnutím vírusu do žíl agentky, ktorá zrazu zdrhne), oveľa zábavnejší je však štart života dvoch hrdinov, efektívne zobrazený na dvoch poloviciach plátna v inej lokalite. Je otázkou času, kedy sa stretnú zoči-voči a začnú si nakladať – a presne to je aj dôvod, kvôli ktorému zrejme prídete do kina, resp. s tým elementom rátajte.

V prvej tretine prebieha iskrenie naplno, to je ideálna šanca sledovať rozbité motivácie hrdinov a čakať čo sa bude diať neskôr. A budete prekvapení, lebo druhá tretina pripomína už klasickú buddy akčnú komédiu s odlišnými postavami a finálna prešaltuje ešte raz, a začne akcentovať oveľa viac rodinné hodnoty. Ak ste pripravení zistiť čosi o rodinnom pozadí Hobbsovej postavy, ste tu správne.

A vôbec je zaujímavé sledovať, že spoločné menovatele pre Hobbsa a Shaw s Rýchlo a zbesilo sú vlastne dva. Prvým je akcentovanie rodiny, ktoré je zobrazované na mieste vzťahu otca a dcéry, súrodencov alebo celej famílie. Podobne ako sa rodina skloňovala ešte za čias Doma a spol., tak je vyzdvihovaná aj v tomto spin-offe a tieto hodnoty prerážajú niekedy aj všetko ostatné. Občas za cenu scenáristických barličiek, že keď si nemáte ako poradiť, zájdete za niekým z rodiny alebo že utužovanie z minulosti sa hodí aj dnes.

Druhým menovateľom je totálne uletená akcia, ktorá sa za necelé dve dekády presunula do úplne inej roviny. Zatiaľ čo kúsky z prvého Rýchlo a zbesilo by ste nemali napodobňovať, ale teoreticky by to na cestách aj išlo, po päťke s trezorom séria začala gradovať a osmička už bola takmer na poli sci-fi. Hobbs a Show v tomto smere pokračuje a vypomáhajú si aj upraveným záporákom, ktorý pripomína prakticky už Terminátora a v takom duchu sa nesie celá akcia.

Tu sa asi rozdelia tábory divákov. Puristi z prvých dielov série nebudú nadšení hašterením, zmenou strán a že akcia je síce efektná, ale ďaleko presahuje ľudské možnosti a pripomína viac komiksové akčné hity. Ak ste ochotní pristúpiť na takú hru s divákom, dočkáte sa dynamického akčného filmu, ktorému veľmi pomohla aj réžia Davida Leitcha, ktorý odmakal prvého Johna Wicka, Atomic Blonde či Deadpool 2. Má cit pre neuveriteľnú akciu, dokáže ju gradovať v celej dĺžke 2 hodiny 15 a do konca schováva fakt vtipnú a pritom zábavnú akčnú sekvenciu.

Hobbs a Show zapadli do koloritu série Rýchlo a zbesilo celkom zdarilo. V lete, ktoré zatiaľ nedoručilo veľa svižných akcií, ide o malé plus. Ak dáte zbohom starým dielom, možno si užijete prepálené nové.

HODNOTENIE

Fast & Furious Presents: Hobbs & Shaw (USA, 2019, 135 min.)
Réžia: David Leitch. Scenár: Chris Morgan, Gary Scott Thompson, Drew Pearce. Hrajú: Dwayne Johnson, Jason Statham, Idris Elba, Vanessa Kirby, Helen Mirren, Eiza González...

8.0

MICHAL KOREC

TOY STORY 4

NÁVRAT DO SVETA HRAČIEK

Nejeden fanúšik by si v roku 2010 pomyslel, že trilógia Príbehu hračiek je celistvá a nič k nej netreba dodať. Ale Disney zavelil, že by sa ďalší diel predsa len uživil a zarobil na seba.

V Pixare si scenáristi povedali, že prečo nie a vytvorili novú časť, do ktorej dokázali predsa vložiť aj niečo nezabudnuteľné.

Bude to opäť jazda a Pixar opäť ukáže, že je na míle ďaleko od kvanta animákov, ktoré nám chodia do kín...

Pred deviatimi rokmi Bo Peep a jej ovčia družina putovala na iné miesto, zatiaľ čo Woody, Buzz a ich partia sa neposunuli nikam. Ale dnes je všetko inak – majú nové dieťa, malú Bonnie, ktorú čaká zvládanie nových výziev ako prvý deň v škôlke. To Woody vnútorne bojuje s iným problémom: už tretí deň po sebe si ho Bonnie nevybrala a hoci by jej strašne chcel pomáhať, skôr sa vydáva na guerilla misie v ruksaku. No predsa je starý dobrý pomocník, ktorý sa nezľakne ani novej hračky v podobe Vidlíka. Ba čo viac, keď celá rodina vyštartuje na veľký výlet, je to práve on, ktorý dáva na Vidlíka bacha vtedy, keď by najradšej skákal šípky do smetiakov alebo vystrájal iné huncútstva. Ale na ceste ich čakajú nové výzvy i nečakané hračky...

Štvrtý Príbeh hračiek nie je rozhodne zbytočný. V dome s dieťaťom sa zdržíme iba prvú fázu filmu, exkurzia do škôlky pôsobí celkom sviežo a potom nás čaká celá lokalita s plejádou nováčikov a všetko začne do seba zapadať. Bonnie je iné dieťa ako Andy, má odlišné priority, inak sa hrá a hračky majú po toľkých rokoch iné starosti, napríklad vyťahovať kamoša z kanálu alebo bojovať aj o väčšiu obľubu.

Štvorka nemá Andyho a ten sa objavuje iba v spomienkach, ale nie je to vôbec márna výzva, lebo prvá tretina v podaní Bonnie v škôlke sa pokúša aj o novučký element: ako sa hračka vyrobí a dieťa si k nej vytvorí citový vzťah (a samozrejme ju aj neustále stráca alebo zabúda, tu aj s Vidlíkovou aktivitou).

Väčšinu času sledujeme však výlet rodiny a najväčšiu zastávku v mieste s obrovským kolotočom i obchodom so starožitnosťami. Tieto dve lokality sú maximálne využité (spolu s novou základňou v podobe karavanu) na rozpletanie dejových línií a uvádzanie nových postáv. Na jednej strane uvidíme očakávaný reunion v podobe Woodyho s Bo Peep, ktorá nielenže začala žiť úplne iným štýlom, ale razí aj filozofiu, ktorej Woody sprvoti nerozumie. Najväčšia životná dilema hračiek je totiž mať dieťa a robiť ho šťastným, no Bo žije na vandráka.

To v starožitníctve čaká postavička Gabby Gabby, ambivalentná hračka s rozličnými motívmi. Nedá sa určiť, že je to zlá postava, hoci hrdinom dá neraz zabrať, pretože Pixar nemaľuje hračky čiernobiele – tieto sú dobré a tieto iba zlé. Táto vrstevnatá postava má jasný cieľ a možno trošku drastické metódy. No Bo Peep je v tejto šlamastike výbornou pomocníčkou a veľmi dobre ju pozná...

Kolotoč a starožitníctvo ponúkajú množstvo nových a vtipných postavičiek. Káčer a Zajo sú dvaja hláškari, ktorí si robia srandu a krásne odľahčujú neraz náročné dianie pomocou neuveriteľných fantázií. Duke Caboom je úžasná postava, ktorú v origináli nadaboval Keanu Reeves a je fantastická nielen na laškovanie s kanadskou národnosťou, ale aj životným cieľom hračky, ktorý nedokázala naplniť. Práve na takých malých postavách vie Pixar neuveriteľne vliezť pod kožu hračkám a do ich zmýšľania, generovať nové témy a neslúžiť iba zábave.

Veľa vecí sme videli a nie všetky motívy sú originálne. Ale autori si šetria to najlepšie do záverečnej štvrtine, ktorá pôsobí ako nečakaná emotívna tour de force a nastoľuje nový potenciálny epilóg série. Neradno ju uviesť, ale je to perfektný spôsob a nečakaná križovatka s dilemou pre jednu z hlavných postáv. Nepotrebuje k nej ani jedno dieťa, hoci finále má okrem iného jednu nádhernú scénu so strateným dievčatkom... Potenciálny koniec drieme v niečom úplne nepredvídateľnom, čo v prvých minútach nečakáte, dokonca ani dvadsať minút pred záverom.

Príbeh hračiek 4 je teda stále veľmi, veľmi nadpriemerným animákom, pri ktorom som dlho váhal medzi 8 a 9 vo finálnom skóre. Fakt je, že oproti trojke je málinko slabší, preto bod dole. Hoci finálna štvrtina bude dlho zvádzať nejedného diváka, aby dal extrabod navyše. Jedna vec je istá – je to jeden z najlepších animákov roka.

PS – Ak môžete, upaľujte na titulky! Tom Hanks je neuveriteľne charizmatický a aj tucet iných postáv núka vynikajúce hlasy. Inou alternatívou je IMAX, kde si užijete niektoré dynamické sekvencie, ale s dabingom...

HODNOTENIE

Toy Story 4 (USA, 2019, 100 min.) Réžia: Josh Cooley. Scenár: John Lasseter, Andrew Stanton, Stephany Folsom. V originálnom znení: Tom Hanks, Tim Allen, Annie Potts, Tony Hale, Keegan-Michael Key, Madeleine McGraw...

8.0

ZUZANA ONDRIŠKOVÁ

VTEDY V HOLLYWOODE

Deviaty Tarantinov film prináša viaceré očakávania, ktoré môžu a nemusia byť splnené. Čo vás na filme láka? Herecký koncert DiCapria a Pitta? Umný režisérsky štýl chlapíka, čo príde s novým filmom raz za tri-štyri roky? Parádne retro i sonda do zlatého veku Hollywoodu, keď začala hlasno klopať TV na dvere? Alebo ste prišli na tie vraždy pod taktovkou Charlesa Mansona?

Celý film sa odohráva v roku 1969 v Los Angeles a veľa na pľaci v Hollywoode. Sledujeme kariéru herca Ricka Daltona, ktorý hrá v TV seriáli, laškuje s westernami a rozmýšľa, kam ďalej. Sprievodcom jeho dní je kaskadér Cliff Booth, ktorý sa do filmov už nedostane, ale je skvelým parťakom na dobré i zlé chvíle, opraví TV anténu alebo vozí Ricka po meste. Je to obdobie, kedy sa točia veľké filmy, do mesta dorazil aj Roman Polanski a žije so Sharon Tate, no zároveň tu naplno prekvitá aj éra hippies...

Mnohé filmy súperia o punc „ľúbostného listu Hollywoodu“. Alebo srdcovej pocty. A toto je Tarantinova verzia, keď nás nechá v parádnej dobovej výprave presunúť sa o pol storočia vzad a dostane nás do doby, kedy sa filmom ešte stále náramne darí, herci sa učia desiatky strán scenára a konzumenti zvažujú, či ísť do kina na novinku za 75 centov alebo dajú prednosť seriálu FBI večer v TV. Herci sa prispôsobia, a sami riešia dilemu, kam ísť ďalej a nebyť prežitkom, čo je ústredná téma pre DiCapriovu postavu.

Na poctu Hollywoodu si treba zvykať. Čaká vás veľa záberov na šoférovanie a tony dobových scén, kedy z rádia hučia nielen pesničky, ale aj upútavky či reklamy. Dostanete sa do kín v rôznych častiach mesta, navštívite haciendy za ťažké prašule, na párty v Playboy sídle i vychytených reštaurácií. Okúsite životopis hviezdy a jeho kamoša v rozpätí niekoľkých dní a uvidíte pravú tvár Los Angeles, kde treba stále sedieť v aute a niekam sa presúvať. Preto toľko scén v aute, kedy Brad Pitt mrká na stopárku, raz ju azda zvezie.

Najviac si užijete prvú časť filmu vtedy, ak sem prídete na Hollywood. Uvidíte nielen ako sa točia filmy či ako musia herci makať, pripravovať sa alebo čo sa deje aj medzi jednotlivými scénami. Tarantino vám dopraje celé minúty scén z nevidených filmov, kedy môžete vidieť herecký um a aj opakované zábery. Je tu veľa z natáčania, kvantum epizód, tucty postáv a nad tým všetkým vyčnievajú dvaja chlapíci.

Leonardo DiCaprio sa občas považuje za posledného klasického žijúceho herca súčasného Hollywoodu, ktorý vie prilákať do kín divákov na film, kde nemusí byť komiksové logo, číslovka alebo 300-miliónový rozpočet. A v roli Ricka Daltona ukážkovo hrá chlapíka v životnej dileme: Čo ďalej? Kde hrať? Je možné sa ešte niekam posunúť? Vychutnáte si jeho úspechy a ešte viac poklesky i top motiváciu v karavane – DiCaprio odovzdal mamutí výkon na oscarovú nomináciu bojujúceho herca!

A možno sa bude viacerým páčiť rola Brada Pitta. Je viac ako iba kamoš do (ne) pohody a navyše získava viac bodov za momenty, kedy Tarantino odbočí z pľacu a nechá ho hrať postavu kaskadéra mimo filmov, kedy sa mu niektoré skúsenosti mimoriadne zídu....

Áno, paralelne s poctou Hollywoodu sa tu totiž odohráva ďalšia línia, ktorá smeruje k jednej z tém filmu. Točí sa okolo bandy hippies a „Mansonovej rodiny“. Tarantino po laškovaní s Hollywoodom totiž nemá problém prepnúť do inej roviny a tu je už viac svojský. Perfektné dialógy, rýchle strihy s flashbackmi, čo majú šmrnc a niekedy sotva pár sekúnd, miešanie dobových médií s reálnym dianím. Napríklad Pitt ide na isté nebezpečné miesto a sprievodným zvukom je seriál hraný v telke alebo nejaká starodávna hudbička...

V druhej polovici filmu dostávajú priestor klasické Tarantinove metódy. Kto je pozorný, asi vytuší ktoré predmety alebo postavy prídu ku cti. Zrazu začne využívať formu rozprávača a časové údaje, asi to úplne neladí s dovtedajším dianím, ale hodí sa to. (A prepadnete túžbe zistiť, koho hlas počujete.) Je to úžasne natočené kino, ktoré vrcholí sekvenciou, ktorá je podobne absurdná ako finále jeho iných filmov. Užijete si však aj viaceré vsuvky a mnohým pripomenú Nehanebných bastardov či Osem hrozných...

Tarantino si dovolil točiť, čo chce. Ak sa budete po hodine trošku nudiť, lebo pozeráte „iba“ natáčanie filmov či hotové scény, je to sčasti očakávané. Ako film pre cinefilov núka odhaľovanie desiatok odkazov a na druhej strane si možno užijete dlhočizné zábery na Sharon Tate v kine, hoci spočiatku nebudete tušiť, prečo tu táto postava je. Viac ako 60 kúskov dobovej hudby podkreslí dokonalú atmosféru (ulice, autá, aj kostýmy, to všetko atakuje oscarové nominácie).

Ale napriek tomu si aj diváci neznalí starého Hollywoodu budú film ešte dlho pamätať, lebo Tarantino im doručí veľké finále, kde nešetrí ostrovtipom a to má potenciál páčiť sa mnohým, ktorým nestačia skvelé herecké výkony nielen Pitta a DiCapria. Vďaka nemu vystrelia hodnotenia hore, ale nie je to absolútny kus. V tomto prípade má totiž navrch Tarantino-režisér ako Tarantino-scenárista, ktorý okrem dialógov a tej veľkej pocty nedoručil toľko dejového scenára ako by si našinec prial. Nuž niečo za niečo, hoci je tu cítiť snahu zavďačiť sa obom táborom, cinefilom i našincom.

Najviac si film užijú fanúšikovia Pitta a DiCapria, lebo ich herecký koncert je naozaj nezabudnuteľný. Pri Tarantinovom maximálne odovzdanom výkone uznávam viac režisérsky štýl a je to film, ktorý si musíte vychutnať v kine – v telke i na streamingu zanikne. Aj to je súčasť odkazu dnešnej dobe, kedy Hollywood a kino opäť bojujú o mieste v srdci divákov. Tarantino ako jeho ambasádor má pozvánku na iný film, aký asi čakáte. A nie je náhoda, že mu tu exceluje práve posledný klasik novodobého Hollywoodu.

PS – Je celkom možné, že druhé videnie prinesie ešte lepší zážitok, lebo už sa nebudete sústrediť iba na dej, ale jednotlivé finesy, krásu a detaily scén. Netreba sa potom báť prihodiť ešte jeden bod k dobru.

HODNOTENIE

Once Upon a Time ... in Hollywood (USA, 2019, 161 min.)
Réžia: Quentin Tarantino. Scenár: Quentin Tarantino. Hrajú: Leonardo DiCaprio, Brad Pitt, Margot Robbie, Kurt Russell, Al Pacino, Dakota Fanning, Timothy Olyphant ...

8.0