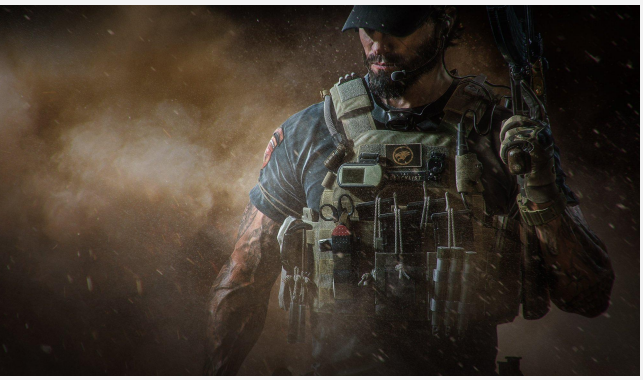
SECTOR

PLAYSTATION 5
DESPERADOS III
DEEP ROCK GALACTIC
HTC VIVE COSMOS ELITE

THE LAST OF US PART 2

OBSAH



DOJMY

- CROSSFIREX
- GRAYZONE
- DIRT 5

RECENZIE

- THE LAST OF US PART 2
- DESPERADOS III
- C&C REMASTERED COLLECTION
- DEEP ROCK GALACTIC
- DISINTEGRATION
- BEYOND BLUE
- ONE-PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS
- LIBERATED
- POKEMON SWORD: ISLE OF ARMOR
- SAKURA WARS

- PLAYSTATION 5
- ELGATO WAVE 3
- HTC VIVE COSMOS ELITE

HARDVÉR

- SAMSUNG GALAXY M21
- SAMSUNG GALAXY A41
- IPHONE SE

MOBILY

- ARTEMIS FOWL
- VAST OF NIGHT

FILMY

DOJMY

BLACKLIST

PETER DRAGULA

CROSSFIREX

ÁZIJSKÁ ULTIPLAYEROVKA PRICHÁDZA NA XBOX

Microsoft sa spojil so Smilegate, aby priniesol ich veľmi obľúbenú ázijskú multiplayerovku Crossfire na Xbox One a to rovno v novej modernizovanej verzii. Smilegate nielen vylepšili pôvodný multiplayer, ale na pomoc si zobrali aj Remedy, ktoré prinesie do hry singleplayer kampaň a celé sa to bude volať CrossfireX.

Zatiaľ nevieme, o čom kampaň bude, ale vzhľadom na to, že Crossfire je prakticky Couter Strike líznutý Call of Duty, zrejme to bude niečo v COD štýle kampaní. Remedy však nemáva plytké hry (Control, Quantum Break, Alan Wake) s jednoduchým príbehom, a tak bude zaujímavé sledovať, čo v tejto oblasti prinesú a ktorým smerom to posunú vpred. Zdá sa však, že minimálne Smilegate sa kampaň páčila a rovno zobrali Remedy aj na kampaň pre ďalšiu Crossfire hru.

Multiplayerová časť hry netají inšpiráciu CSkom, kde bola prakticky svojho času vytvorená ako ázijská verzia CSka, získala milióny hráčov a stala sa najhrávanejšou hrou na východe. Má cez 600 miliónov používateľov a väčšina z toho je práve v Ázii. Niet divu, že sa s ňou snažia autori pretlačiť na západ a konkrétne na konzoly. Alebo aspoň to skúsiť. Začínajú síce s Xbox One verziou, ale eventuálne sa môže dostať aj na PlayStation, záleží na tom, aké majú plány a akú zmluvu podpísali. Podobne je otázne, či táto verzia príde aj na PC, keďže tam majú základný Crossfire a ťažko povedať, či si budú rozdeľovať komunitu a pridajú samostatný CrossfireX, alebo či to budú nejakým spôsobom updatovať.

Hra nám zatiaľ v beta teste ponúkla malú ukážku z multiplayeru. Ten priniesol tri mapy a tri rôzne režimy hrania. Presnejšie hra má svoje herné režimy rozdelené do klasického a moderného playlistu, pričom v klasickom sú režimy zamerané na kolá, chýba iron sight alebo aj šprintovanie a celé je to viac podobné Counter Strike. Ale oproti tomu v modernom režime je už okamžitý respawn, zameriavanie, pridané šprintovanie alebo riot shield. Je to tak

rýchlejšie a akčnejšie, a aj keď to na prvý pohľad viac pripomína Call of Duty, rýchlosťou, TTK a taktikou je to skôr Battlefield na menších leveloch, kde musíte viac rozmýšľať a nie behať a poskakovať.

V oboch režimoch je základ boj dvoch tímov 8v8, kupovanie zbraní za body a väčšinou aj ukladanie bomby, alebo obsadzovanie kontrolných bodov. Rôzne podrežimy k tomu pridávajú rozmanitosť. Základný režim je CSkový, hráte na kolá, kde jedna strana ukladá bombu, druhá sa ich snaží zastaviť, popritom si hráči kupujú zbrane. Len je tu menej kôl a celá hrateľnosť je viac dynamická, aj keď samozrejme ak zomriete, ste mimo do konca kola.

Beta ukázala aj Spectre stealth režim, ktorý je ako akčný Splinter cell. Jedna strana sa totiž bráni proti len nožmi ozbrojeným protivníkom, ktorí majú za úlohu uložiť bombu. Majú však výhodu, sú neviditeľní a zatiaľ čo pri pohybe vidíte ich obrysy, ak zastanú, postupne sú stále menej viditeľní. Môžu vás tak likvidovať nenápadne a potichu, ale rovnako nenápadne musia preniesť bombu na potrebné miesto. Je to skôr taký režim na oddych od štandardných režimov, nestane sa z toho primárny režim pre väčšinu hráčov.

Nakoniec moderný playlist bol ukázaný na mape založenej na obsadzovaní pointov, rýchlej akcii a ako malé oživenie, na konci boja ponúkol presunutie do novej oblasti mapy. Dôležité je, že je veľmi intenzívny, čím chcú autori zaujať konzolových hráčov hrajúcich COD alebo BF.

Zároveň si v tomto režime ešte výraznejšie všimnete oldschoolovo riešené spawnpointy. Tie môžu byť veľmi jednoducho prevalcované nepriateľmi a musíte si skutočne dávať pozor už pri spawnnutí a rovno očakávať boj. Bude zaujímavé sledovať, či to autori postupne upravia, alebo to naschvál nechajú takto.

Čo majú už teraz veľmi dobre vylepšené, je grafika. Tá má veľký upgrade oproti PC verzii hry. A je to očakávané, keďže tá je z roku 2008. Ponúkajú kvalitné textúry, lokalizovanú deštrukciu v prostredí, napríklad na stavbách, stĺpoch, omietkach, nechýba množstvo časticových efektov, do toho decentné nasvietenie či explózie. Je to skutočne pekné. Nie je to určite najkrajšia multiplayerovka, ale stále na svoj štýl kvalitná a nebude vám tu nič chýbať.

Možno však budú chýbať nejaké inovácie v hrateľnosti, ale to uvidíme až v plnej hre, či pridajú zaujímavé režimy, alebo nejaké reálne novinky. Skôr však primárne pôjdu po tom štýle, ktorý majú odskúšaný na PC a ktorý určite funguje.

Celkovo vyzerá CrossfireX na decentnú multiplayer akciu, ktorá má šancu zaujať ako CS hráčov, tak COD hráčov. Zatiaľ sme z nej videli len kúsok, ale hra ukázala stabilitu, rozmanitosť ponuky a navyše sľubuje aj príbehovú kampaň od Remedy. Mimochodom je veľmi nečakané vidieť vo free 2 play titule kampaň a bude tak zaujímavé sledovať, či bude kampaň priamo v základnej ponuke, alebo sa bude dať dokúpiť.

MATÚŠ ŠTRBA

GRAYZONE - SLOVENSKÁ STRATÉGIA

Slovenská herná scéna ušla poriadny kus cesty od dôb, keď som o nej ja ako decko zvykol čítať v časopisoch. Samozrejme, nie sme niekde tam, kde je Poľsko alebo Česko, ale hier tu vzniká veľa, ich kvalita išla vyššie a aj vývojári majú viac skúseností, ktoré chcú uplatniť doma, takže neutekajú hneď do sveta. Výsledkom je viac zaujímavých projektov, ktoré sú na ceste. Medzi ne rozhodne patrí aj RTS Gray Zone, ktorú pripravuje štúdio EastWorks z Košíc. Je to síce jeho prvotina, no na scéne je už dlhšie a doteraz „outsourcovalo" prácu pre iné štúdiá po svete.

Hru nedávno vydali na Steame v Early Access verzii, kde máte možnosť vyskúšať si prvú várku obsahu. To znamená 5 misií z úvodu kampane hry (ďalšie dve by údajne mali prísť čoskoro) a k tomu aj zodpovedajúcu porciu príbehu. Nie je toho veľa, ale stačí to na to, aby sme si o hre už vedeli spraviť aspoň nejaký obraz. Vydanie kompletnej hry je zatiaľ naplánované na koniec budúceho roka, pričom by mala obsahovať 4 kapitoly a spolu 25 misií. To znie ako poctivá dávka obsahu a uvidíme, či sa k nej náhodou nepridá ešte niečo ďalšie, no zatiaľ sa napríklad multiplayer nespomína.

V príbehu spoznáte jeden vzdialený kút vesmíru nazvaný Gray Zone, teda šedá zóna. Žijú tu prakticky len dva druhy ľudí – otrokári zo skorumpovanej vlády a otroci, ktorí robia všetku prácu, pri ktorej neraz položia život. Váš hrdina sa volá Valern a je jedným takýmto otrokom. Jeho zomierajúci otec mu zverí amulet, ktorý celý život nosil na krku a má moc zvrátiť tento stav. Valern amulet použije pri úteku pred strážami, spoznáva ukecanú a dosť sarkastickú AI menom Anika (variácia na Cortanu) a razom sa ocitá na úplne inej planéte. Tu začína vaša cesta za tým, aby ste vybudovali aj tretí druh ľudí – povstalcov.

Valern sa pridáva k malej skupinke, pomáha jej v boji a tiež jej pomáha rásť. Je to však aj o rôznych menších a komornejších príbehoch, napríklad o záchrane baníkov, ochrane mesta a podobne. Čo si budeme hovoriť, nie je to veľmi originálne a aj spracovanie príbehu zatiaľ neraz kolíše, ale jeho podávanie v podobe komiksových okien je parádne a lepšie ako v mnohých iných hrách, ktoré zvolili tento spôsob. Navyše to nie je len o textových bublinách, ale všetky postavy sú dabované, pričom sa zatiaľ dabing ukazuje byť veľmi kvalitný. Možno až nečakané kvalitný na to, že je to „len“ projekt zo Slovenska. Tu palec hore a teším sa, čo hra ponúkne ďalej.

Z príbehu tu toho zatiaľ viac nečakajte. Je to len také oťukávanie, zoznamovanie sa so svetom a aj jeho postavami, pričom na tej dobrej strane ich spoznáte hneď niekoľko zaujímavých, na druhej strane sú to zväčša len mutanti. A to isté by sa dalo povedať o hrateľnosti, ktorá tu naozaj nejako vo veľkom nevypukne. Majte na pamäti, že je to stále vlastne len prvá pätina hry. no prejdete si tu hneď niekoľko rôznych štýlov hrania, či už sú to

väčšie boje a útok, alebo len pomalé a tiché zakrádanie sa, prípadne obranné úlohy. Niektoré misie sú dlhšie, iné kratšie, ale ukazuje sa tu pestrý mix, na ktorom si pravdepodobne bude hra zakladať aj v neskorších fázach.

Nečakajte však RTS v štýle Duny, C&C a ďalších žánrových klasík, kde to je o zbieraní zdrojov, stavaní základne a budovaní jednotiek, ktoré následne posielate na nepriateľov. Toto je iný štýl stratégie, kde sa sústredíte skôr na ovládanie menšieho počtu jednotiek v skupinách, ktoré síce majú početnú nevýhodu, no vy ste tu od toho, aby ste ju vyvážili svojim intelektom. Budete tak postupovať pomalšie, možno ani nie so všetkými postavami pokope, ale pekne si ich rozdelíte, keďže sa môžu hodiť na rôzne úlohy. Celkovo sa tak ku hraniu oplatí pristupovať skôr pomalšie, aj keď to je v zásade akčná stratégia bez výraznejších manažmentových prvkov. Zároveň ale kladie veľký dôraz na taktiku. Celé to pôsobí ako príjemný herný mix.

Taktický element je podčiarknutý tým, že tu existuje aj možnosť vlastne zapauzovať hru a prepnúť sa do taktického režimu, v ktorom postavám nahádžete príkazy, ak napríklad situáciu neviete dobre zvládať v reálnom čase. Vyberiete tak konkrétnu postavu, zabijete s ňou nepriateľa, zastavíte čas a prikážete mu skryť mŕtvolu skôr ako ju zbadajú ostatní nepriatelia. Alebo sa nemusíte snažiť hrať stealth štýlom, vytasíte zbrane a skúsite sa z danej situácie prestrieľať. Túto voľbu tu máte vždy a je len a len na vás, ktorú cestu si zvolíte, pričom aspoň v dostupných misiách sa obe ukazovali ako použiteľné. Závisí tak len na vašom hernom štýle.

Postavy sa taktiež vedia kryť, takže musíte vedieť využiť aj tento prvok, aby ste mali lepšiu pozíciu na útok, no zároveň sa kryli pred nepriateľskými strelami. Niektoré miesta herných máp sú navyše interaktívne, takže ak hráte misiu v bani, môžete odstreliť pilier a zavaliť partiu nepriateľov. Tých musíte navyše prehľadávať, zbierať od nich muníciu, granáty a tiež lekárničky. To všetko taktiež nájdete aj v rôznych boxoch po mape. Postavám sa totiž míňa munícia a musíte im ju prideľovať. Taktiež postavy môžete liečiť, keď to potrebujú. Veľa vecí tu robíte manuálne, napríklad aj meníte postoj, aby sa postava skrčila vo vysokej tráve.

Pri hraní vám dokonca môže pomôcť aj Anika, aj keď je otázne, v akom rozsahu nám Early Access verzia odprezentovala jej možnosti. Je hlavne spoločníkom hlavnej postavy, ktorú sprevádza dejom, no taktiež vie do hrania aktívne zasahovať a vyzerá to ak, že aj úplne sama. Výbojmi vie Valerna brániť pre útokmi mutantov, čo sa neraz hodí v rôznych situáciách, keď čelíte presile. Veľa škody síce nenapácha, ale akákoľvek pomoc sa hodí.

A kým Gray Zone zatiaľ ukazuje slušný potenciál, je tu aj veľa vecí, ktoré vás nahnevajú. Mám pochopenie pre rozbité buildy, ak ich hrám na výstavách či konferenciách, no táto hra sa už predáva (za 16,79€) a je nemysliteľné, aby mala problémy, aké má. Jednu dobu nešlo vyvolať menu, takže som z hry vedel vyjsť len cez Alt+F4. Taktiež sa misie automaticky neskončili po splnení cieľov. Postavy sa zasekávajú v prostredí, čo je problém najmä vedy, keď niektorú máte niekam nasledovať. Dokonca mi hra pokazila jednu uloženú pozíciu, na ktorej nahratie môžem čakať do súdneho dňa a asi sa ho nikdy nedočkám. Uviedol som len tie väčšie problémy, no sú tu aj nejaké menšie a celé to zbytočne sťahuje výsledný dojem dole. Hra síce bude ešte viac ako rok v predbežnom prístupe, no autori by mohli popri pridávaní obsahu opraviť aj takéto závažné bugy, aby si zbytočne nerobili zlé meno.

Pritom napríklad graficky sa nemajú za čo hanbiť a hra vyzerá veľmi príjemne. Neosloví tak len komiksovými príbehovými scénami, ale aj svojou grafikou, v ktorej sa môžete kochať podivnými mimozemskými svetmi a ani pri zoomovaní to nevyzerá zle. Už som spomenul kvalitný dabing, no čo sa týka zvukovej stránky, ak je kvalitná aj hudba, ktorú pri hraní budete počúvať. Vývojári si s ňou dokonca veria až tak, že na Steame predávajú samostatný soundtrack z hry, aby ste hudbu mohli počúvať aj mimo hry.

Vzniká nám tu nádejná a aj trochu netradičná stratégia, ktorá stavia skôr na akcii, no nezabúda ani na taktiku, bez ktorej sa pri hraní nezaobídete, ak nechcete prísť k zbytočným stratám. Zatiaľ tu máme len malú porciu z hry ako ochutnávku a nepôsobí zle. S niektorými aspektmi sa autori naozaj pekne pohrali a dokonca veľmi prekvapili. Sú pred nimi však aj obrovské výzvy a nehovorím len o pridávaní nového obsahu, ktorý by uzavrel príbehovú kampaň, ale hlavne o opravovaní chýb, ktorých je tu veľa a navyše sú pomerne vážne, takže kazia výsledný dojem z inak kvalitnej sa rysujúcej RTS.

MATÚŠ ŠTRBA

DIRT 5

NOVÝ DIRT SA PREDVIEDOL

Codemasters si prechádzajú komplikovaným obdobím. Nie zlým, ale komplikovaným. Získavajú nové licencie (napríklad WRC), preberajú nové tímy (napríklad Slightly Mad), rebrandujú staré tímy, no a do toho všetkého majú ešte svoju tradičnú hernú produkciu. Mohlo by sa zdať, že je toho naraz veľa a minimálne z pohľadu hráča sa toho aj deje naozaj veľa, pričom je v tom aj trochu chaos. Na výsledky týchto interných procesov si ešte budeme musieť počkať, no dovtedy sa rozhodne neflákajú a už 9. októbra nám prinesú pokračovanie série DiRT.

My sme mali pomerne exkluzívnu možnosť nielen zavolať si s Codemasters a vyzvedať o ich plánoch s DiRT 5, ale hlavne sme dostali k dispozícii demo a dnes vám môžeme prezradiť, ako sa to s hrou zatiaľ rysuje. Demo je z ranej verzie a veľa vecí je v ňom ešte nedotiahnutých, no štyri trate a pekná ponuka rôznych áut je dosť na to, aby sme si už o hre mohli vytvoriť obraz. S touto hrou nás totiž čaká veľa zmien aj noviniek a dokonca je na nej vidno aj to, že na nej pracuje iný tím. Asi nemá zmysel dlhšie chodiť okolo horúcej kaše, tak rovno prezradím, že viac ako nový DiRT je toto skôr nový MotorStorm, keďže je toto hra od bývalého Evolution. Je to iné, nie je to však zlé.

Prvý raz sa v DiRTe napríklad dočkáme príbehu. V ňom sa z vás stane nádejný pretekár, ktorého si pod svoje krídla vezme AJ, ktorého v hre stvárni Troy Baker. Dokonca dostanete aj rivala, ktorý vám ide po krku a toho zase stvárni Nolan North. Príbeh v hre sa bude posúvať ďalej aj prostredníctvom podcastov, ktoré sú jej súčasťou a sú tvorené reálnym kanálom Donut Media. Ponúkajú tutoriály a pridávajú aj naratívny kontext. Snáď to teda nebude také klišé ako príbeh v niektorých Need for Speed hrách, ale hru to naopak spestrí.

Z príbehu sme však nevideli nič. Rovnako nám demo nepredviedlo nič z kampane, no autori sa o nej dosť rozkecali. V kariére si budete raziť vlastnú cestu nielen eventmi, ktorých sa zúčastníte (a bude ich tu naozaj dosť), ale aj sponzormi.

Medzi sponzormi sú aj reálne značky (napríklad Pepsi) a dávajú vám úlohy/ciele. Tie sú ako dlhodobé, tak aj krátkodobé. Je pritom len na vás, ktorým sponzorom sa upíšete. Vplyv na hru a vašu reputáciu môže mať aj to, ak budete sponzorov často meniť. Čím lepšiu reputáciu budete mať, tým viac možností customizácie od sponzorov budete mať k dispozícii, v kariére získavate peniaze, odomykáte si ďalšie eventy, až nakoniec máte dostatok zdrojov na to, aby ste sa dostali do finále.

Nielen kariéra, ale celá hra ponúkne 7 tried vozidiel, pričom v niektorých triedach bude aj viac kategórií. Typickým príkladom je rally trieda, kde nájdete klasiky, ikony 90. rokov, ale aj moderné rally autá. Nechýba tak Mustang Fastback, RS200, Lancer Evo VI, Polo GTI R5, 208 WRX alebo 911RGT. Každé z nich reprezentuje inú triedu, každé je ikona. Ariel Nomad Tactical zas reprezentuje Superlite triedu, Laffite X-Road je zástupcom Cross raid, Jimco Class 1 Hammerhead je zas parádna bugina, v Rock Bouncer sérii si zajazdíte vo WS Auto Racing Mudclaw, Jupiter Hawk 410 je 900 koňová beštia na šprinty, no a nájdete tu aj Formula Offroad sériu.

Ponuka áut tak bude pekne pestrá a my sme mali to šťastie vyskúšať si 4 triedy s niekoľkými autami, pričom výsledný dojem z nich je rôzny. Rovnako sme vyskúšali štvoricu lokalít, pričom v hre ich bude 10 a sú to nielen nové, ale aj exotické a zaujímavé lokality: Roosevelt Island v USA, Arizona v USA, Čína, Nórsko, Brazília, Grécko, Kapské Mesto, Taliansko, Nepál a Maroko, ktoré by malo byť najnáročnejšie. Každé z týchto prostredí navyše ponúkne nielen svojský vizuál, ale aj vlastné podmienky, terén a tým pádom aj zážitok z jazdenia. V deme sme mali Arizonu, Čínu, Nórsko a Rio v Brazílii, no a tieto slová môžeme potvrdiť. Dokonca má každé z prostredí aj vlastné výstrelky počasia, ktoré to ešte viac spestrujú.

Dynamické počasie a denná doba na rôznych tratiach je veľkou novinkou hry, pričom sme si to zatiaľ mohli vyskúšať len čiastočne. Autori ale v rozhovore prezradili, že sú ich plány naozaj smelé. Mláky narastajú, keď sa spustí silný lejak, no a naopak schnú, keď vyjde slnko. Podobne sa správa aj sneh. Nie je to tu len kozmetický prvok, ale naozaj to ovplyvňuje hrateľnosť. V deme to nebolo úplne dynamické, keďže boli preteky obmedzené malým počtom kôl. Napríklad to schnutie nebola šanca vyskúšať, naopak lejak sme si naozaj užili. Taktiež aj zotmenie skombinované so snehovou fujavicou nás poriadne potrápilo. No v tom krátkom čase sa väčšia miera dynamiky prezentuje len ťažko. Aj tak boli ale niektoré pasáže naozaj parádne a hre to pekne pridáva na atmosfére. V niečom to dokonca trochu pripomína Storm Island, moju najobľúbenejšiu Forza Horizon expanziu.

DiRT 5 sa dosť odkláňa od DiRT Rally a výrazne sa prikláňa k arkáde. Nie je to až také prehnané ako Showdown, zároveň to je zábavnejšie ako DiRT 4. Naozaj sa jazdenie veľmi podobá MotorStormu aj s tým, že je to celé založené na efektnej jazde plech na plech v blate a snehu, kde je obrazovka neustále plná rôznych efektov, či je to blato, prach rovno vo vašich očiach, prípadne aj blesky alebo dážď. Bohužiaľ to nedosahuje úroveň DiIRT 2, jednoznačne najlepšej hry v sérii.

Fanúšikov si to však určite nájdete a snáď sa v rámci disciplín dočkáme aj niečoho, čo viac pripomenie klasické rýchlostné skúšky.

Na trati je 12 áut, trate sú navrhnuté zaujímavo a hlavne Rio ma osobne veľmi prekvapilo svojou vertikalitou. Demo trať tam nie je len dlhá a často plná blata, ale je tam aj obrovské prevýšenie, kedy sa so svojim Superlite-om šplháte do kopca a snažíte sa zákruty tak rezať šmykom, aby ste v nich stratili čo najmenej. V deme ma práve táto trať oslovila asi najviac, aj keď ani Nórsko a Čína neboli zlé. Nórsko má práve v noci skvelú atmosféru, Čína je zase veľmi variabilná.

Naopak Arizona v deme ponúkla len šprint v tej 900 koňovej oblude a to je neskonalá nuda. Ja mám rád ešte aj kvalitné NASCAR hry a toto je tiež len jednoduchý ovál, kde sa neustále točí doľava, ale to jazdenie je nuda, s ovládaním neustále bojujete, auto má prakticky len jeden prevod a taký krútiaci moment, že všetok výkon využívate na to, aby ste sa zahrabali v prachu ešte hlbšie. Jednoducho mi to jazdenie v tomto režime neprišlo natoľko zaujímavé a hlavne zábavné, aby som mu venoval ďalší čas a prenikol doň hlbšie. A dúfam, že sa mu v kampani plnej hry bude dať čo najviac vyhnúť.

Autori sami priznávajú, že veľa vecí ešte nie je dokončených a veľa vecí nie je doladených. Aj keď tu už teraz niečo je, nemusí to reprezentovať finálnu kvalitu. Jedna z týchto vecí je aj umelá inteligencia, ktorú ešte budú ďalej tweakovať a naozaj to potrebuje. Ona je totiž jedným z dôvodov, prečo je náročné si šprinty užiť. Robí jazdecké chyby, jazdí pomerne prirodzene a nie po koľajniciach, no je až prehnane agresívna. V rally aute to vyrovnáte, v šprinte vôbec. Musia sa ešte pohrať s tým, aby to zápolenie a boje o metre boli zaujímavé, nie zbytočne frustrujúce.

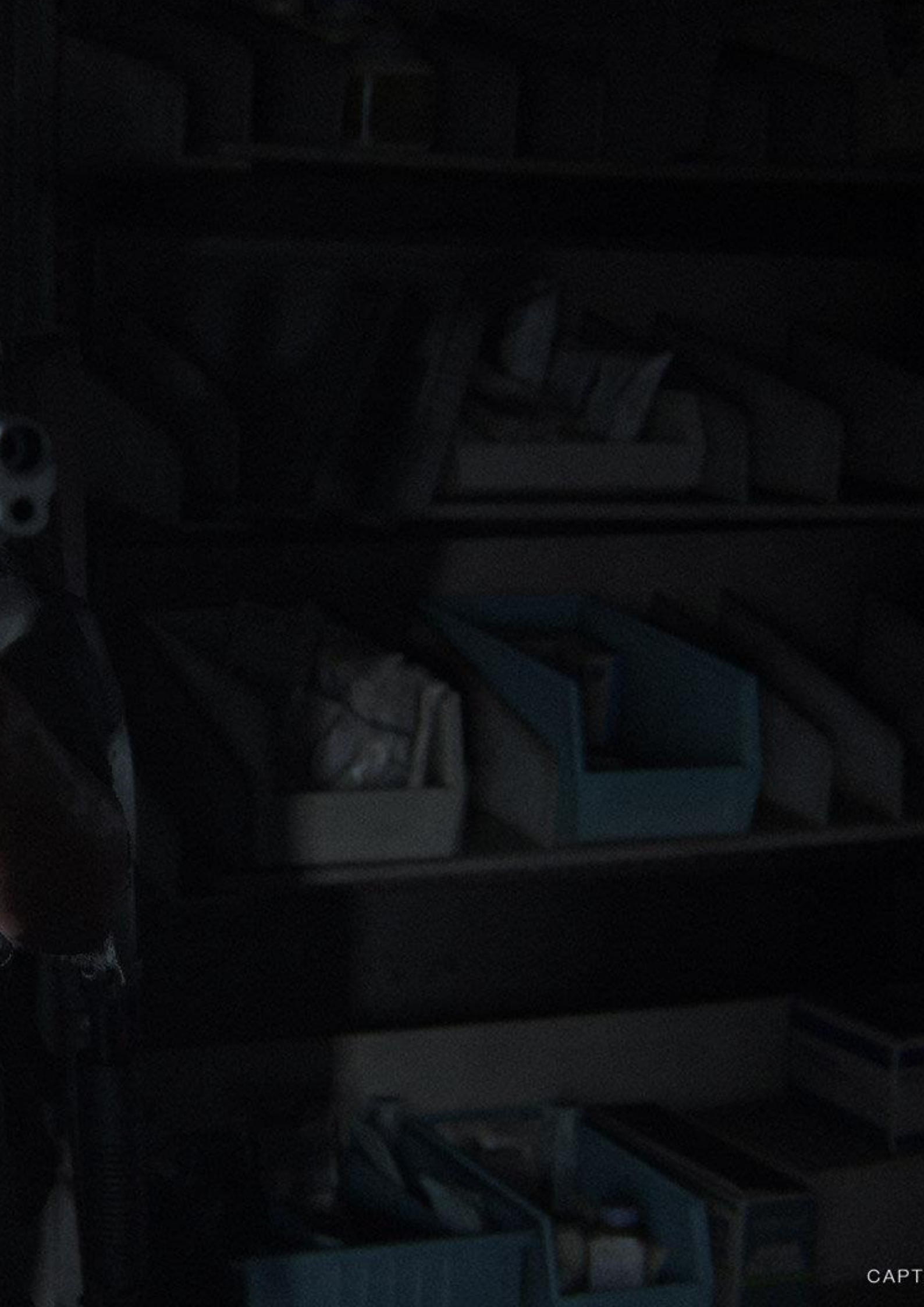
Demo je naozaj pomerne rýchle a veľa ostatného obsahu sme si vyskúšať nemohli, preto sme autorov doslova zasypávali otázkami. Kariéra ponúkne zaujímavú novinku a to možnosť hrať ju v lokálnej kooperácii. Bohužiaľ autori pracujú len na lokálnej kooperácii v splitscreene, ktorý je síce super, ale pre kampaň by predsa len aj ten online dobre fungoval. Nebude chýbať online multiplayer, no o ňom zatiaľ máme len málo informácií. Vieme napríklad to, že síce ponúkne crossgen hranie (teda napríklad Xbox One a Xbox Series X hráči môžu hrať spolu), ale neponúkne crossplatfom hranie, čo je škoda, lebo toto by sa postupne naozaj malo stávať štandardom. Autori však túto odpoveď naformulovali dosť netradične a ak bude po tejto funkcii dopyt, možno príde niekedy neskôr.

Taktiež sme vyzvedali o platformách, kde sme sa dozvedeli, že autori najskôr nepoznali hardvér nových konzol a až neskôr im začali prispôsobovať obsah. Práve nové konzoly dosť ovplyvnili obsah a ak by neprišli, asi by nepridali do hry splitscreen. Istým spôsobom tak z ich príchodu ťažia aj ostatné platformy. Čo sa týka rozdielu medzi generáciami, obe ponúknu rovnaký obsah, akurát bude rozdiel v technickej kvalite. No a taktiež sme sa pýtali na VR podporu, kde ju však tentoraz neplánujú. Opäť to ale možno zvážia, ak by bol záujem o podporu tejto funkcie. Celkovo sa ďalším funkciám budú venovať budúci mesiac. Nevieme, čo medzi nimi bude, no vieme aspoň to, že to nebude editor tratí, ktorý vôbec neplánujú. Nemohol som si na záver odpustiť otázku ohľadne pretekárskych volantov v hre. Autori na ich podpore pracujú a pred vydaním dajú zoznam podporovaných modelov. Čiastočná podpora bola už v deme, ale nie je to optimalizované a ani dokončené, napríklad absentuje Force Feedback.

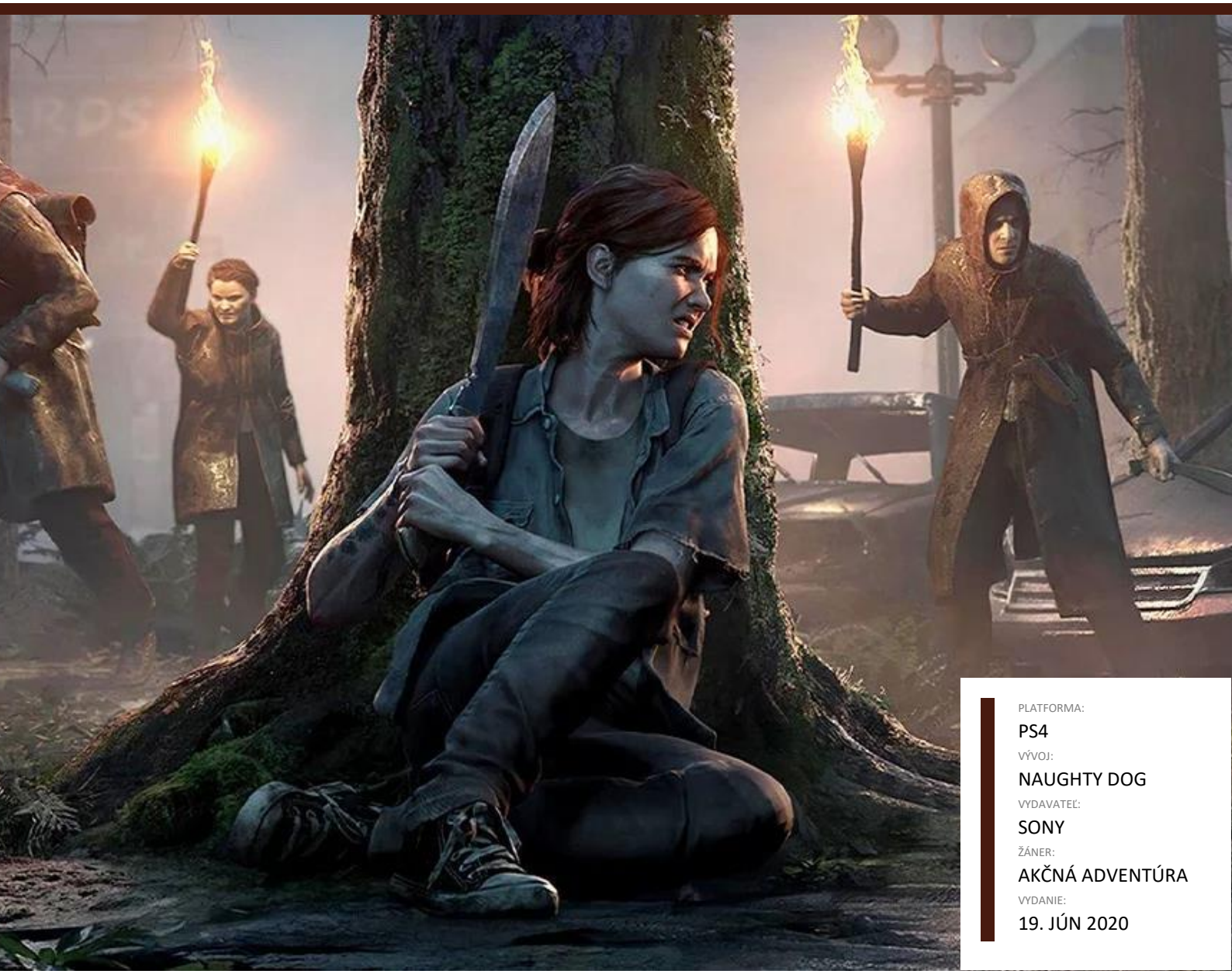
Rovnako nie je dokončená vizuálna stránka a na optimalizácii treba ešte zapracovať. Nemám práve najnovší a najvýkonnejší PC, ale zahral som si na ultra s tým, že sa mi grafika GTX 1080 flákala na 50% výkonu, RAMky to tiež nežerie veľa. Akurát je vidno, že už hre nestačí štvorjadro (aj keď s vysokým taktom) a bude vyžadovať minimálne šesťjadro na ideálny chod. Takto mi totiž framerate lietal od 30 do 60fps, čo je obrovský rozptyl. Samozrejme sa to odvíja od množstva efektov a aj áut na obrazovke. Vizuálnu kvalitu na ultra si viete pozrieť na okolitých obrázkoch a vo videu vyššie, rozhodne to nie je zlé. Veľmi slušný je zvuk s peknou priestorovou podporou, čo pomáha dobrému dojmu z jazdenia.

DiRT 5 sa nám rysuje veľmi slušne, aj keď možno inak, ako fanúšikovia počiatkov série čakajú. Je tu množstvo iných inšpirácií a vidno, že na hre pracuje MotorStorm tím. Zároveň je v ňom aj veľa mladej krvi, čo na hre badať tiež. Ich cieľom je priniesť hru, ktorá bude prístupná, ale nezabudne na hĺbku. Nemá to byť simulátor, ale zábavná arkáda a presne tak sa v deme aj jazdilo. Snáď ho autori zverejnia pre všetkých, aby ste si ho mohli aj sami vyskúšať.

RECENZIE


CAPT

MATÚŠ ŠTRBA



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

THE LAST OF US PART 2

ELLIE A JEJ NOVÝ PRÍBEH V ZNIČENOM SVETE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

BRANISLAV KOHÚT

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

DESPERADOS III

GANG JOHNA COOPERA SA VRACIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
EA
VYDAVATEĽ:
EA
ŽÁNER:
REALTIME STRATÉGIA
VYDANIE:
5. JÚNA 2020

C&C REMASTERED COLLECTION

STRATEGICKÁ LEGENDA SA VRÁTILA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

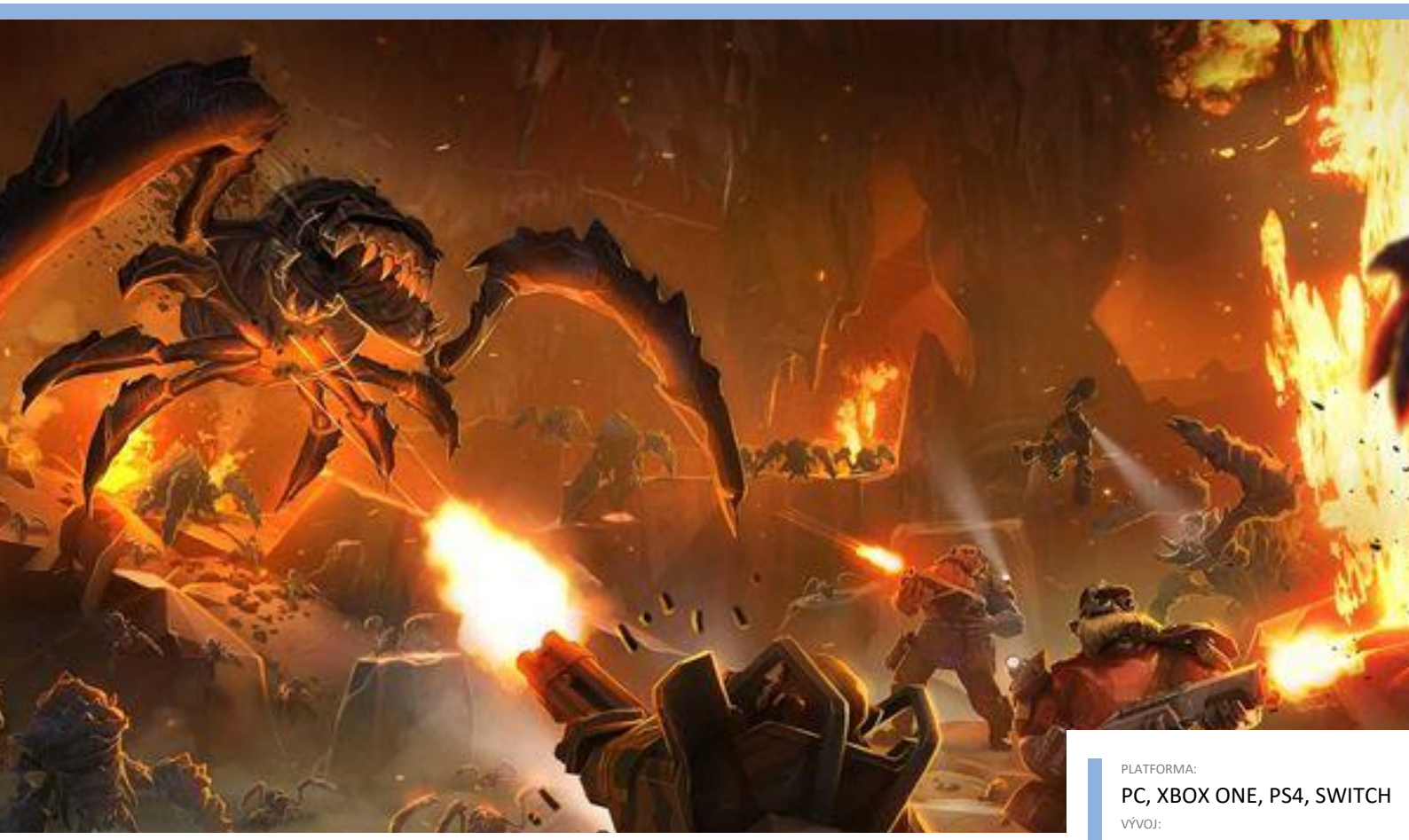
Prechádzaním hry si tiež odomykáte bonusy, keďže tu autori dosť investovali do pridanej hodnoty a môžete sa ak kochať rôznymi konceptmi postáv, prostredí, rozpracovaných fáz hry a podobne. Je tu toho pomerne veľa. Fanúšikov dvojky ale potešia dobre skryté retro levely, ktoré spustíte len za určitých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

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

HODNOTENIE

+ hromada obsahu
+ stále chytľavá, aj keď jednoduchá hrateľnosť
+ otvorenosť komunite
+ úplne perfektná hudba
+ kvalitne zremasterovaná grafika aj FMV
+ robustný muliplayerový zážitok
- CGI sekvencie by si zaslúžili viac práce
- stále sú tu 25 rokov staré chyby a nedostatky
- pár misií by potrebovalo menšie úpravy
- chýba LAN podpora

8.0



DEEP ROCK GALACTIC

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

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

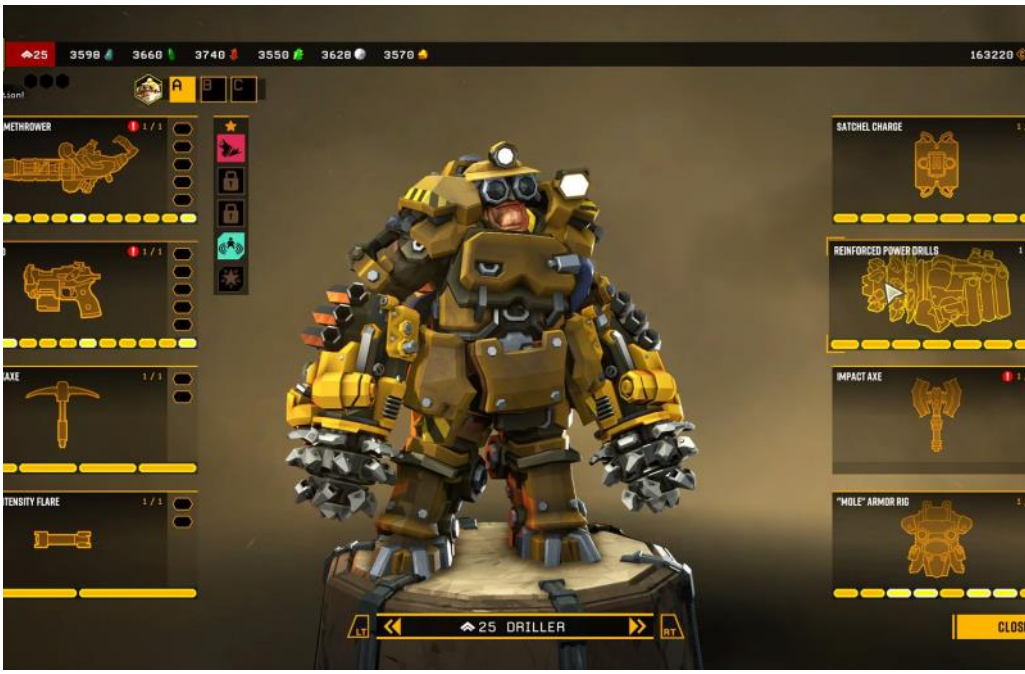
To nie je len fráza na okorenenie úvodu, to je fakt, ktorý vám bude dávať váš zamestnávateľ pri výpravách do hlbín planéty dosť často najavo. Vždy je na prvom mieste splnenie zákazky, až potom váš život. Miestna fauna vám ale nič nedaruje zadarmo, a tak musia byť trpaslíci nielen zdatní baníci, ale aj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

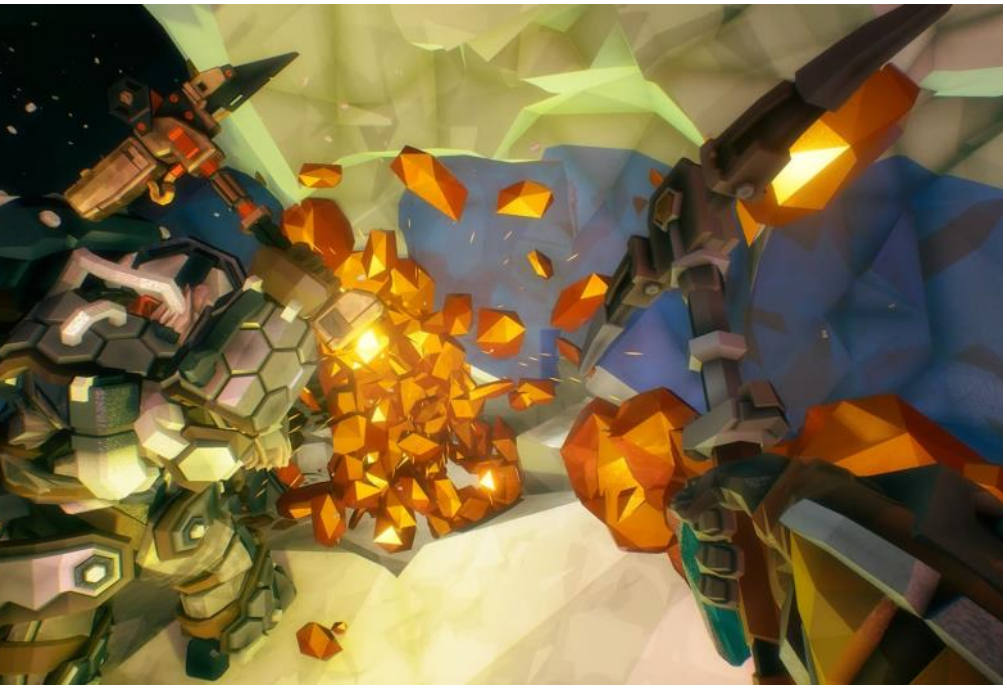
Je teda jasné, že trpaslíci pracujúci pre korporáciu nebudú žiadne orezávatka. Máme tu na výber silného Strelca, ktorý rozosieva skazu rotačným guľometom a v zálohe má síce pomalý, ale silný revolver. Ďalším trpaslíkom, dosť odvážnym sa vydať do hlbín planéty, je Inžinier, ktorý si vie privolať obranné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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

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

9.0

JÁN KORDOŠ

DISINTEGRATION

AKÉ JE TO BYŤ DÍLEROM?

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
V1 INTERACTIVE
VYDAVATEĽ:
PRIVATE DIVISION
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
16. JÚN 2020

Nádeje hráčov vkladané do Disintegration boli obrovské, porovnateľné so sľubmi vývojárov z V1 Interactive. Posúďte sami: akčná hra spojená s real-time stratégiou, v ktorej ovládate robota na vznášadle a zároveň komandujete menšiu skupinku spolubojovníkov. To všetko pod taktovkou ľudí stojaci za sériou Halo. Sci-fi prostredie zničeného sveta, kde má umelá inteligencia v podobe robotov zálusk na vyhubenie ľudstva, by mohla stačiť na epickú výpravu za slobodou. Tobôž, ak kampaň je len prípravou na multiplayerové bitky. Znie to famózne.

A dostali sme – no, ako to prezentovať? Fajn hru. Fajn hru, ktorá zúfalo nenudí a doklepnete ju do úspešného konca, avšak zapamätateľných momentov alebo dôvodov, prečo s ňou tráviť ďalší čas, mnoho nenájdete. Je to fajn, taká milá takmer šestka, no nič viac. Pritom stačilo možno skutočne málo. Napríklad to, že ak nám tu chce niekto nahovoriť niečo o multiplayerových radovánkach, mohli by existovať. Po celý čas testovania som desiatky minút strávil čakaním na matchmaking a spokojne pri tejto záživnej činnosti prečítal bežnú tlač. Pritom beta napovedala, že budeme môcť obsadzovať dôležité body, alebo sa len tak killovať, a to všetko prostredníctvom deviatich klanov, ktoré sa od seba zásadne odlišujú a sú správne šialené. Lenže v ostrej verzii je v Disintegration pusto, hrateľnosť je pomalá a ťažkopádna.

Ale dobre, je tam predsa aj kampaň, ktorá nemá byť len nutným príveskom. Akcia spojená s RTS elementami znie celkom dobre, no nie? Znie. Lenže v Disintegration vlastne nič poriadne nefunguje a nielen spoločnosť je v rozklade, ale ani samotná hra nedrží pohromade. Príbeh nás zavedie do ďalekej budúcnosti, kde ako robot Romer Shoal s ľudským vedomím hádžete flintu do žita a hor sa nakopávať plechové zadky v spoločnosti ľudského odporu s ďalšími odpadlíkmi. Pretože tak je to správne a tie krehké bytosti si zaslúžia žiť.

Zápletka je plná pátosu, ničím nezaujme, nemá žiadne wow momenty a ani keď sa hrá na city, neobjaví sa slza dojatia, ale len znudené zívnutie. Príbeh je tuctový, nepodstatný, nezaujímavý a vlastne sa ho ani neoplatí sledovať. Záver navyše príde tak nečakane, že po tucte levelov som očakával viac, pretože som ukončenie dojímavej story postrehol až so záverečnými titulkami.

Napísať scenár, ktorý by sme ak už nevideli, tak aspoň dokázal zaujať, je pre sci-fi hru náročnejšie. Pretože vždy bojujete o záchranu, nezvratný osud v podobe smrtky vám klope na dvere a vy to vždy nejako otočíte, vyženiete pliagu z ďalekých vesmírov späť do svojich garsóniek. Tu to vôbec, ale vôbec nefunguje. Postavy sú ploché, nemajú žiadny charakter (dobre, sú to robotické mašiny, ale aj na ich chladnej vypočítavosti by sa dalo niečo postaviť), necítite s nimi a zápletka poriadne ani negraduje. Čo však musím oceniť, sú animované sekvencie: nie obsahom, dialógy sú ukrutne predvídateľné a nudné, ale ich spracovanie. Spôsob snímania scény a zmeny uhlov kamery sú excelentné, len samotná výplň je dutá.

Aj to by sa dalo odmávať, ide predsa o hrateľnosť – držme sa tohto archaického pravidla, ktoré je dnes nahlodávané z každej strany. Hrá sa to... fajn. A nič moc zároveň. Pri poletovaní na vznášadle som si spomenul na starý a dobrý Descent, avšak s dodatkom, že plachtíte len v obmedzenej výške a väčšinou v otvorenom priestore. Ovládanie počíta aj so zvislým pohybom a boostom. Prirodzené splynutie so strojom, ktorý však nie je príliš mrštný a rýchly, vyžaduje citlivé manévrovanie okolo skupiny nepriateľov, hlavne čo sa týka ťažkotonážnych mechov, lietajúcich stíhačiek alebo neskôr bossov. Prítomnosť v epicentre paľby je rýchlou vstupenkou k reštartu, preto je vhodné si niektoré misie preletieť najprv na „story“ obťažnosť. Nekladie príliš veľké nároky na hráča a osvojíte si zbrojný arzenál, ktorý sa pre každú úroveň obmieňa.

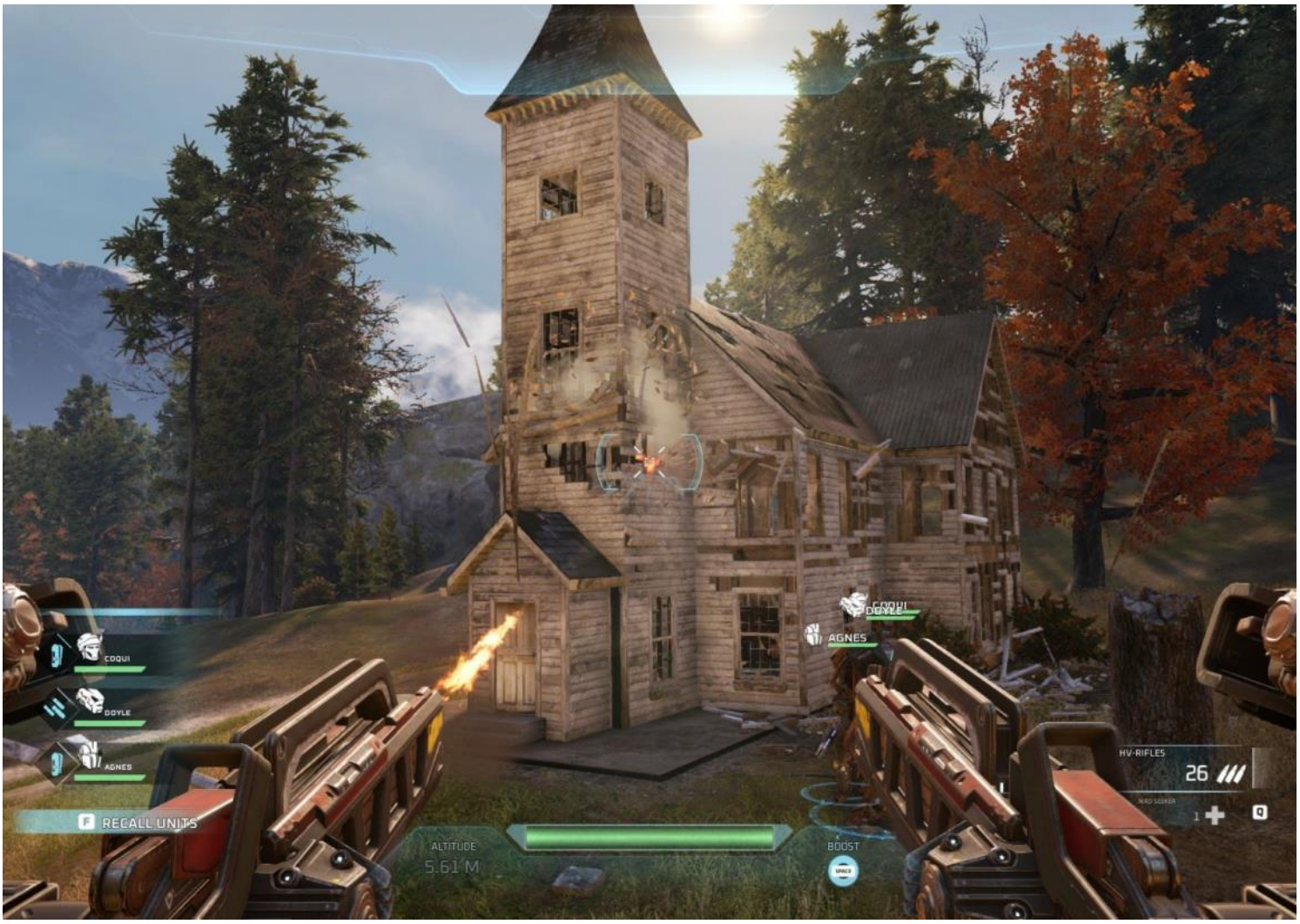
Výber zbraní je teda takmer nulový a nejako mi uniká prítomnosť niektorých typov zbraní (náhrada brokovnice či granátometu), ktorá sa na vznášadlo príliš nehodí, hlavne v kombinácii s rýchlou akciou, ktorá vsádza na to, že budete neustále v pohybe. Toto nie je Doom, navyše nabíjanie po šiestich výstreloch je zúfalo pomalé. Vzhľadom na to, že sa snažíte držať v bezpečnej vzdialenosti a nepriatelia taktiež nesedia na zadku, nie je táto voľba najvhodnejšia.

Tobôž, ak je výsledný dojem zo streľby až príliš plochý. Pocit z likvidácie sa zmrskol na snahu dostať health bar u všetkých nepriateľov na nulu. U niektorých to trvá, ale je to jednoduchý vzorec, ktorý neskrášli ani hromada spektakulárnych výbuchov. Akcia pôsobí ako v masových prestrelkách Serious Sama a nemal som ani raz pocit, že sa snažím zubami-nechtami nepodľahnúť drvivému tlaku nepriateľa – ani pri obrane základne, kedy sa na mňa valila jedna nepriateľská vlna za druhou, časový limit sa ukrutne pomaly vliekol a... a obyčajná strelnica.

Možno to zachránia prvky stratégie alebo dokonca menšie náznaky RPG, poviete si. Môžete si to povedať a potom sa schuti zasmiať nad svojou ľahkovážnou naivitou. Svojim kumpánom dávate iba primitívne príkazy typu „poď sem“, „zaútoč na tohto nepriateľa“ alebo „aktivuj tlačidlo/rozbi skrinku/spojazdni generátor“. Sekundárne zbrane, ktoré s cooldownom ukrajujú zo zdravia protivníkov viac, sú taktiež k dispozícii, avšak mnohokrát som na ne pri tej trme-vrme zabudol. Strategické elementy sa tak okresávajú na rozdanie základných úloh, pričom neraz sa mi oplatilo nechať svojich parťákov tak a oni sa o všetko postarali bez toho, aby som im do toho kecal, maximálne ich liečil. Inak sa zo zúfalého poletovania a strieľania po všetkom stáva neskutočný chaos, ktorému by svedčalo zastavanie času alebo jeho spomalenie a zadávanie príkazov inak ako z vlastného pohľadu. Battlezone sa nekoná. Strategické prvky sú rovnako nezaujímavé, zjednodušené a tým pádom aj zbytočné, no niekto si odškrtol ďalšiu položku na svojom „to do liste“.

Prítomnosť RPG prvkov pomáha znovuhrateľnosti, pretože misie môžete opakovať s rovnakou zostavou, avšak inou obťažnosťou, ako sa vám chce. Za šrot pozbieraný po zlikvidovaných nepriateľoch získavate skúsenosti: musíte priletieť do miesta, kde ste ich zneškodnili, čo mnohokrát otravuje, a neraz som si zabudol vyzdvihnúť svoju odmenu, pretože sa bojisko značne rozšírilo. Stačí zopár misií a poskočíte o úroveň vyššie, pričom limitom je desiata a po odomknutí každej novej získate možnosť rozdelenia bodov do konkrétnych schopností a vlastností. Každý bod, v Disintegration ide o chip, ktorý musíte nájsť v danej úrovni. Často skenovaním rôznych schránok, krabíc či podozrivej kopy hliny a podobne. Chipov môžete mať hromadu, no na odomknutie nových vylepšení potrebujete aj konkrétnu úroveň – a platí to aj opačne. Dobre známy a motivujúci princíp funguje a niektoré úrovne som si dal viackrát, avšak samotný vplyv na spôsob hrania je minimálny. Distribúcia chipov nie je obmedzená iba na vašu postavu, ale rovnomerne je nutné vylepšovať aj kamarátov na bojisku.

Technické spracovanie dosahuje nadpriemernú úroveň, ale na zadok z grafiky nespadnete. Vyzerá to dobre, prostredia sa menia (les, púšť, sneh, mesto), ale stále je to príliš mŕtve, obmedzené na pohyb a zničiteľnosť objektov by mohla byť vyššia. Keď demolujete budovy v lese, ale stromy sa po zásahu ani nepohnú, nepôsobí to najlepšie. Druhov nepriateľov je málo, väčšinou sa na nich pozeráte z čo najväčšej diaľky, takže animácie pohybov príliš neoceníte a taktiež detaily



interiérov vám prídu ako nepodstatné. Keby sa dala hra ovládať voľne aj mimo vznášadla, bolo by to niečo iné. Takto je grafika fajn, dabing je vynikajúci, avšak vzhľadom na fádne repliky mu nebudete venovať príliš pozornosti. Hudba je možno až zbytočne utiahnutá do pozadia, pretože ak sa už orchester ozve, znie to výborne a neuškodilo by viac motívov s dynamickou zmenou. Potenciál tam rozhodne je, skladby skvele dopĺňajú dianie na obrazovke.

Disintegration mi pripomína Pariah. Na túto sci-fi strieľačku z vlastného pohľadu si dnes už zrejme nik nespomenie – a má to svoj dôvod. Kedysi išlo očakávaný hit, ktorý mal všetkých dostať do kolien. Prvé recenzie tomu nasvedčovali, ale hra mi prišla... proste celkom fajn. Ale stále iba fajn. Aj Disintegration malo veľké plány ako si podmaní hráčov. Nie je to zlé, je to fajn hra. A to je všetko. Fajn a nič moc zároveň.

Akčná hra, v ktorej nemáte adekvátny feeling zo streľby. Stratégia, ktorá je tak obyčajná a plochá, že je vlastne zbytočná a nemáte chuť neustále vodiť svojich kumpánov za ručičku. A k tomu epický príbeh, kde ste už všetko videli a polovicu sekvencií som strávil čumením z okna mimo obrazovku. Áno, sú tu aj RPG prvky, ale k čomu vlastne sú, ak necítite postup a aj s nabúchanými schopnosťami pižláte nepriateľa tak pomaly, že skôr by ste ho umlátili palicou? Mŕtvy multiplayer, umelé a nezničiteľné prostredie vs. rozmanitosť, spolubojovníci s odlišným spôsobom boja proti nemožnosti vydávať konkrétne príkazy konkrétnej jednotke a bez akéhokoľvek náznaku budovania vzťahu k nim. Disintegration je fajn – v zľave si môžete spraviť fajn víkend a potom spokojne na ňu zabudnúť. Inak nemá zmysel s ňou strácať zbytočne svoj drahocenný čas.

HODNOTENIE

+ dobrý dabing a hudba
+ rozmanité prostredie
+ riadenie vznášadla
+ prvá kampaň
- nezáživná akčná zložka
- plytká strategická časť
- nevýrazný dojem zo streľby
- tuctový príbeh a zápletka
- mŕtvy multiplayer
- neinteraktívne prostredie
- tunely aj v otvorených svetoch

7.0

PLATFORMA:
PC, XBOX1, PS4
VÝVOJ:
ELINE MEDIA
VYDAVATEĽ:
ELINE MEDIA
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
8. JÚN 2020

BEYOND BLUE

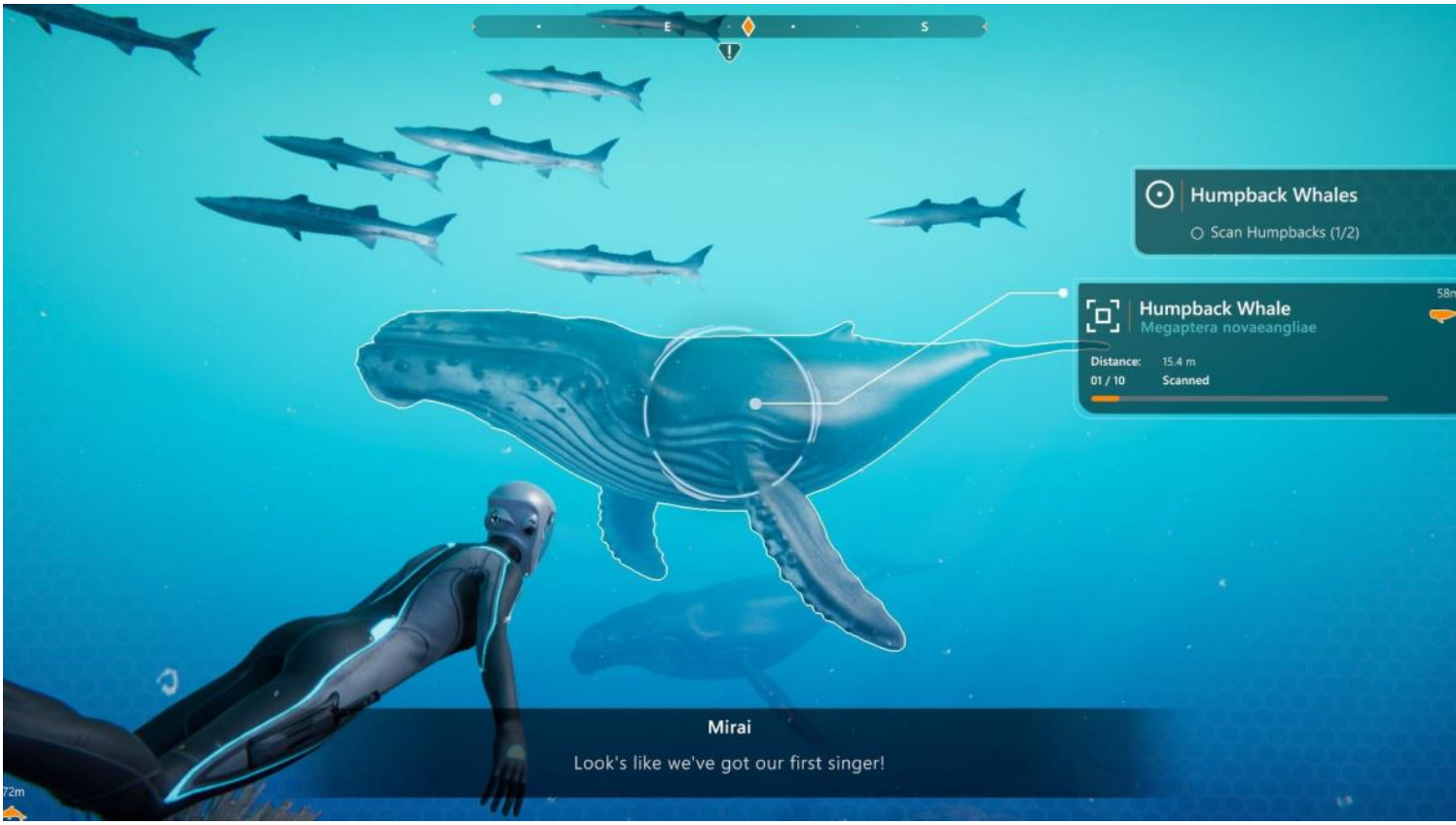
NUDA POD VODOU

Seriál Blue Planet II patrí k tomu najlepšiemu z prírodopisných dokumentov, čo som mal možnosť vidieť. Fascinujúci podmorský svet natočený v bezkonkurenčnej kvalite a s komentárom božského Davida Attenborougha sa mi pred pár rokmi nenávratne vryl do pamäte. Preto som sa možnosti zrecenzovať Beyond Blue celkom potešil. Lenže...

Hra vychádza z vyššie spomenutého dokumentárneho seriálu Blue Planet II a autori priamo spolupracovali s jeho tvorcami pri vývoji. Človek by si tak myslel, že výsledný produkt zaujímavým mixom dokumentu a hry presiaknutý informáciami a zaujímavosťami o podmorskom svete. Bohužiaľ, opak je pravdou.

Ujmete sa role podmorskej výskumníčky Mirai, ktorá študuje vorvane tuponosé. Hra sa odohráva celá pod vodou a Mirai sa vydáva na pravidelné ponory zo svojej osobnej ponorky. Na jej ovládanie môžete rovno zabudnúť. Slúži len ako kulisa, kde medzi ponormi telefonujete s kolegami a so svojou sestrou, prezeráte si tu zaujímavé dokumentárne videá a prepínate nudné pesničky cez prehrávač. Počas celej hry dokonca ponorku ani neuvidíte z vonkajšej strany.

Ponory sú ale tým hlavným "lákadlom" hry. Mirai má elegantný futuristický potápačský oblek a neobmedzenú zásobu kyslíka, takže vašu pozornosť môžete sústrediť na okolie. Je treba pochváliť snahu autorov vytvoriť ilúziu skutočného podmorského sveta, pretože animácie a modely živočíchov sú naozaj kvalitne spracované. Prostredie je ale nesmierne nudné a takej Subnautice nesiaha ani po špičky. A neobstojí tu ani argument, že ide predsa o reálny svet a nie mimozemskú planétu, pretože v našich oceánoch o mimozemské scenérie rozhodne núdza nie je. Hra obsahuje aj mapu, ktorá je tu ale absolútne zbytočná, lebo prostredie je malé a k jeho skúmaniu vás nič nevedie.



Príbeh, ktorý zaberie zhruba 3 hodiny, sa točí okolo Mirainej posadnutosti vorvaňmi, čo je asi aj kameň úrazu celej hry. Vidieť spať skupinu vorvaňov v temnote kolmo nahor je bez debaty fascinujúci pohľad aj takto v hre, ale povedzme si pravdu, nič zaujímavejšie od nich nemôžme čakať. Prečo sa autori rozhodli venovať plnú pozornosť práve nadnášajúcim sa horám mäsa je pre mňa záhadou. Seriál, z ktorého hra vychádza, pritom v každej svojej epizóde predstavil iný bióm a iných "hrdinov" oceánu a zakaždým išlo o zaujímavý pohľad. Počas ponoru samozrejme stretnete aj iné tvory a len tak medzi rečou vás kolegovia pošlú naskenovať delfíny, vráskavce alebo kosatky, ale hlavné husle tu stále hrajú tie nudné vorvane. Tešil som sa, že možno uvidím aspoň raz aj žraloka bieleho pri love. Nie. Namiesto toho ďalší nadnášajúci sa vorvaň.

Herná náplň hru nijako nezachraňuje. Neustále dookola skenujete pravým a ľavým tlačidlom myši všetko, čo sa pohne a občas stlačíte F, aby ste niečo zdvihli zo dna. To je všetko. Rozumiem, že nejde o akčný titul, ale trochu kreativity by hre neuškodilo. Za určitý počet naskenovaných jedincov nejakého živočícha sa vám postupne odomykajú záložky, ktoré ale neobsahujú žiadne informácie ani zaujímavosti, ale zmôžu sa tak maximálne na latinské názvy a zaradenie, prípadne na graf s hĺbkou, v ktorej jedinec žije. V hre podľa dokumentárneho seriálu je to nepochopiteľné.

Z tej vlny kritiky by sa mohlo zdať, že ide o veľmi zlý titul, ale nie je to pravda. Beyond Blue je priemerná oddychovka na pár hodín a hlavne premárnený potenciál na skutočne zaujímavý herný dokument. Skutočným lákadlom a asi najlepším prvkom hry tak boli pre mňa krátke videá a rozhovory, ktoré sa nevošli do seriálu a ktoré sa vám počas hrania postupne odomykajú. Zaujímavé momenty, na ktoré natrafíte počas hrania, by sa ale dali zrátať na jednej ruke tyranosaura.

Ak však máte chuť na podmorské dobrodružstvo, určite siahnite po hre Subnautica. Tá ilúziu oceánu, života a záhad v ňom zvláda výborne. No a ak ste náhodou nevideli seriál Blue Planet II, okamžite to napravte! Začať môžete fantastickým trailerom.

HODNOTENIE

+ animácie a modely zvierat
+ dokumentárne videá
- nudná hrateľnosť
- nezaujímavé prostredie
- absencia textov a informácií o jednotlivých živočíchoch

6.0

PLATFORMA:
PC, PS4
VÝVOJ:
CHUNSOFT
VYDAVATEĽ:
BANDAI NAMCO
ŽÁNER:
BOJOVÁ AKCIA
VYDANIE:
27. FEBRUÁRA 2020

ONE PUNCH MAN
A HERO NOBODY KNOWS

V meste je rušno, ľudia sa prechádzajú po námestí, obzerajú výklady obchodov, sedia na terasách, či sa niekam ponáhľajú za prácou alebo za priateľmi. Nikto z nich nemá tušenia, že sa blíži monštrum, trojmetrový, mimozemsky vyzerajúci svalovec s fialovou kožou, ktorý má jediný cieľ - očistiť tento svet od ľudskej nákazy, znečistujúcej vodu, vzduch aj zem. Vaccine Man, ktorý o sebe tvrdí, že je protilátkou vytvorenou samotnou matkou Zemou proti zhubnej nákaze nazvanej civilizácia. Ale vtom sa objaví hrdina v pláštenke, s laxným výrazom tváre a plešinou lesknúcou sa ako biliardová guľa. Po otravnom a zbytočnom monológu od monštra ho tento hrdina, Saitama, jediným úderom päsťou pošle v malých kúskoch na druhý svet. Výraz jeho tváre ale ostáva nezmenený a utrúsi jedine: ,,Mať nedozernú silu, to je pekná nuda."

Ale Saitama ani zďaleka nie je jediný hrdina na svete, popravde povedané vo svete One Punch Man sú ich stovky. Združuje ich Asociácia hrdinov, ktorej cieľom je chrániť tento monštrami a hrozbami preplnený svet. Do tejto asociácie sa dostanete aj vy s vaším hrdinom a pripojíte sa tak k elite ľudstva, jedincom so silnou vôľou a presvedčením, ktorému obetujú celé svoje bytie. V tradičnom editore postáv si môžete vytvoriť avatara od výmyslu sveta, od klasického svalovca, cez štíhlu sexbombu, až po starého majstra bojových umení. Dostanete do vienka prvý z bojových štýlov, ktoré sa môžete naučiť, od asociácie hodnosť hrdinu triedy C (najnižšia) a prvé úlohy a zadania.

Hra samotná sa hrá takmer podobne ako iné tituly z produkcie Bandai Namco v rovnakom žánri, konkrétne napríklad Jump Force či Dragon Ball Z: Kakarot.

Je to teda klasická bojovka, kde môžete v boji podľa okolností použiť až trojicu postáv. Postupne si osvojíte niekoľko bojových štýlov, ktoré ešte postupne môžete vylepšovať a získavať ich používaním nové kombá či Killer Moves. To sú špeciálne útoky, ktoré udeľujú masívne poškodenie, vyzerajú veľmi efektívne a na ich použitie treba naplniť špeciálny ukazovateľ. Neskôr si osvojíte aj Super Killer Move, ktorý je ešte ničivejší a na jeho aktiváciu je potrebné splniť ešte nejaké podmienky naviac.

Súbojový systém je teda celkom bohatý a hlavne sa na boje dobre pozerá. Súbojové štýly tú tiež rôznorodé, od pomalších a devastačných (napríklad štýl Tank Top skupiny), až po rýchle, aj keď s menším dosahom. Autori ešte súboje úspešne ozvláštnili náhodnými udalosťami, ako je padanie meteorov z neba či údery bleskov. Občas aj priletí dron a zhodí na bojisko krabicu, ktorá vám na pár sekúnd navýši útok či vylieči časť zdravia. Tieto náhodné udalosti často vedia zvrátiť priebeh súboja a to nielen vo váš, ale aj protivníkov prospech.

Nikto učený ale z neba nepadol a tak aj vy budete musieť ujsť nejakú cestu, aby ste sa mohli hrdo nazývať všestranným a silným bojovníkom. Väčšinu bojových štýlov a špeciálnych útokov sa naučíte počas príbehovej kampane, ale aj počas vedľajších misií. Hlavne tie vedľajšie môžete získať na viacerých miestach, od náhodných ľudí postávajúcich na ulici mesta, z dcérskych pobočiek Asociácie hrdinov, až po veliteľstvo samotné. Niekedy v meste stretnete aj iných hrdinov z asociácie, ktorých poznáte aj zo seriálu či mangy a budete s nimi plniť rôzne misie, ktoré sú ale v skutočnosti všetky na jedno kopyto - stretnutie s hrdinom, prestrihová scéna, boj s monštrom či chuligánmi. Stretnete dokonca aj S rank postavy, ako je Genos, Metal Bat (môj obľúbenec) či samotného Saitamu (aj keď ten je napriek svojej sile trieda B). Plnením týchto úloh sa bude zvyšovať aj ich náklonnosť k vám, čo má práve za následok učenie sa nových štýlov a techník boja. Od Metal Bata sa tak naučíte štýl boja so zbraňou, Genos vás naučí svoj rýchly a obratný Cyborg štýl.

Od náhodných ľudí v meste zas môžete dostať aj rôzne ,,nájdi a prines" úlohy, pri ktorých budete v meste hľadať stratený zápisník, či odnesiete kufrík s peniazmi človeku, ktorému ich zadávateľ dlhoval už dlhé roky. Takýchto úloh je ale pomenej a väčšina ostatných je znova len podľa šablóny popísanej vyššie. Celkovo sú skrátka úlohy a zadania naozaj nudné, s opakujúcimi sa scenármi a monštrami. Pri monštrách je síce pravda, že sa autori snažia o originalitu, ktorá je vlastná aj seriálu/mange, ale popravde sa mi zdalo, že občas zašli s predstavivosťou priďaleko. Mnohé monštrá tak vyzerajú, ako by ich vytváral generátor fyziologických omylov a nie skúsená ruka výtvarníka.

Za všetky úlohy, ktoré plníte, získavate niekoľko odmien. Samozrejmosťou sú peniaze, za ktoré si môžete kupovať nové kusy oblečenia či skiny pre postavu aj štýly účesu. Môžete kupovať aj nábytok do bytu, v ktorom bývate, či rôzne jednorázové predmety, ktoré vám počas trvania jednej misie navýšia určitú štatistiku, či poskytnú výhodu.

Za niektoré misie dostávate aj špeciálnu menu, za ktorú si môžete u jedného zašitého obchodníka na okraji mesta kúpiť vzácnejšie skiny a predmety. Tu už sa zachádza do takých bizardností, ako konská hlava, krabie klepetá a topánky z kartónových krabíc. Niektorí hrdinovia v hre vyzerali naozaj zvláštne a skôr ako monštrá budiace hrôzu a nie ako záchrancovia ľudstva.

Druhou odmenou za plnenie úloh sú skúsenosti, ktoré dostávate do celkovej úrovne vašej postavy a aj do úrovne používaného bojového štýlu. Za dosiahnutie novej úrovne vášho vykonávateľa spravodlivosti mu potom môžete navyšovať rôzne štatistiky, ako je napríklad útok, zdravie a sila vašich špeciálnych útokov. Za postup na vyššiu úroveň vášho bojového štýlu sa vám zas odomknú efektívnejšie kombá, či viac slotov na špeciálne útoky, ktoré postupne môžete takto mať až tri, plus jeden Super Killer Move. Treba dať ale pozor, lebo ak bojový štýl vymeníte za nový, musíte ho vylepšovať zvlášť, znova od nuly.

Nakoniec ešte za plnenie misií dostávate Contribution body, čo je vlastne merítko toho, ako veľmi ste mestu prospešnými. Čím viac bodov takto nazbierate, o to viac misií sa vám odomkne, a to nie len tých vedľajších, napríklad v dcérskych pobočkách hrdinskej asociácie, ale aj tých hlavných priamo vo veliteľstve. Tu neskôr ale nastal problém. Ak ste chceli hrať len hlavnú príbehovú líniu, mali ste tých bodov na pokračovanie málo a aj tak vás hra donútila plniť aj vedľajšie úlohy, ktoré vám ale kvôli svojej opakujúcej sa náplni budú časom pravdepodobne liezť hore krkom.

Keď sa to tak vezme, ani tie hlavné úlohy nie sú žiadne terno. Príbehom hra pokrýva celú prvú sériu animovaného seriálu, ibaže sa udalosti menia s ohľadom na to, aby ste boli do nich zakomponovaný aj vy s vašou postavou. Takže sa musíte napríklad sami postaviť Carnage Kabutovi a snažiť sa prežiť jeho brutálne útoky. Vašou úlohou nebude poraziť ho, len mu stiahnuť jeho zdravie na úroveň potrebnú na to, aby sa objavil Saitama. Ten už s ním potom urobí krátky One Punch proces. Okrem Saitamu, samozrejme, občas dostanete možnosť zahrať si aj s inými postavami, budete po nepriateľoch hádzať bicykel s Mumen Riderom, či robiť z monštier sitko na špagety so Stingerom a jeho zvláštnym oštepom. Práve za plnenie týchto úloh dostávate aj ďalšie body do hodnotenia hrdinu. Postupne sa tak vypracujete z triedy hrdinu C až k vrcholným hrdinom triedy S a pripojíte sa k elitného klubu - ku Genosovi, Kingovi či Silverfangovi.

Ak však zapnete online mód, môžu vám v nepovinných úlohách prísť na pomoc aj náhodní hráči s ich vlastnými hrdinami. Tých môžete stretnúť aj počas samotných potuliek mestom, komunikovať s nimi pomocou emotikonov, či ich vyzvať na súboj. Ak si chcete vyskúšať hru aj za iných hrdinov, vo veliteľstve asociácie sa môžete zúčastniť súbojov proti iným hráčom s postavami zo seriálu, ktoré si sami vyberiete a postupne odomykáte progresom v misiách. Ak skúsite hodnotené zápasy, za tie dostávate znova špeciálnu menu, pomocou ktorej môžete nakupovať vzácne skiny a kusy oblečenia. Len som mal pocit, že som v meste iných hráčov stretával veľmi zriedkavo a ani v budove veliteľstva, kde by malo byť teoreticky rušno, som viac ako dvoch - troch hráčov stretával veľmi ojedinele.

Potulky mestom majú ešte jeden veľmi nepríjemný znak. Aj na obrázkoch z hry je vidieť, že hra graficky práve neexceluje, čo samo osebe nie je problém, keďže je to v prvom rade otázkou vkusu a pri tituloch inšpirovaných anime aj otázkou art-štýlu, ktorý má predloha. Problém je v tom, že hra v meste beží skrátka hrozne. Síce som hru recenzoval na pôvodnom Xbox One, čo nie je nejaký extrémne výkonný stroj, ale dokáže rozbehať uspokojivejšie oveľa náročnejšie a graficky o niekoľko úrovní krajšie hry. Dokonca sa mi tu pomerne často stávalo, že v relatívne prázdnom prostredí bez života mi doskakovali postavy aj niekoľko sekúnd po tom, ako som stál na mieste zadania úlohy, kde ma mala daná osoba čakať.

Aspoňže pri samotnom boji hra beží plynulo a bez problémov, lenže v meste pri pobehovaní hore - dole som strávil tak veľa času, že tie pády fps a doskakovanie postáv mi časom naozal liezli hore krkom. V kombinácii s často otravnými a repetitívnymi úlohami, veľmi slabo spracovanými prestrihovými scénami a prakticky prázdnym a nudným

prostredím bolo po niekoľkých hodinách hranie hry skôr utrpením ako zábavou. Zachraňovali to hlavne postavy hrdinov známych z predlohy, predovšetkým vtipné situácie s laxným Saitamom a premotivovaným Genosom mi často vykúzlili úsmev na tvári.

One Punch Man je zvláštne anime, nie je to typický predstaviteľ hrdinských sérií, ako je napríklad Bleach či Naruto. Látka je poňatá iným spôsobom, satirickým, menej pompéznym, svojím spôsobom napriek satire aj realistickejším - hrdinovia sú detinskí, naivní, občas konajú hlúpo, sebecky či nezodpovedne. Pod povrchom sa ale skrýva naozaj solídny pohľad na hrdinskú tematiku, rozbor toho, čo znamená obetovať svoj život pre druhých, postaviť sa proti nepredstaviteľnému nebezpečenstvu, či hnať sa za silou až za hranicu toho, kedy je hrdina prisilný a stáva sa z neho prázdna schránka bez emócií, ktorá nedokáže nájsť potešenie z boja. Hra ale túto tematiku len poškriabala po povrchu a obmedzila sa na presný a doslovný prepis scénok z anime.

Keby sa na oplátku hra aspoň dobre hrala, nebol by to problém. Nie je to úplná katastrofa, hra dokáže pri zdravom dávkovaní pobaviť. Ale plytká a repetitívna náplň misií, statický mŕtvy svet a do toho ubíjajúci technický stav z toho robia priemerný zážitok, ktorý asi dohrajú len fanúšikovia predlohy. Aspoňže ten súbojový systém s množstvom bojových štýlov bol zábavný a úprava postáv zas dáva šancu tvoriť tých najbizarnejších hrdinov, akí kedy kráčali po tomto svete. Moje odporúčanie znie - ak ste fanúšikom superhrdinských anime a nevideli ste One Punch Mana, najprv si pozrite seriál a keď si obľúbite postavy, s radosťou si s nimi potom aj zabojujete v hre.

HODNOTENIE

+ súbojový systém s množstvom špeciálnych útokov a špecifických bojových štýlov
+ náhodné udalosti počas bojov
+ hromada zaujímavých postáv z univerza One Punch Man
+ možnosť vytvoriť si naozaj bizarného hrdinu
- plytké a repetitívne úlohy v prázdnych a mŕtvych prostrediach
- nutnosť plniť vedľajšie úlohy kvôli postupu v príbehovej línii
- padanie fps a doskakovanie postáv, pričom hra má podpriemernú grafiku

6.5

PETER DRAGULA

LIBERATED

PLATFORMA:
PC, SWITCH
VÝVOJ:
ATOMIC BOMB
VYDAVATEĽ:
WALKABOUT
ŽÁNER:
RACING
VYDANIE:
23. APRÍL 2020

Ak máte radi atmosferické tituly ako Limbo alebo Inside od Playdead, nová hra Liberated vás môže zaujať. Atomic Wolf v ňom priniesli veľmi podobný, ale komiksovo orientovaný a viac akčný štýl hrateľnosti. Nie dlhý, ale pôsobivý. Zároveň možno nie až tak prepracovaný ako hry od Playdead, ale má svoju špecifickú hrateľnosť.

Konkrétne vás Liberated zavedie do sveta roku 2023, v ktorom sa ľudské práva začínajú vytrácať a vy sa s hrdinami vydávate do nočného upršaného mesta v nádeji na zmenu. Hra vám ponúkne viac pohľadov na situáciu v štyroch kapitolách príbehu, ktoré prejdete približne za 3-4 hodiny. Nie je to veľa, ale na takýto štýl hry ani málo, také Inside ste prešli za dve hodiny.

Liberated sa však snaží ísť svojim smerom, viac akčným, kde zbraň je základom, ale nechýbajú ani jednoduché puzzle prvky a logické úlohy. Celé to dopĺňa komiksové vyrozprávanie príbehu. Teda doslova, keďže štyri jednotlivé kapitoly hry sú štyri časti komiksu Liberated a popri hraní nimi listujete.

Ako samotným komiksom listujete, pozeráte si príbeh, v políčkach komiksu prebiehajú aj rozhovory a miestami rovno v danom políčku rovno preberiete postavu a hráte. Je to dobre vymyslené a dizajnovo veľmi pôsobivé. Malý problém je, že rozprávanie príbehu je veľmi nudné a zdĺhavé a so zlým ovládaním. Môžete len ťukať, aby ste sa preklikli na ďalšie políčko, čo trvá zbytočne dlho, často pri ťukaní prekliknete aj rozhovor a nakoniec to možno, tak ako ja, preťukáte celé, aby ste sa čo najskôr dostali k nejakej tej hrateľnosti.

Dizajnovo síce parádne, ale zo stránky rozprávania príbehu mi to vôbec nesadlo. Rovnako z atmosféry. V Inside ste hneď vedeli, že ste v krutom totalitnom svete. Tu sa to snažia autori vysvetliť, ale nedarí sa im to a skôr ako sa nazdáte, začnete s postavou strieľať policajtov. Takže OK, asi som odteraz vrah. Viete len, že máte utekať, že vláda ovláda občanov v snahe o ich bezpečnosť a že nejaká skupina Liberated chce proti tomu bojovať. Je to príbeh o autoritárstve, ktoré ničí demokraciu. Niečo ako V for Vendetta.

Ale je to všetko otázka pohľadu. Preto vám hra dáva postupne možnosť hrať za rôzne postavy, za občana, za policajta a aj za členov odboja. Vidíte príbeh z rôznych strán, ale nič to prakticky nemení a hrateľnosť ostáva stále rovnaká.

Teda prechádzate čiernobielymi prostrediami a vyvražďujete nepriateľov. Či už sú to policajti, rebeli, odboj, alebo ktokoľvek. Stoja v ceste, musia zomrieť.

Tu treba povedať, že zameriavanie a strieľanie je veľmi dobre spravené a to ako na Switchi, tak aj v prichádzajúcej PC verzii (tá zatiaľ mala demo na Steame v letnej akcii). Nestrieľate len priamo, ale musíte si pekne namieriť v 360 stupňoch a ideálne v sekunde zamerať hlavu nepriateľa pre čistý headshot. Ten zaistí, že nepriateľ nevystrelí, alebo aspoň nevystrelí druhýkrát. Totiž ak je nepriateľov viac, už ide doslova o život a musíte byť rýchly. Miestami sa môžete aj skrývať vzadu v prostredí, ale je len niekoľko miest, kde je to skutočne potrebné využiť. Vtedy môžete na okolo prechádzajúceho nepriateľa skočiť a zlikvidovať ho potichu. Viete sa aj potichu zakrádať, ale rovnako je to takmer nevyužitá možnosť.

Podobne ako autori takmer úplne odignorovali puzzle prvky. V celej hre sú len 2-3 väčšie úlohy, kde sa musíte ponoriť, preplávať, niečo zapnúť, presunúť debnu, aby ste na ňu skočili. Ale je toho skutočne málo. Viac je jednoduchých logických dekódovacích úloh, kde musíte uhádnuť kód, alebo pospájať obvod, aby ste niečo hackli alebo odomkli. Nakoniec to ešte dopĺňajú občasné quicktime eventy, kde musíte rýchlo stláčať jednotlivé tlačidlá (jednu scénu som opakoval asi 20 krát pre iné rozloženie ABXY tlačidiel na Switchi ako na Xbox gamepade).

Zvyšok je už spomínané strieľanie, skákanie, asi dvakrát sa aj vyšplháte a raz zažijete skutočne náročnú scénu vo výťahu. Kde na vás z každej strany útočia nepriatelia. Na štandardnej obťažnosti je to náročné na šikovnosť, ale našťastie hra má dve úrovne obťažnosti a ak by ste so scénou mali problém, môžete si ju znížiť. Je tu štandardná náročnosť pre akčných hráčov a nižšia pre čitateľov. Tí si môžu viac vychutnávať komiks, majú viac zdravia a v prostredí je menej nepriateľov.

Samotná grafika je štýlová a veľmi pôsobivá. Kombinácia čiernej a bielej a komiksového ladenia tu veľmi padne. Je to celé kvalitne vykreslené, vymodelované a miestami aj dynamické. Hlavne zabíjanie nepriateľov so zasvietenou baterkou je pôsobivé, keďže je so zapracovanou fyzikou a padajúca baterka v temnom prostredí je efektná. Čo mohlo byť lepšie sú hlavne postavy. Na Switchi to veľmi nevidieť, ale v PC verzii už vidieť, že chýbajú detaily a nie sú tak kreslené, ako by mohli byť, respektíve nemajú taký správny komiksový vizuál. Rovnako chýba antialiasing, kde na Switchi neustále vidíte zrnenie hlavne postáv, ale rušivé to je aj na PC. Pri PC zatiaľ môžem súdiť len podľa dema. Uvidíme, či do plnej verzie pribudnú možnosti nastavení.

Hudobne hra nesklame ani neprekvapí, ale dobre sa hodí k samotnému štýlu hry. Je temná, tajuplná a dobre ju dopĺňajú zvuky streľby. Aj keď žiaľ žiadne hlasy. Je to totiž komiks, kde musíte len čítať.

Ak to zhrnieme, Liberated je veľmi rozporuplná hra, kde mali autori parádne nápady s dizajnom, ale nedotiahli to po ďalších stránkach. Hra ponúka pôsobivé vizuálne spracovanie, slušnú, aj keď postupne stereotypnú akciu, ale zároveň vyrozprávanie príbehu a vykreslenie atmosféry nie sú dotiahnuté a rovnako sa zabudlo aj na viac puzzle prvkov, alebo väčšiu rozmanitosť v hrateľnosti. Celkovo si myslím, že tu autori premrhali šancu spraviť veľmi pôsobivú metroidvania hru, ale celé to skončilo orezané a nevýrazné.

HODNOTENIE

+ štýlové komiksové spracovanie
+ slušná nádielka akcie

- krátke ale aj tak postupne stereotypné
- nevýrazné vyrozprávanie príbehu
- málo puzzle prvkov

5.5

MICHAL KOREC

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

POKEMON SWORD: ISLE OF ARMOR

Ako sa vyvíjajú platformy, ekosystémy, tak sa mení aj prístup vydavateľov. Prvý prídavok k Pokémonom napĺňa jasne nastavené očakávania – Nintendo sa rozhodlo využiť potenciál Switchu a namiesto tretej verzie ku Sword & Shield volilo tentokrát inú cestu. Hry udržuje pri živote cez Expansion Pass, hojne využívaný v iných tituloch. Klasické datadisky sú hráčom známe, japonskí tvorcovia tradične radšej volia formu rozšírenej verzie hry (viď. Persona 5 Royal). Napriek tomu je tu dobre načrtnutá cesta, ako sa dá rozvíjať svet, do ktorého ste investovali už desiatky hodín a ešte ste mohli využiť aj dobre vytrénovaných avatarov na nové dobrodružstvá.

Tí, čo hrali Pokémon Sword a Shield, si ľahko spomenú na dlhé hodiny strávené v tzv. Wild Area. Otvorená časť hry, kam vás pustil systém pomerne skoro, umožnila grindovať a objavovať rôzne druhy Pokémonov v prvých hodinách – teoreticky ste mohli čeliť extrému, že ste sa neposúvali v príbehovej línii, ale naberali skúsenosti len tu. Preto mala hra šikovný druh motivácie, aby vás vrátila ku hlavnej porcii. Vyššie druhy Pokémonov ste mohli chytať až po tom, čo ste získali istý stupeň odznaku v hre. Vo Wild Area ste mohli tráviť čas zhruba do levelu 20 či 25, ale potom ste sa zrejme k príbehu vrátili.

Ak ste milovali Wild Area, zbaštíte Isle of Armor ľahko a rýchlo. Prakticky vás čaká ďalšie otvorené územie, ale šikovne rozdelené na viaceré časti: nájdete tu úvodnú stanicu, dojo i obchod, široké

pláne, tajomný les, cestičky výziev, búrlivé pobrežie, tajomné jaskyne alebo púštnu oblasť. To je Wild Area: Epizóda II – s iným dizajnom, ale rovnakými princípmi. Nájdete tu Pokémonov na rôznom leveli a aj záhadné ružové kruhy, ktoré vás privedú k energii či mocným súbojom, pomedzi nimi postáva pár ľudkov s vlastnou agendou a preháňa sa tu množstvo Pokémonov.

Nové prostredia majú trošku čínsky či orientálny nádych, ale pritom si držia dizajn regiónu Galar. Je tu pár nových postáv, ktoré vás prevedú malou sériou questov – nečaká vás síce nič dychberúce, ale po čase si uvedomíte, že aj pár obyčajných úloh vám dáva lepší zmysel putovania ako iba dlhočizné dni grindovania, kedy hľadáte čoraz vyššie levely Pokémonov. Ľahučká, ale dobre poskladaná séria úloh vás najprv pošle na titulný ostrov, kde nájdete bizarnú postavičku, z ktorej sa rýchlo vykľuje vaša ľstivá súperka. Je ambiciózna, ale zákerná, bude vám robiť zle pri každej úlohe a drancovať z vás vaše zásoby či Pokémonov.

Dvojica Honey-Mustard, ktorá vedie dojo, si pre vás pripraví sériu troch zaujímavých úloh na rozbeh. Tou prvou je hľadanie troch stratených Slowpoke borcov niekde v divočine, čo vám umožní okúsiť prvé rozľahlé územie i súboje. Druhou je hľadanie Max Mushrooms v jaskyni, kam sa treba dostať – opäť šanca prejsť polovicu ostrova a stretnúť pestré postavičky. Treťou je stať sa najlepším kamošom s novým Pokémonom – čo znamená prejsť fotogenické lokality vyznačené na mape a užiť si trocha času. Nasleduje úloha, ktorá preverí váš charakter i skúsenosti, lebo treba zdolať piatich protivníkov v jednej z dvoch veží na ostrove – vyberáte si medzi vežou vody a vežou temnoty (pričom druhá je už pasé a nedostupná do konca hry), aby ste čelili rôznym borcom. Minimálny level bol v mojom prípade 30, zatiaľ čo Kubfu začína oveľa nižšie, takže pár hodín budete investovať, aby ste sa dostali k bojom.

A potom sa vám podarí svojho zverenca posunúť na vyššiu formu Pokémona a ostáva vám celý ostrov na prieskum.

Zadávanie úloh sa vytratí, čo je škoda, lebo hra by určite uživila aj dva razy väčší nášup a potom vám ostáva iba hľadať, trénovať a loviť na vlastnú pásť, len aby ste naplnili Pokédex. Isteže je to náplň aj iných Pokémon hier, ale tu by sa azda žiadalo aj ešte čosi viac ako pár úloh a naháňanie viac ako 200 druhov Pokémonov. Samozrejme, klasická formula funguje a hľadať ďalšie druhy má stále čosi do seba, ale potenciál hry je vyšší, keď už sa čiastočne púšťa do open-world formátu.

Rýchlo objavíte viaceré zákutia a lokality, potešíte sa fajnovej minihre so zberom 151 Diglettov a to je všetko pre túto DLC porciu. Je to dobrý krok vpred v kontexte hry a hlad po ďalších druhoch ostáva, ale prebíja ho sčasti túžba plniť vo svete viac úloh, mať šancu využívať formulu na ešte inú náplň – a je otázne, či tvorcovia dokážu využiť taký potenciál. Je fajn, že z lineárnej hry sa presúvame do inej formy, ale aj tá má svoje lákadlá a tie Pokémoni ešte len začínajú odkrývať. Pokračujeme v zime do The Crown Tundra.

HODNOTENIE

+ niektoré zaujímavé úlohy a skúšky
+ pekné územie na objavovanie
+ kopa nepredvídateľných Pokémonov
+ vhodné rozšírenie hrateľnosti

- Príbeh relatívne riedky
- Iba pár questov
- Nové územie mohlo byť väčšie

7.5

MATÚŠ ŠTRBA

ARREST OF A STONE BUDDHA

PLATFORMA:
PC, SWITCH
VÝVOJ:
YEO
VYDAVATEĽ:
YEO
ŽÁNER:
AKCIA
VYDANIE:
27. FEBRUÁR 2020

Mám rád nenápadné indie hry, v ktorých sa skrýva niečo viac a nesnažia sa len o hrateľný zážitok, ale je v nich aj niečo navyše. Či to je nejaké posolstvo, prípadne popkultúrny odkaz, jednoducho čokoľvek, čo hru spraví zaujímavejšou a pomôže jej vyniknúť z davu. Arrest of a stone Buddha papierovo má byť hra, ktorá toto všetko spĺňa, no ako ste asi aj vytušili zo známky hore, niečo nevyšlo. A asi si môžem dovoliť trochu predbehnúť zvyšok textu a prezradiť, že to, čo tu v veľkom zlyhalo, je nakoniec práve hrateľnosť.

Postupnosť má byť totiž taká, že si ako vývojár postavím pevné základy v hrateľnosti a potom na nich staviam to niečo navyše. Tu bol proces asi opačný. Yeo nám pritom už predtým priniesol niekoľko nápaditých a dobrých hier, no teraz to trochu škrípe. Na zaujímavé nápady a atmosféru nalepil hrateľnosť, ktorá síce v úvode osloví, ale príliš skoro sa zamotá do slučky, z ktorej sa ľahko vymaníte a nebudete mať príliš chuť sa vrátiť, aby ste si ju zopakovali. Behom prvých pár desiatok minút totiž zažijete pravdepodobne všetko, čo vás tu čaká.

Arrest of a stone Buddha kombinuje veľa vecí, ktoré mám rád vo filmoch. Tematicky aj spracovaním sa pohybuje niekde medzi nasledovníkmi francúzskej novej vlny a hongkonským akčným filmom 90. rokov. Je to vlastne taká art housovka o nájomnom vrahovi zasadená do Paríža v 70. rokoch. Je doslova o jeho každodennom živote a ako asi tušíte, vy ste týmto nájomným vrahom. Deň za dňom vám uteká pred očami, kedy sa spolu s hlavnou postavou ponárate do zdanlivo nekonečného kolotoča zabíjania ľudí a času. Hromadné zabíjanie je totiž striedané bezsennými chvíľami, ktoré trávite v meste, pri alkohole, či so spoločníčkou. Postava zjavne prechádza

deprimujúcim obdobím a hra robí dobrú prácu v tom, aby túto depresiu preniesla aj na vás.

No a potom je tu tá estetická stránka, ktorá zase náramne pripomína napríklad filmy Johna Woo, kedy váš hrdina na scéne rozpúta parádny akčný balet, pri ktorom neraz v každej ruke drží inú zbraň a guľkami kropí desiatky nepriateľov, ktorí po každej presnej rane padajú na zem. Vždy po takejto pasáži vás čaká putovanie po Paríži, z ktorého zase môžete nasávať atmosféru a hlavne sa hlbšie ponárate do stavu, ktorý reprezentuje vášho zabijaka. Ešte aj miesta, kam vás hra zaberie, pôsobia priam ikonicky a pritom nejde len o mesto, ktorého známe pamiatky sa mihajú v pozadí.

Práve zasadenie a atmosféra sú veci, ktoré si tu budete užívať a sú vystavané na mnohých menších detailoch, ktoré spolu budujú veľmi zaujímavý celok. Autá v uliciach Paríža, aj keď sa skladajú len z menšieho počtu pixelov, jasne odkazujú na klasické Citroeny DS. Navštívite kaviarne, lekárne, kostol aj cintorín, luxusný byt a mnoho ďalších, pričom je ponuka prostredí pomerne pestrá. Problém je, že to, čo v nich robíte, nie je práve pestré a neskôr už ani zábavné. Až pri hraní začnete dumať nad tým, čo by ste tu radi robili, čo by zase tamtej scéne pristalo, pričom si samozrejme spomeniete na niektoré obľúbené filmy, ktoré síce robia podobné veci, ale robia ich lepšie, zaujímavejšie a chytľavejšie.

V takom prípade vás asi ani neprekvapí smer, akým sa príbeh vyberie, či dokonca ani samotný koniec. Visí to totiž vo vzduchu od prvých chvíľ a podobné veci predsa len asi aj patria k žánru. Zabíjate, bezcieľne sa túlate, chodíte si do lekárne pre prášky na spanie, zapíjate ich alkoholom, ráno sa zbudíte a celé si o zopakujete, akurát s novou sériou vrážd v novom prostredí. Takto to ide niekoľko dní, ktoré si vaša postava spestruje návštevou kina, múzea a podobne. Niežeby mi tá predvídateľnosť prekážala, dokonca som aj s takýmto koncom spokojný, len mám dojem, že sa v priebehu hry deje len málo k tomu, aby na vás príbeh mal nejaký väčší dopad. Depresiu síce s postavou prežívate, no neviete sa s ňou stotožniť.

Čo sa týka hrateľností, je to 2D akcia a skladá sa z dvoch časí, ktoré ste si už asi odvodili z vyššie popísaného. V prvej chodíte, strieľate a je to pekelne ťažké, ale sprvu sa bavíte. Zbraň v ruke nemáte, no ovládate efektné chvaty na to, aby ste nejakú získali z paprčí prvého nepriateľa, ktorý k vám pribehne. Zbrane logicky nemajú nekonečné zásobníky, takže hrateľnosť spočíva v tom, že odhadnete, ktorý nepriateľ pribehne až k vám, zoberiete mu zbraň, strieľate, počkáte si na ďalšieho nepriateľa a takto dookola. Do rúk sa vám tak dostane viac typov zbraní podľa typov nepriateľov. Musíte si ale dávať pozor, keďže pár guliek vás zloží a môžete ísť od začiatku levelu.

Toto je zábava možno tak prvú polovicu z trojhodinovej hernej doby a kvôli vysokej obťažnosti je to potom už len frustrácia. Navyše sú chyby aj v dizajne. Napríklad síce vždy každým výstrelom trafíte, no len prvého nepriateľa. Problém je, ak na vás mieri niekto ďalej, strieľa po vás dajme tmu z brokovnice, no vy naňho nenamierite, lebo hra automaticky mieri len na najbližšieho. Nepriatelia sa navyše spawnujú donekonečna, takže vám nepomôže žiadna taktika ani nič podobné. Musíte len ísť vpred a dúfať, že tentoraz to vyjde a prejdete ďalej. Nakoniec hru dorazíte (teda ak vás za to niekto platí), no zábava to už nie je.

Takže sa hra skladá z dvoch častí – hrateľnostnej (akcia)a príbehovej (potulky mestom, alkohol, prášky, prostitútky). Prvá vás síce v úvode chytí, no časom omrzí a začne frustrovať. Druhá vás taktiež chytí a aj dobre skončí, len vás to nebude až tak zaujímať. Našťastie, hra funguje audiovizuálne, aby to vytiahla aspoň na ten priemer. Pixelart štýl jej pristane, veľmi pekne vykresľuje Paríž a prekvapivo pekné sú v ňom aj niektoré animácie. Hudba je veľmi dobrá, skvele dotvára atmosféru, aj žánrovo tu perfektne sadne a hlavne sa dobre počúva. No to nestačí.

HODNOTENIE

+ prvú hodinu akcia zabaví
+ dobrá ťaživá atmosféra
+ audiovizuál

- po prvej hodine nudí a už len frustruje
- neustále opakovanie každodennej rutiny nakoniec príbehu neprospieva

5.0

MICHAL KOREC

SAKURA WARS

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
SEGA
VYDAVATEĽ:
SEGA
ŽÁNER:
AKČNÁ RPG
VYDANIE:
28. APRÍL 2020

Schválne by som rád vedel, predtým ako začnete čítať túto recenziu, či vám séria Sakura Wars niečo hovorí, alebo nebodaj ste nejaký jej diel v minulosti hrali.

Šanca nie je úplne mizivá, ak si pamätáte éru PlayStation 2, počas ktorej aj v Európe povychádzali všakovaké netradičné hry. Zrejme bude percento znalcov pri tomto titule veľmi nízke – preto je výhoda novinky, že predchodcov poznať nemusíte.

Fantázia tvorcov zo SEGA štúdia pracuje na plné otáčky. Vitajte v absolútne netradičnom svete: píšu sa 40. roky 20. storočia a toto je steampunková verzia Tokia. Stanete sa kapitánom Tokyo Revue, ktorá má chrániť mesto pred externým nebezpečenstvom. Ste mladý švihák Seijuro Kamiyama a tam vonku čakajú krvilační démoni, aby vpadli na územie metropoly. Našťastie máte po ruke veľkých robotov, do ktorých možno naskákať a bojovať v záujme občanov. A na akcie nebudete sami: váš tím môže obohatiť pätica rôznych žien, každá so svojou minulosťou, ambíciami i osobnosťou.

Ak očakávate od Sakura Wars tradičnú JRPG, kde bude skupina hrdinov putovať po svete a objavovať fantastické územia i urputne bojovať v dlhočizných súbojoch, je na mieste dôležité precitnutie. Sakura Wars mieša prvky vizuálnej novely s prvkami randenia (ako ich vedia servírovať len Japonci) a k nim sú priložené akčné pasáže so spomínanými mecha mašinami.

Neakčné časti hry vedia byť zdĺhavé, no na druhej strane núkajú košaté dialógy i silný vývoj postáv. Autorom pomohlo zasadenie do divadelného prostredia, kde pôsobí pätica žien.

Ako to v japonskej spoločnosti býva, Seijuro chce byť ich sensei, no dámy sú prekvapivo prchké a najprv mu neprejavujú veľkú mieru sympatií. Cestu k ženám si hľadáte pomaly, občas ťažko, no má to svoje čaro. Ak ich túžite postupne spoznať, radiť im, ako sa posúvať v živote, či riešiť jednotlivé dilemy. Znie to, akoby bol ich nadriadený a scenáristi ho vykresľujú skôr podľa archetypov: je to rodený vodca, nemá problém slečny špehovať či komentovať a navyše má na pleciach predsa ten osud Tokia, takže si potrebuje získať rešpekt.

To pätica dám Anastasia, Azami, Clarissa, Hatsuho a Sakura má vykreslené charaktery a dedikované kapitoly pre osud každej z nich. Jedna pochádza z kmeňa ninjov, iná vyznáva idol či inú formu kultúry – čomu sa netreba čudovať, keďže sú divadelnou skupinou Flower Troupe. Azda je škoda, že každá má iba jednu vlastnú kapitolu v Tokiu (či inde) s dejovým pozadím, vďaka čomu im môžete neskôr lepšie porozumieť a odomknúť ich potenciál. Lebo keď už fungujú ako celok, trošku sa strácajú medzi ostatnými. Mladé ženy to nemajú ľahké: každá sa k niečomu utieka alebo trápi, vašou úlohou okrem spoznávania i budovania vzťahov je práve posun v ich životoch. K tomu slúžia aj tzv. trust momenty, kedy sa môžu prejaviť a vy si získate ich náklonnosť. Hra zachádza občas ďalej, okrem komplimentov sú naporúdzi aj letmé dotyky, ale prístupnosť je našťastie dobrá a nehrozia nútené lacné momenty.

Systém vizuálnej novely využíva tradičné dialógové možnosti japonských hier a núka tri odpovede. Väčšinou je jedna dobrá, ďalšia zvedavá a tretia provokatívna – a máte pomerne málo času, aby ste sa pre nejakú rozhodli, čo zvyšuje dynamiku a nepredvídateľnosť hry.

Čím ste ďalej, tým lepšie odhalíte charakter postavy - môžete očakávať istú typizáciu: jedna slečna bude skôr rozvážna, iná prchká, je tam milovníčka hudby, ale aj knihomoľka a to všetko určuje ich vlastnosti.

Na scény vizuálnej novely sa treba pripraviť a najmä si ich vedieť užiť, lebo tvoria prakticky väčšiu časť stopáže hry.

Druhou náplňou sú akčné súboje, kde sa hra prepína na mastenice s robotmi a dynamika sa razantne zvýši. Je to nečakane odlišný prístup, lebo zatiaľ čo dialógy si dávajú načas, súboje plynú podobne ako rýchle japonské gundam hry a nešetria efektnými pasážami. Sadnete si do robotov menom Kobu a zrazu sa cítite ako v Gundam Warriors. Seijuro aj baby sa mastia s protivníkmi, nasadzujú ľahké i ťažké údery, k tomu sa vám nabíja ukazovateľ na špeciálny úder. Elementy skupiny a vzťahov sú využívané aj v boji: ak vám dievčatá veria, začínate s vyšším morálnym kreditom. Ak ste dostatočne rýchli a efektívni, neschytáte toľko rán a dostanete bonus (lepšie zásahy, kvalitnejšia obrana). Dobre vyvážený tím je základ a nestačí ho iba ovládať v boji: musí prísť dostatočne odhodlaný do akcie.

Proti vám stoja rozličné typy nepriateľov. Pokiaľ ide o nájazdy démonov, nájdete zväčša dva druhy. Ľahšie sa pletú do cesty a čakajú na kosenie (klasický Warriors prístup, kde padajú po desiatkach), ale tí ťažší už predstavujú istú výzvu a najmä sa treba naučiť technike uhýbania ich ranám.

Ak sa dokážete uhnúť v poslednej sekunde, získate efektnú výhodu a zrážate celé skupiny v nasledujúcej efektnej scéne. Osobne mám s úskokmi problém vo väčšine hier, ale tu som sa techniku naučil ľahšie využívať.

Dej hry vám navyše v nastolí ešte ďalší typ protivníkov: z iných končín sveta dorazia tri arogantné odhodlané skvadry, ktoré si s vami chcú zmerať sily. Vyslancov má pre vás Shanghai, Londýn i Berlín – a sú to silné zoskupenia, s ktorými sa bojuje predsa len inak. Nebudete však bojovať priamo proti nim, ale v arénach si zmeriate sily o to, kto skolí viac démonov. A sú to kvalitne poskladané tímy, kde nie je veľa slabých článkov, takže sú to celkom dobré a odlišné výzvy.

Grafike nejde o úžasné rozlíšenia či modely postáv, vystačí si s kvalitnou animé verziou. Dlhočizné dialógy nepotrebujú veľa, skôr navodiť dobrú atmosféru a po stránke estetickej grafiky niet čo vyčítať. Zábery na Tokio 40. rokov sú krásne, postavy rozmanité a na komprimácii sa nešetrilo, hra atakuje 50 GB. Bojiská sú možno menej impozantné, lebo autori viac času venovali divadlu a slečnám, no dajú sa akceptovať. Japonský dabing výborne vyznieva a dá pätici slečien pôvodné vyznenie s gráciou.

Niektorých možno prekvapí prvotná dĺžka hry – 20 hodín a možno ste na konci. Tento titul si priamo pýta New Game Plus i opakované hranie, aby ste zvážili iné momenty, či nadväzovali kontakty s inými slečnami, takže je to v poriadku. Je to jedna z najoriginálnejších hier roka, hoci aj pre japanofilov môže predstavovať istú výzvu. Fantázii SEGA tvorcov sa medze nekladú.

HODNOTENIE

+ netradičné obdobie a spracovanie Tokia
+ melodramatický príbeh s pestrými postavami
+ vykresľovanie jednotlivých vzťahov hrdinu
+ prvotné súboje a ich dobré tempo
+ krásna estetická grafika
- klasicky pomalý rozbeh
- súboje sú menej rozvinuté ako dialógy
- hre by bodlo viac lokalít i arén

8.0

HARDVÉR

SONY

PLAYSTATION 5

Sony predstavilo dizajn a dve verzie PS5

Sony na nedávnej prezentácii predstavilo dve verzie Playstation 5 konzoly, jednu štandardnú, druhú digital edition bez mechaniky.

Zatiaľ nepredstavilo ceny ani presný datum vydania, ale ku koznole pridalo rovno aj headset Pulse 3D, 1080p kameru, nabíjačku na gamepady a diaľkový ovládač.

Konzola pride na jeseň a ponúkne:

CPU: 8 jadrový AMD procesor s dynamickým taktovaním na maximálne 3.5ghz
GPU: dynamicky taktované GPU s 10.2TFlops maximálnym výkonom
SSD: 825GB s 5.5GB/s rýchlosťou
Mechanika: 4K Bluray mechanika (vo verzii s mechanikou)
RAM: 16GB RAM s 448GB/s

Disk je teda menší ale Sony potvrdilo, že sa bude dať rozširovať cez Nvme slot, aj keď zrejme to budú pomalšie disky keďže 5.5Gb/s rýchlosť zatiaľ štandardné disky nemajú.

Konzola dostane nový Dualsense gamepad, ktorý bude oproti Dualshocku dizajnovo upravený a viac už oblom štýle Xbox gampeadu, dostane však aj haptickú odozvu a odozvu do triggerov

PETER DRAGULA

ELGATO WAVE 3

PREKVAPIVO KVALITNÝ PRVÝ MIKROFÓN OD ELGATA

Elgato, pôvodne výrobca čisto grabovacích kariet na video záznam, sa neustále posúva ďalej a prináša nové produkty. Už má aj rôzne Stream Decky s tlačidlami a displejmi, svetlo, zelenú obrazovku alebo aj multimount, či dock. Teraz sa však posúva k ďalšej méte a tou sú mikrofóny.

Konkrétne prináša rovno dve verzie svojho Elgato Wave mikrofónu, a to Wave 1 a Wave 3 verzie. My tu teraz máme na test Wave 3, vyššiu verziu, ktorá sa odlišuje v kvalite a možnostiach regulácie. Obe sú však kvalitné a na používanie na streaming, alebo podcasty veľmi dobré.

Wave 1 má oproti Wave 3 rozdiel hlavne v Sample rate, ale aj v drobnosti v ovládaní. Nemá až toľko funkcií nastavení. Napríklad mu chýba dotykové tlačidlo na rýchle zmutovanie, kde sa len dotknete mikrofónu, keď nechcete, aby vás niečo rušilo. Rovnako má menej funkcii v hlavných ovládacích prvkoch.

Wave 3 má hlavné otočné tlačidlo, ktorým môžete regulovať hlasitosť mikrofónu, ale po prepnutí aj hlasitosť headsetu, a aj zmiešanie hlasitosti, ktoré vám ide do headsetu. Všetko sa ukazuje LED diódami. Veľmi slušná ponuka.

ŠPECIFIKÁCIE

Typ: kondenzátorový
Kapsula: 17 nm Electret
Pripojenie: USB-C
Výstup na headset - 3,5 mm jack
Dynamický rozsah: 115 dB (s clip guardom)
Max SPL: 120 dB
Frekvencia: 20 - 20000 Hz
Sample rate; 96 KHz pre Wave 3 (48 KHz pre Wave1) pri 24- bitoch
V balení: odpojiteľný stojan, USB-C / USB2 kábel, redukcia na prichytenie na držiak

Ak by ste brali Wave 1, ten má len možnosť regulovať hlasitosť a mute.

Okrem toho je mikrofón klasický stojanový, s upevnením na bokoch a možnosťou natáčania šikmo pre lepší záber vášho hlasu. Prichádza s pevným kovovým stojanom a aj redukciou na zavesenie na iný stojan. Elgato z dokúpiteľných doplnkov pridáva aj pop filter a aj lepší mount na držiaky. Pritom popfilter má mikrofón aj v sebe, čo je veľké plus.

Samotný mikrofón je kondenzátorový, a teda v sebe skrýva kondenzátorovú kapsulu umožňujúcu dokonalejšie zachytávať zvuky, má vyššiu citlivosť, zachytí široké frekvencie a nízky šum oproti štandardným dynamickým mikrofónom. Keďže je mikrofón digitálny pripájate ho cez USB, automaticky konvertuje analógový zvuk do digitálnej podoby, pričom to dokáže s 24-bitovou presnosťou pri 96 KHz frekvencii. Je to vysoká kvalita, ktorú väčšina mikrofónov nedosahuje. Spomínal som už Wave 1, ten má polovičnú 48 KHz frekvenciu, čo je však na bežné streamovanie úplne postačujúce.

Tu je krátka ukážka z kvality mikrofónu, pričom s týmto mikrofónom som nahrával aj ďalší podcast, takže tam si ho budete môcť vypočuť dlhšie. Zároveň je to aj malý teasing na podcast.

Mikrofón má v sebe aj automatické obmedzovanie maximálnej hlasitosti. Funkciu výrobca nazval Clip Guard, tá zabráni orezávaniu vášho hlasu, a teda aj keď poviete niečo hlasnejšie alebo zakričíte, mikrofón si prispôsobí maximum a nastaví ho tak, aby finálna krivka nepresahovala maximálne hodnoty. Nebude tak orezaná hlasitosť.

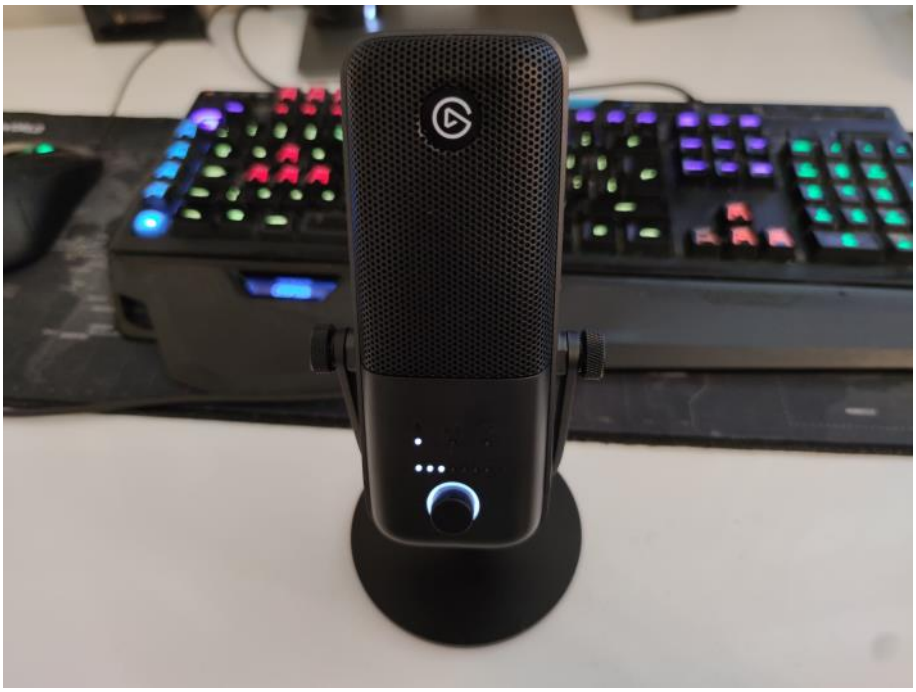
Samotné používanie mikrofónu je jednoduché, len zapojíte do USB a bude fungovať. Nevyhnutne nepotrebujete ďalšie aplikácie, len si vo svojom program zvolíte vstup z Wave mikrofónu. Ak by ste však chceli viac, Elgato pridáva k mikrofónu doplnkový softvér Wavelink, ktorý vám umožní nastaviť si priamo cez Windows jednotlivé parametre mikrofónu, ale aj celkový mix hlasitosti. Totiž pri streamovaní je dôležité mať vyvážený váš hlas, hlasitosť hry, pripadne hlasitosť ostatných hráčov v tímovej konverzácii napríklad cez Discord. Spolu vám Wavelink umožní zmiešať osem kanálov.

Keďže však popri hraní a streamovaní nemôžete vždy používať aplikáciu, Elgato rovno celý mix vie presmerovať aj na Stream Deck, kde sa vám funkcie zvyšovania a znižovania hlasu jednotlivých kanálov namapujú na tlačidlá decku.

K tomu celý Wavelink pridáva aj výber výstupných zariadení a vytvorí z toho finálny mix, ktorý môžete použiť vo vašom nahrávacom programe. Teda ak budete mixovať priamo cez Wavelink softvér, ako vstup v streamovacom programe vyberiete Wavelink stream.

Celé je to nečakane dobrý softvér, uvidíme, ako sa bude vyvíjať ďalej, osobne by som uvítal aj prídavok ekvalizéru alebo filtrov na hlas. Zatiaľ umožňuje zapínanie low cut filtra alebo spomínaného Clip Guardu. Plus cez aplikáciu viete aj updatovať firmware v mikrofóne.

Celkovo je Wave 3 prekvapivo dobrý prvý krok Elgato do mikrofónovej sféry. Výrobca rovno zaútočil na to maximum, ktoré vám bude pre streamovanie plne vyhovovať. Mikrofón zachováva vysokú kvalitu, veľmi dobrú reprodukciu hlasu a nezaostáva ani funkciami. Samozrejme, nie je to lacné a za Wave 3 zaplatíte 169 eur, za nižší Wave 1 mierne menej, a to 149 eur.



HODNOTENIE

+ masívna a pevná konštrukcia a stojan
+ kvalitné zachytávanie zvuku
+ USB pripojenie
+ užitočná Wavelink aplikácia

- stojan mohol byť o trochu vyšší

9.0

PETER DRAGULA

HTC VIVE COSMOS ELITE

NOVÝ HIEND VR HEADSET OD HTC

HTC je stále vo VR oblasti veľmi aktívne, vydáva nové VR headsety, rozširuje služby a snaží sa celé toto herné spektrum posúvať vpred. Snaží sa o to aj novou sériou HTC Cosmos headsetov, kde minulý rok ponúkli prvý headset a teraz ho doplnilo o nové verzie.

Konkrétne HTC Cosmos je stavaný ako modifikovateľný headset a zatiaľ čo základná Cosmos verzia je samostatná bez senzorov a ovládače sníma šiestimi kamerami, z tejto verzie spravili nižšiu Cosmos Play, ktorá sníma štyrmi kamerami, a aj vyššiu Cosmos Elite, ktorú sme teraz testovali. Tá je plnohodnotná s externými senzormi a ovládačmi z Vive. Je to prakticky náhrada za Vive Pro, ale s displejom s vyšším rozlíšením a celým headsetom. Nakoniec je tu ešte najvyššia verzia Cosmos XR pre biznis využitie.

proti Vive Pro tak išlo hore rozlíšenie headsetu z 1600p na 1700p. Rozdiel nie je veľký, ale znovu je to bližšie k čistému zážitku z reality. Síce 4K by bolo už prakticky dokonalé, ale na toto sa už nedá sťažovať. Pri pohľade na displej už prakticky nevidíte diery medzi pixelmi, len malú nevýraznú mriežku, na ktorú si rýchlo zvyknete a nebudete si ju všímať.

ŠPECIFIKÁCIE

Displeje: 3.4", 1440 x 1700 na jedno oko (2880 x 1700 spolu)
Refresh Rate: 90 Hz
Uhol sledovania: 110 stupňov
Zvuk: Stereo headset
Vstup: Integrované mikrofóny
Pripojenie: USB 3.0 a Display port 1.2
Senzory: G-sensor, Gyroscop
Nastavenia: IPD, nastavenie uchytenia
Ergonómia: Preklopný displej
Kompatibilita: SteamVR tracking (pri Elite)
Dosah: 3.5m x 3.5m

Samotný obraz v najvyššom rozlíšení vyzerá parádne a ostro a ak hry majú zapracované kvalitné textúry, ako napríklad Half-Life: Alyx, cítite sa takmer ako v realite. Samozrejme, výkonovo zaplniť 2880x1700 pri 90 fps nie je jednoduché, hlavne pri náročnejších hrách, ale samotné vyžitie najvyššieho rozlíšenie tu nie je zásadné a aj keď hry pôjdu mierne nižšie, nemusí to výrazne vadiť. Dôležitá je totiž práve tá mriežka a medzery medzi pixelmi, ktoré sú tu minimálne. A dôležité je aj to, ako má daná hra vyriešený antialialiasing a filtering, aby ste mali obraz vyhladený a neskákali vám tam pixely.

Jedným z hlavných rozdielov oproti Vive je nový systém uchytenia a aj nové vylepšenia po každej stránke. Hlavne headset je teraz ľahší, neťaží výrazne na hlave, upevnenie je kvalitné, vďaka čomu si ho nemusíte neustále prestavovať a doťahovať, keď si ho dáte na hlavu. Dá sa dobre nasadiť a už drží. Rovnako, vďaka preklopiteľnému displeju si ho nemusíte stále dávať dole, keď sa chcete pozrieť napríklad na monitor, alebo skontrolovať, kde ste sa to počas VR hrania vlastne presunuli a do čoho ste práve kopli. Nie je tu síce plnohodnotné odklopenie, aby vám headset nezavadzal v pohľade, ale postačí na to, aby ste si ho neustále nemuseli skladať.

Pridané má kvalitné odklopiteľné slúchadlá na ušiach, ktoré, ak máte svoj vlastný a kvalitnejší headset, môžete dať dole a nahradiť ich headsetom. Plus Cosmos má teraz vyberateľné faceplate, ktoré prispôsobujú headset jednotlivým verziám, a teda základný Cosmos má svoju faceplate, Cosmos Elite má svoju, Cosmos Play má svoju a aj Cosmos XR má svoju špeciálnu. XR je určený na biznis a AR využitie a má ešte dve kvalitné predné kamery. Ak budete chcieť upgradnúť, nemusíte meniť celý headset, len kúpite faceplate. Samozrejme, pri prechode zo základného Cosmosu na Elite musíte ešte dokúpiť aj nové ovládače a stanice.

Headset má aj možnosť približovania a vzďaľovania šošoviek do šírky podľa vzdialenosti očí (IPD), aj keď oproti Vive chýba približovanie a vzďaľovanie displeja od očí. Je to malý downgrade oproti Vive a nemusí väčšine hráčov prekážať. Môžu sa nájsť aj takí, ktorým sa bude hrať horšie, alebo budú mať problémy so zrakom. To sú veci, ktoré sa môžu stať pri každom headset a nie každý sadne každému, ideálne je vyskúšať si ho pred kúpou, aj keď to je často dosť problematické.

Nakoniec má headset zvnútra mäkké, príjemné vypchávky, ktoré sú prilepené suchým zipsom a teda ich môžete vybrať a vyčistiť, alebo aj kúpiť nové. Príjemné vypchávky sú okrem toho všade na uchytení headsetu, a tak nič netlačí alebo je nepríjemné na nosenie.

Samotné snímanie pri HTC Cosmos Elite funguje na rovnakých staniciach a ovládačoch, ako má HTC Vive a ak chcete prejsť vyššie, nemusíte kupovať nové ovládače a stanice, ani nič presúvať. Len zoberiete headset a stanice si necháte. Rovnako ostáva pôvodná kabeláž, a teda headset len zapichnete do Vive redukcie, ktorá sa pripája do PC cez USB a Displayport.

Keďže je to SteamVR kompatibilné, môžete použiť nielen stanice alebo ovládače z HTC Vive, alebo oboje aj z Valve Index headsetu. Možno to nie je ani taký zlý nápad, hlavne s tými Index ovládačmi. Totiž síce sú Vive ovládače presné a vcelku dobré, už je na nich badať ich vek. Majú len d-pad plochu namiesto pohodlnejšieho joypadu, nemajú senzor na detekciu približovania prstov. Ten už dnes hry využívajú a pohyby prstov v niektorých hrách už nebudú verné.

Napríklad v Boneworks tak potom nevidíte, ako máte umiestnené všetky prsty, niekedy to vyzerá zvláštne.

Je škoda, že tu HTC nedalo rovno nové ovládače aj s touto snímacou funkciou. Pritom na základný Cosmos headset už také má (tu však nefujgujú). Ak by ste išli do základného Cosmosu, tie ovládače sú moderné, dizajnovo dobre spracované, aj keď samozrejme menej presné ako Vive ovládače. Snímajú ich kamery priamo z headsetu, nemusia ich vidieť vždy a môžu tam byť výpadky alebo nepresnosti. Dá sa však na to dobre zvyknúť a naučiť sa kam s nimi neísť a kde ich držať. Plus pri tejto verzii sa nemusíte zaoberať rozmiestnením senzorov.

Totiž dva senzory musíte dať dostatočne ďaleko od seba, najlepšie tak, aby na seba videli a hlavne aby videli na vás a vaše ovládače. Ak si však pri pohybe zakrývate stanice a nevidia dobre na vás, môže sa vyskytnúť sekanie ovládania. Každý musí mať aj svoje napájanie zo siete.

Ak by ste chceli spraviť najvyšší upgrade na wireless VR, aj tu pri Cosmose funguje HTC Wifi adaptér, ktorý vám po napojení na batériu a zapojení PCIe karty do PC umožní pohybovať sa úplne bez káblov. Aj keď tento upgrade vás vyjde na 300-400 eur.

Čo sa týka softvéru, základ je tu rovnaký ako pri Vive a teda HTC Viveport aplikácia ostáva rovnaká, ostáva SteamVR základ a aj Viveport Shop. Na ňom si primárne môžete kupovať hry, ale môžete si predplatiť aj Viveport Infinity službu, ktorá vám v rámci predplatného dá stovky hier a aplikácií, s ktorými sa naplno viete zabaviť a následne si už len budete dokupovať zaujímavé tituly, ktoré nie sú v jeho ponuke. Môžete kupovať ako na Viveporte, tak aj na Steame, keďže je to plne kompatibilné.

Jedna dôležitá informácia. Ak prechádzate z HTC Vive na HTC Cosmos, nie je to plne kompatibilné a automaticky to nepôjde. Teda keď to zapnete, nerozsvieti sa displej, aj keď v SteamVR svieti ako pripravený. Musíte si tu totiž stiahnuť celú Cosmos inštaláciu, ktorá pridá potrebné ovládače a celé sa to rozbehne.

Z veľkých titulov sa určite oplatí teraz pozrieť Half-Life: Alyx aj parádny je aj Boneworks, ktorý je takmer ako Portal, ale vo VR a mixnutý s rôznymi možnosťami. Určite treba vyskúšať aj hudobný Beat Saber, akčný Raw Data, pôsobivý je let vtákov Eagle Flight a tento rok vyšiel aj prekvapivo hlboko prepracovaný The Walking Dead: Saints and Sinners. A ak máte radi strieľačky, tak aj VR klasiku Arizona Sunshine.

Jedine, čím je HTC obmedzené, je to, že sa priamo nedostanete na Oculus Store a jeho exkluzívne tituly (naopak, to HTC umožňuje). Viete to však obísť cez Revive aplikáciu, ktorá z Vive alebo Cosmosu naemuluje Oculus a umožní vám spustiť hry. Na Oculuse sa oplatí pozrieť Lone Echo titul, alebo aj celú Echo sériu, Star Wars: Vader Immortal alebo Asgard's Wrath.

Celkovo je HTC Cosmos Elite veľmi dobrý krok vpred pre HTC. Headset je oproti Vive vylepšený prakticky vo všetkých smeroch a celkovo Cosmos línia sa formuje veľmi zaujímavo, kde je stavaná na upgradoch jedného základného headsetu. Možno škoda, že ceny nie sú u nás najnižšie a základný Cosmos je za 799 eur a Cosmos Elite je za 983 eur. Sú to síce stále lepšie ceny ako pri Vive Pro alebo Valve Index, ale stále vysoké. Elite je mierne lepší kompromis.

HODNOTENIE

+ ľahký a príjemný na nosenie a nasadzovanie
+ odklápateľný priezor
+ ostrý displej
+ ovládače a snímacie stanice fungujú z HTC Vive a Steam Indexu

- oproti Vive chýba mechanické oddialenie displeja od očí
- pôvodné Vive ovládače by už potrebovali upgrade

9.0

MOBILY

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY M21

VEĽKÁ BATÉRIA, PRIJATEĽNÝ VÝKON

Z ponuky Samsungu sme si nedávno dali menej vydarený Galaxy A41, ktorý prišiel s parádnym dizajnom, kompaktnou veľkosťou, ale s otáznym procesorom. Oproti tomu je M21 niečo iné. Rovnako je to ponuka v nižšej triede pre menej náročných používateľov, ale má zaujímavé špecifikácie a aj dobrú cenu.

M21 sa hlavne vyznačuje veľkou batériou, ktorú sa snažia v tejto nižšej triede firmy ponúkať a Samsung nie je výnimkou, ale pridáva k tomu slušné fotoaparáty, kvalitný a veľký displej, aj keď ho mierne sťahuje dole plastové telo. Vidíme tak veľmi zaujímavé parametre na túto triedu. Kombinuje sa tu 6.4" AMOLED, tri kamery vzadu a Samsungovský Exynos procesor, ktorý síce nie je žiadny rýchlostný zázrak, ale v tejto 200 - eurovej triede je na výkonovom štandarde a na rozdiel od A41 s Mediatekom ide prakticky plynule. Nie sú tu zasekávania, ako som videl tam. Samozrejme, prím tu hrá masívna 6000 mAh batéria, ktorá v tejto strednej triede vôbec nie je bežná, skôr v nižšej so 100 - eurovými mobilmi.

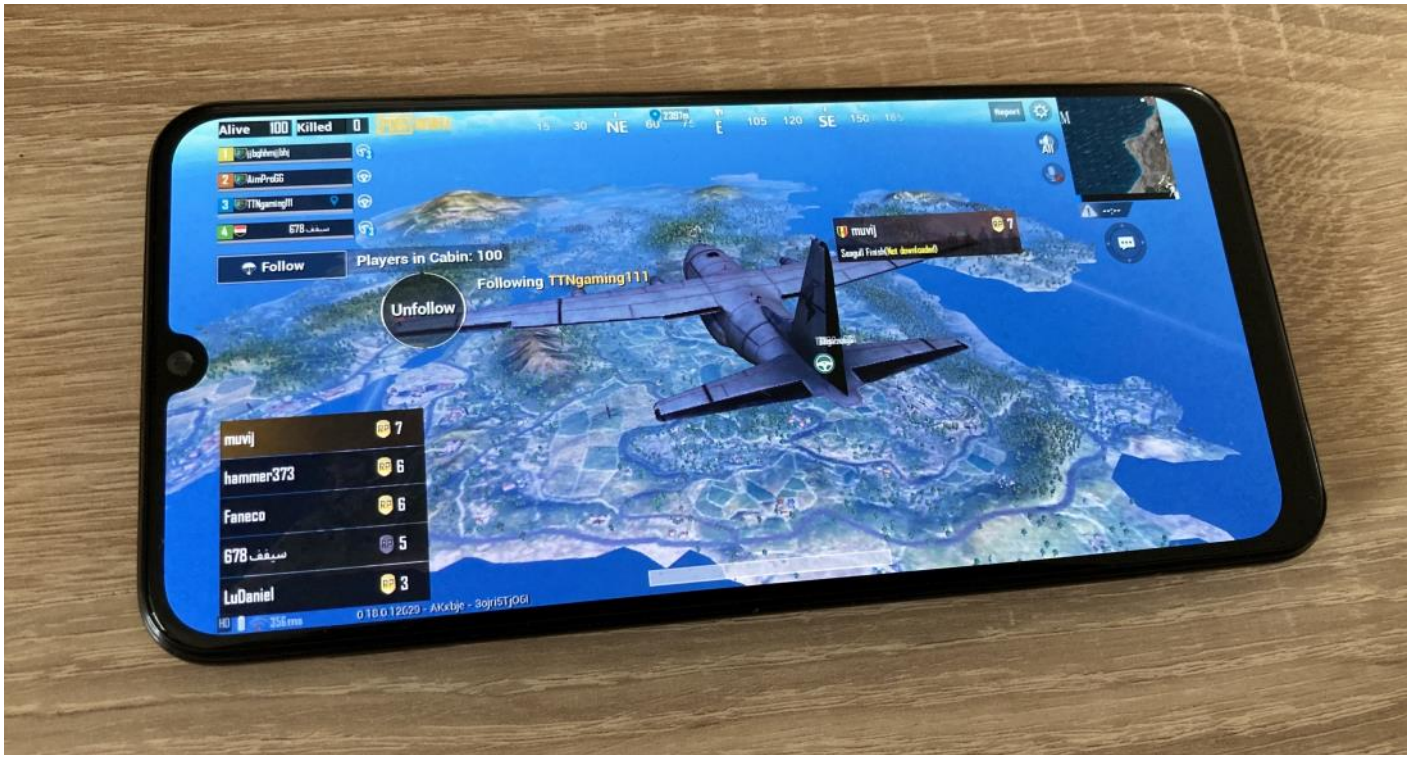
ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED, 6,4", 1080 x 2340 px, 19.5:9
Rozmery: 159 x 75.1 x 8.9 mm
Procesor: Exynos 9611 (10nm)
Pamäť: 64 GB / 4 GB RAM alebo 128 GB / 6 GB RAM
Kamera: , 48 MP, f/2.0, 26mm (wide), 8 MP, f/2.2, 12mm (ultrawide), 5 MP, f/2.2, (depth)
Video: 4K@30fps, 1080p@30fps, gyro-EIS
Selfie: 20 MP, f/2.0, 26mm (wide)
Porty: USB-C, 3,5 mm jack
Senzor odtlačkov prstov: vzadu
Batéria: 6000 mAh s 15W nabíjaním
Váha: 188 g

Samotná konštrukcia M21 je viditeľne lacnejšia, nemá kovové okraje, len jeden veľký zadný plastový kryt, ktorý prechádza vpredu rovno do displeja, pričom samotný displej je 2,5D s jemne zaoblenými krajmi. Napriek plastu sa drží príjemne, necítite, že je to niečo lacné. Nevŕzga, ani sa neprehýba. Zároveň nie je veľmi ťažký a ja na 6000 mAh batériu je 188 gramov pekná váha. Je to pekná váha aj na takmer 16 - centimetrovú veľkosť mobilu. Je to hlavne vďaka plastovému krytu.

Senzor odtlačkov prstov je vzadu tesne vedľa kamery, ktorá je zarovnaná s krytom a nevytŕča. Nemusíte tak nevyhnutne používať obal, aby sa vám mobil na stole nehojdal. Samotné kamery sú vzadu tri umiestnené v obdĺžniku, kde je 48 MP senzor, 8 MP senzor wide a 5 MP hĺbkový senzor. Je to prakticky rovnaká konfigurácia ako v A41, ale s tým, že 5 MP senzor tu má lepšiu clonu.

Fotografie sú decentné, niektoré mierne lepšie ako pri A41, ale hlavne pri videách je tu vďaka lepšiemu procesoru podpora 4K a je tu aj optická stabilizácia pri 1080p.



Čo má mobil oproti A41 slabšie, je predná kamera, ktorá je rovnako vo výreze a namiesto 25 MP má 20 MP, ale kvalita je prakticky rovnaká. Tam nezaznamenáte nejaký problém, ale ani extra kvalitu.

Z portov mobilu nechýba už dnes štandardný USB-C port na nabíjanie a prepojenie s PC a ani 3,5 mm jack na headsety.

Anatutu benchmark:

Xiaomi Note 10 - 260734 (CPU 94559, GPU 70582, MEM 48245, UX 47348)
Xiaomi MI9T - 256282 (CPU 97489, GPU 64875, MEM 47107, UX 46811)
Samsung Galaxy M21 - 180316 - (CPU 60241,GPU 38983, MEM 43466, UX 37626)
Xiaomi Redmi Note 8T - 175340 - (CPU 71372, GPU 32982, MEM 38110,UX 32876)
Samsung Galaxy A41 - 171182 - (CPU 65033, GPU 34705, MEM 35069,UX 36375)
Xioami Redmi Note 4 - 100886 (CPU 43729, GPU 12330, MEM 27039, UX 17788)

Mobil funguje na Exynos 9611 procesore, ktorý je na 10nm a už týmto procesom šetrí masívnu batériu oproti napríklad Mediateku v A41 s 12 nm procesom. Zároveň ponúka vo svojej triede decentný výkon, kde prakticky väčšina mobilov ide okolo 170-180 tisíc bodov v Antutu benchmarku. Tento je globálne vo vyššej 180 - tisícovej triede.

Síce mierne zaostáva vo výkone CPU za Snapdragon 665 alebo Mediatekom v A41, ale na rozdiel od nich má zase rýchlejšiu grafiku, pridáva rýchlejšie pamäte a náležite tomu je rýchlejší aj systém. Celé to je prekvapivo stabilné a plynulé, ten pocit zo systému bol akoby z vyššej triedy. Výkonu v hrách sa tu nemusíte báť. Nie je to hi-end, ale hry bežia bez problémov, procesor sa výrazne nezahrieva a ani nespomaľuje. Zabavíte sa a veľký displej k tomu pomôže a prstami si tak zaberáte menej z obrazu hry.

Systém je tu One UI od Samsungu, a teda dizajnovo veľmi dobre navrhnutý systém, prehľadný, jednoducho ovládateľný. Je tam množstvo predinštalovaných aplikácii, nechýba herná aplikácia, kde sa vám zbierajú vaše hry aj s rebríčkami, nahratým časom a vidíte aj koľko hráčov dané tituly hrá, plus dopĺňajú to nastavenia pri hraní, napríklad nerušiť alebo môžete aj rovno nahrávať gameplay.

Batéria je 6000 mAh a vydrží aj celé dni. Konkrétne pri bežnom používaní vydrží aj tri dni. Pri menšom aj viac dní. V každom prípade stav batérie bude to posledné, o čo sa pri mobile budete musieť starať. Len vzhľadom na masívnu batériu sa napriek rýchlo nabíjaniu sa načakáte, 15W nabíjaním potrvá nabitie dve a pol hodiny.

Celkovo je M21 prekvapivo dobrý mobil, vyvážený po každej stránke na svoju cenovú kategóriu s parádnou batériou. Možno nevyhnutne nemusel mať plastový zadný kryt bez kovových okrajov, ale ak si dávate na mobil obal, je jedno, aký má zadný krty. Nakoniec na držanie nie je vôbec zlý. Okrem toho má však decentný procesor, slušné kamery pre rôzne použitia, ako aj kvalitný a veľký AMOLED displej. Celé to však ťahá parádna 6000 mAh batéria

Ak rozmýšľate nad mobilným telefónom v cene okolo 200 eur, určite sa pozrite aj po tomto.

HODNOTENIE

+ veľký displej
+ veľká batéria
+ slušné kamery

- celoplastový kryt

8.0

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY A41

DECENTNÝ MENŠÍ MOBIL

Samsung tento rok otvoril svoje mobilné série s redizajnom zadných kamier. Všetky mobily postupne dostávajú obdĺžnikové kamery a ani nižšie triedy nie sú výnimkou. Podobne ani Galaxy A41, veľmi sympatický, menší ľahký mobil, ale s jedným problémom, ktorý mu nedovolí naplno sa realizovať.

Galaxy A41 prichádza so svojím bratrancom zo štvrtého kolena M21. Obidva modely z nižšej triedy, obidva s veľmi podobnými kamerami a obidva zábavne a farebne ladené, teda určené pre mladších. Oba sú zároveň inak ladené, M21 je väčší a s veľkou batériou, oproti tomu A41 menší, ľahší s menšou batériou, ideálny pre tých, ktorí nechcú mať vo vrecku veľký mobil.

Ak ste hádali, že slabinou je procesor, hádali ste správne. Je to slabší Mediatek procesor, za ktorý by sa už 300-eurový mobil mal hanbiť. Je to procesor skôr do nižších kategórii, sem sa dostal nejakou nehodou a dizajnér sa asi preklikol vo výbere procesora, inak si to ťažko vysvetliť. Na podobné chyby sme zvyknutí skôr pri Nokii ako Samsungu.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: Super AMOLED 6,1- palca, 1080 x 2400 pixelov,
Rozmery: 149,9 x 69,8 x 7,9 mm
Váha: 152 g
Stavba: kovový rám, plastová zadná časť.
Procesor: Mediatek Helio P65 (12 nm)
Pamäť: 64 GB 4 GB RAM
Kamera: 48 MP, f/2.0, 26 mm (wide), PDAF, 8 MP, f/2.2, 123˚(ultrawide), 5 MP, f/2.4, (depth) / video 1080p@30fps
Selfie: 25 MP, f/2.2, 25 mm (wide)
Port: USB-C, 3,5 mm jack
Senzor odtlačkov prstov: pod displejom
Batéria: 3500 mAh battery Fast charging 15W

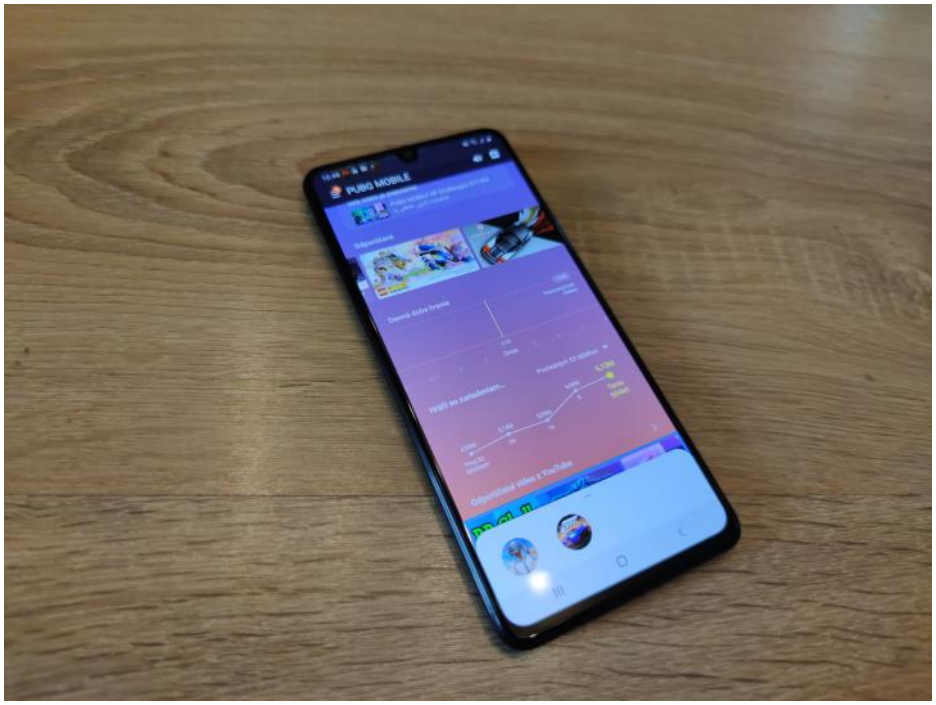
Od A41 môžete čakať dizajnovo veľmi pôsobivý mobil, ktorý sa napriek plastovej zadnej strane veľmi dobre drží, je malý spratný, ľahký. Dokonca aj tá plastová zadná strana vyzerá dizajovo veľmi dobre s lomenými pásikavými vzormi. Zároveň sa sem pekne hodí aj obdĺžnikový dizajn kamier. Je malý a nevtieravý, hlavne na čiernej verzii dobre zapadne do zadnej plochy.

Displej sa v mobile rovnako nenechá zahanbiť, je tam kvalitný AMOLED s kvapkovým výrezom na prednú kameru a len minimálnymi okrajmi, dokonca aj dole. Zároveň už má senzor odtlačkov prstov pod displejom, čo je zrejme dôvodom navýšenej ceny. Je to cena za pohodlné odomkýnanie, aj keď vzhľadom na spomínaný procesor to nie je super rýchle odomkýnanie, ale zas ani pomalé. Za pol sekundy je mobil odomknutý a zdá sa, že senzor je spoľahlivý, rozpozná prst prakticky vždy. Čo sa týka portov, mobilu nechýba 3,5 mm jack a má už aj dnes štandardné USB-C pripojenie na nabíjačku.

Samotná kamera vo výreze je 25 MP s f/2.2 a slušnou kvalitou selfie fotografií. Zadné kamery rovnako nesklamú, je tam 48 MP, f/2.0, 8 MP, f/2.2 (ultrawide), 5 MP, f/2.4 hĺbková. Umožnia tak slušnú ponuku scenérii, hlavne pri lepšom svetle vzhľadom na vyššie clony. Pre procesor je obmedzené aj natáčanie videa na maximum 1080p pri 30fps, a to bez optickej stabilizácie.

Fotografie už vidíte, pri bežnom dennom fotení im veľmi nie je čo vytknúť. Večer však mierne dochádzajú farby. Nabudúce si to porovnáme s M21 fotografiami. Nechcem predbiehať, ale ak by ste sa rozhodovali medzi týmito dvomi mobilmi, teda A41 alebo M21 a išlo vám aj o fotografie, M21 je síce nižšia verzia, ale má o chlp lepšie kamery, má aj stabilizované video a aj 4K.

Samotný procesor je tu presne Mediatek Helio P65, slabší procesor nižšej strednej triedy, ktorý síce v Antutu benchmarku dosiahol 171 tisíc bodov, ale veľmi tomu číslu neverím.



Nedávno sa ukázalo, že Mediatek podvádzal v benchmarkoch a je možné, že aj tu je zapnutý nejaký turbo mód. Plus sú tam veľké odchýlky medzi jednotlivými testami - niekedy vyhodí 150 tisíc, niekedy 160. Tých 171 tisíc je najviac, čo som dosiahol.

Keď porovnávam mobil s Galaxy M21, ktorý má Exynos procesor so 180 tisícovým skóre, oba sú veľmi podobne rýchle, ale zatiaľ čo M21 ide prakticky stále plynulo, pri A41 vidím občasné zaváhania a seknutia. Niekedy sekne systém, občas váha pri fotografovaní, prepínanie medzi väčšími aplikáciami alebo hrami je tiež pomalšie (plus Antutu nejako padal na Mediateku). Hlavne v porovnaní s lacnejším M21 som bol zaskočený, keďže ide o takmer 100 eur lacnejší mobil a ide lepšie. Mobily majú rozdiel v rýchlosti pamätí, čo môže byť problém pri A41.

Anatutu benchmark:

Xiaomi Note 10 - 260734 (CPU 94559, GPU 70582, MEM 48245, UX 47348)
Xiaomi MI9T - 256282 (CPU 97489, GPU 64875, MEM 47107, UX 46811)
Xiaomi Redmi Note 8T - 175340 - (CPU 71372, GPU 32982, MEM 38110,UX 32876)
Samsung Galaxy M21 - 180316 - (CPU 60241,GPU 38983, MEM 43466, UX 37626)
Samsung Galaxy A41 - 171182 - (CPU 65033, GPU 34705, MEM 35069,UX 36375)
Xioami Redmi Note 4 - 100886 (CPU 43729, GPU 12330, MEM 27039, UX 17788)

V samotných hrách to je relatívne bezproblémové a PUBG pekne beží bez trhania. Nová Forza sa snaží, ale miestami v mestách sú malé trhania. Samozrejme, vzhľadom na výkon tu nerátajte s vyššími detailmi alebo s tým, že by tu išlo Fortnite.

Čo sa týka systému, ten tu je samsungovský One UI, ktorý vyzerá veľmi dobre, ovláda sa jednoducho a nestratíte sa v ňom. Plus tu je pekná vychytávka a rovno tu Samsung dáva pekný animovaný titulný obrázok so skákajúcimi cukríkmi, ktoré vám vždy pri zapnutí spravia náladu. Samozrejme, viete si ho aj zmeniť. Prekvapivo sem rovno Samsung dal aj vysúvacie bočné menu s rýchlymi voľbami aplikácii, alebo vodováhou, pravítkom a podobnými drobnosťami.

Je tu aj štandardná herná aplikácia, ktorá priamo v systéme vie zhŕňať hry a ponúkať ako zaujímavé tituly, tak aj štatistiky k nim a hneď viete, ktoré tituly sa na Samsung mobiloch hrajú najviac. Napríklad PUBG ide veľmi dobre a stále rastie. Priemerne malo tento týždeň 6.12 milióna hráčov, ale napríklad včera to bolo 14,2 milióna v jednom dni. Forza Street sa ešte len teraz dostala do store a má 19 tisíc hráčov za týždeň. Pre zaujímavosť Fortnite má 496 tisíc, teraz to začalo znovu stúpať keďže Epic dal hru aj na Store.

Samotná batéria je tu 3500 mAh, nie najväčšia, ale pri tejto veľkosti a váhe mobilu je prijateľná. Vydrží vám bez problémov jeden deň bežného používania, dva pri občasnom používaní. 15W nabíjačkou ho nabijete za približne hodinu a pol.

Samsung Galaxy A41 je veľmi príjemný mobil, malý, tenký, praktický. AMOLED displej je pôsobivý, senzor odtlačkov v displeji funguje, kamery sú slušné. Ale čo mobil doslova brzdí a bráni mu siahať vyššie, je slabší procesor. Ak mu však budete vedieť odpustiť občasné sekanie alebo zaváhanie a nejde vám až tak o celkovú plynulosť, môže to byť dobrá voľba.

Osobne sa mi telefón dizajnovo aj pocitom pri držaní veľmi páči, a preto ma ten procesor sklamal. Najradšej by som v ňom videl Snapdragon 720 alebo 730, vtedy by to bola parádna ponuka. Práve proti podobným procesorom totiž bojuje. V jeho cene je MI 9T alebo Redmi Note 9 Pro, čo je ťažký boj.

Ak však hľadáte lacnejší Samsung mobil, nabudúce sa pozrieme na spomínaný Galaxy M21 a jeho výhody.

HODNOTENIE

+ praktická veľkosť
+ nízka váha
+ kvalitné vyhotovenie
+ slušné kamery
+ AMOLED displej so senzorom odlačkov prstov

- slabý procesor
- na daný výkon mohla byť cena nižšia

7.5

PETER DRAGULA

IPHONE SE

NOVÁ VERZIA IPHONE 8

Apple bolo svojho času plné inovácií, noviniek, pri vydaní iPhone viedlo mobilný trh vpred, prinášalo novinky, zaujímavé inovácie... To však bolo dávno. Teraz je Apple iné. Posledné roky prakticky neinovuje, recykluje a ledva dobieha konkurenciu.

Nový iPhone SE ide presne v tejto línii. Je len novou verziou starého iPhone 8 mobilu. Bez noviniek alebo inovácií, len s upgradnutým procesorom. Je v ňom ešte menej vylepšení ako spravilo pri prvom iPhone SE z roku 2015, kde zobrali iPhone 5S a upgradli procesor, ale tam ešte vylepšili aj kameru a mierne zväčšili aj batériu. Jediná vec, ktorou sa odlišuje od iPhone 8, je spomínaný procesor, ostatné zostalo rovnaké, ako konštrukcia, tak maličká batéria a jedna zadná kamera. Oproti iPhone 8 má však výhodu a to vyšší výkon a vyššiu výdrž batérie, ak teda plánujete malý iPhone, toto bude teraz najlepšia možnosť. iPhone 8 je mierne lacnejší, ale oba sú medzi tými 400-500 eurami.

Konštrukčne sa iPhone SE tiež nelíši od iPhone 8, má sklenenú zadnú stranu, kovový rám a aj štandardný Lightning port.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 750 x 1334px, 16:9, 4.7 palca , 625 nitov
Rozmery: 138.4 x 67.3 x 7.3 mm
Konštrukcia: Sklo, hliníkový rám
Vodeodolnosť: IP67
Procesor: Apple A13 Bionic (7 nm+)
Pamäť: 64GB 3GB RAM, 128GB 3GB RAM, 256GB 3GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8 (wide), PDAF, OIS
Selfie: 7 MP, f/2.2
Senzor odtlačkov prstov: vpredu (dole) pod displejom
Batéria: 1821 mAh battery (6.96 Wh), 18W nabíjanie (len 5W nabíjačka v balení), Qi nabíjanie
Váha: 148 g

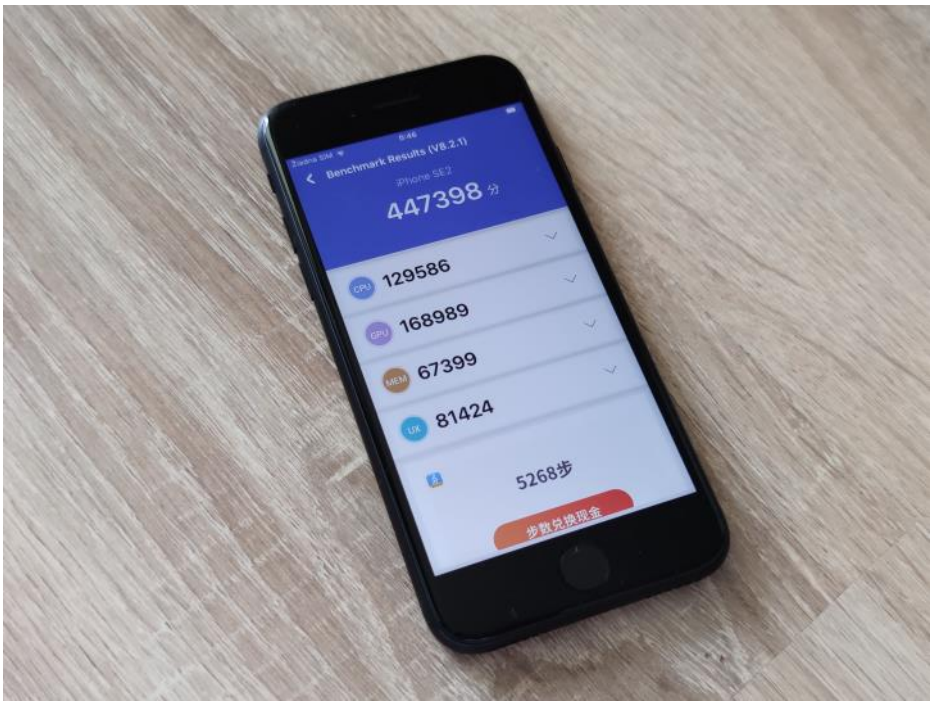
Nechýbajú Volume a Power tlačidlá a aj prepínač na nerušenie. Zároveň sa s týmto dizajnom vrátilo aj predné tlačidlo. To zaberá veľký priestor pod displejom a podobne veľký priestor je vynechaný nad displejom. Na dnes to je už retro dizajn. Zároveň aj retro displej, ktorý je LCD a má len 1334x750 rozlíšenie. Pre nenáročných používateľov však postačí. Nakoniec, pre nich je aj tento mobil.

Podobne tu je len jedna zadná kamera, ktorá je kvalitná a prakticky jej nie je čo vytknúť. Ale len vtedy, ak vám stačí fotiť len štandardné zábery. Nie je tu ultrawide šošovka, ani zoom, ani makro. Na dnes už taká chudobná ponuka, ktorú majú širšiu aj low-end mobily. Stále však aj z jednej kamery viete dostať pekné zábery cez deň alebo pri menšom svetle a pridané je aj 4K video.

Predná kamera je len základná 7MP, ktorá dokáže spraviť základné selfie fotky, nie v najvyššom rozlíšení, ale pre Instagram, alebo na videohovor, prípadne podobné jednoduché potreby postačí. Čo tu však chýba je odomykanie tvárou, kde Apple nemá zapracovanie odomykanie jednou kamerou a musíte tak odomykať kódom, alebo senzorom odtlačku prsta.

Senzor odtlačku prsta je pod displejom, ale nie pod displejom ako v moderných mobiloch, ale doslova pod displejom ako na iPhone 8. Tí, ktorým takéto odomykanie v nových iPhone mobiloch chýbalo, to určite poteší.

Samotný výkon je vysoký, nie je síce taký vysoký ako v iPhone 11, ale na tento typ mobilu úplne postačuje, možno je až vysoký a je možno aj škoda, že Apple nerobí viac verzií čipov, lebo menší čip by tu vedel znížiť cenu. Pričom aj polovičný výkon by zrejme bol postačujúci pre väčšinu používateľov. Tento sa na tomto malom mobile ťažko využije.



V benchmarku má mobil 460 tisíc bodov, čo je na úrovni predchádzajúcej generácie čipov. Je tu znížený výkon CPU a GPU oproti iPhone 11, ktorý má 512 tisíc bodov. Ale ani podtaktovanie nezabráni postupnému znižovaniu výkonu a napríklad už druhé spustenie Antutu benchmarku išlo s výkonom dole o 100 tisíc na 365 tisíc bodov. Ak sa budete dlhšie hrať, uvidíte postupné spomaľovanie hier. Následne na 334 tisíc.

Antutu benchmark:

S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)
iPhone SE - 464675 - 132632, 185856, 64584, 81602
Samsung S10 lite - 459773 - 137481, 176106, 77162, 68663.

Ak by ste mobil chceli aj na hranie, tak skôr len na také občasné, 4.7 palcový displej nie je práve výhra pri dnešných tituloch, keďže už sú dizajnované na väčšie displeje a väčšinu obrazu a údajov si budete zakrývať prstami. Podobne browsovanie a používanie aplikácií na menšom displeji už nie je také pohodlné ako na moderných veľkých displejoch, vidíte menej obsahu a nascrollujete sa viac.

V mobile je aktuálny iOS 13, ktorý je už teraz na rozdiel od času vydania iPhone 11 lepšie dotiahnutý, už tak neblbne a aj základné aplikácie sa správajú normálne. Jediné, na čo si budete musieť zvyknúť, ak prechádzate z iPhonu X a vyššie, je ovládanie, keďže sa vrátilo predné tlačidlo a odomykanie obrazovky slidom zdola tu nejde. Musíte sa vrátiť späť k stláčaniu. Rovnako je upravené ovládanie systému na tlačidlo.

Mimochodom, iOS14 už bolo predstavené a vyzerá, že pekne posunie možnosti systému vpred. Pridá widgety na hlavnú obrazovku, picture in picture a ďalšie možnosti.

Batéria v mobile je veľmi maličká a je len 1821 mAh, ale ak nebudete výrazne hrať alebo browsovať, celý deň vydrží bez väčších problémov, dva dni s len občasným používaním. Mali by ste mať aspoň 5-6 hodín čistého času používania. Je to približne o hodinu viac ako starší iPhone 8.

Mobil sa stále nabíja cez Lightning port a v balení vám príde základná 5W nabíjačka, keďže Apple znovu šetrilo. Tou budete aj túto malú batériu nabíjať 2 hodiny a 20 minút. Ak by ste to chceli zrýchliť, musíte si kúpiť rýchlu 18W nabíjačku, ale nezabudnite aj na kábel. Podobne ako na iPhone 8 aj tu môžete používať wireless nabíjanie.

V iPhone SE je znovu len nové vydanie iPhone 8. Apple tu neinovuje, neponúka nič nové, len mení procesor. Na jednej strane je pozitívne, že refreshli menší, lacnejší mobil a niektorým dobre padne aj návrat predného tlačidla. Na druhej strane je to celé zastarané. Dalo sa to pekne spraviť aj s modernými technológiami. Ak však chcete malý iPhone, toto je teraz najlepšie riešenie. Možno nie ideálne pre každého, ale fanúšikov si nájde.

Mobil na recenziu zapožičal Slovak Telekom.

HODNOTENIE

+ malá veľkosť
+ rýchly procesor
+ kvalitná kamera

- starý dizajn iPhone 8
- malá batéria
- len jedna kamera
- LCD displej
- v balení len pomalá 5W nabíjačka
- chýba odomykanie tvárou

7.0

FILMY

PETER PAVLÍK

ARTEMIS FOWL

NÁSTUPCA HARRY POTTERA?

Artemis Fowl je populárnym hrdinom zo série kníh Eoina Coflera. Knihy som nečítal, ale aspoň som odosobnený a môžem zhodnotiť ako film funguje sám o sebe. Štúdio Disney do adaptácie bestselleru nasypalo vyše 100 miliónový rozpočet, najalo klasika Kennetha Branagha (Henry V., Znovu po smrti, Vražda v Orient Exprese, no dobre...aj ten Thor) a zarezervovalo luxusný termín premiéry. Všetko svedčilo tomu, že sa chystá kvalitný komerčný produkt, ktorý producentom prinesie zisk, poteší divákov a neurazí kritikov. Kolieska v dokonalom Disneyho mechanizme sa však nečakane zasekli a máme tu jeden z najvysmievanejších titulov sezóny. Navyše hanebne upratanný na streamovaciu platformu Disney +.

Artemis Fowl (Ferdia Shaw) je geniálnym

dieťaťom (jemne povedané). Jeho otec (Colin Farrell) je tajomný miliardár (jemne povedané), ktorý sa dostane do problémov. Pohybujeme sa totiž vo svete plnom elfov, škriatkov, víl a ďalších nadprirodzených bytostí. Tie všetky túžia po nejakom McGuffinovi (tradičná svetielkujúca blbosť), ktorý dokáže zničiť svet. Začína sa veľké dobrodružstvo. Teda aspoň by sa malo, ale tento projekt nedopadol príliš dobre (jemne povedané).

Artemis Fowl rozhodne nie je vydarený ani kvalitný film. To prehnané kopanie do neho mi aj napriek tomu príde trochu nespravodlivé a svoju recenziu sa pokúsim napísať mierne. Nejde totiž o žiadny zločin proti ľudskosti ako napríklad Cats alebo Bojisko: Zem. Tu máme čo dočinenia iba s „obyčajným zlým filmom“, pri ktorom je cítiť, že v produkcii sa dialo niečo veľmi nepekné a výsledok sa už nepodarilo zachrániť.

Začnem tým najlepším. Vidieť, že Branagh ani jeho tradiční spolupracovníci realizáciu nijako neodflákli. Kameraman Haris Zambarloukos (Popoluška) pekne komponuje aj svieti, Patrick Doyle (Frankenstein) dodal dostatočne chytľavé motívy a autori výpravy, kostýmov alebo trikári sa takisto snažili. Zobrazovaný svet má potenciál a občas v náznakoch (ale naozaj iba náznakoch) vykukne pravá filmová mágia.

Chyba je bohužiaľ v tom najdôležitejšom. Postavách a príbehu. Schválne som nepoužil slovo scenár, pretože z neho evidentne vo finálnom produkte veľa neostalo. Nechcem vedieť v akom sanatóriu po videní výsledku skončili jeho autori Michael Goldenberg (Kontakt) a Conor McPherson (I Went Down). Dej občas skáče naozaj šialeným spôsobom. Je evidentné, že celý výsluch, ktorým je príbeh rámcovaný bol dodatočne dotočený na zalátanie najväčších dier. Necelá poldruhahodinová dĺžka je takisto dôkazom niečoho nekalého. Chýba prirodzené tempo, atmosféra aj logické nadväznosti.

Pravidlá a objavovanie skrytých svetov nemá žiadaný efekt úžasu. Spomeňme si, ako sme hltali každú novú maličkosť v prvom Potterovi. Nič také chytľavé ako príchod do Rockfortu alebo objavovanie kúziel a čarovného sveta nás nečaká. Tu sa pohybujeme skôr na kvalitatívnom piesočku Percyho Jacksona alebo Eragona. Aj tá nešťastná Narnia v tomto ohľade fungovala lepšie. Artemis Fowl je ako začiatok potenciálnej ságy príliš rýchly, zbrklý a málo chytľavý. Navyše sa v druhej polovici jeho dianie presunie do jedného prostredia a úplne mu chýba akákoľvek exotika. Tu mali asi prísť na rad Branaghove schopnosti pracovať na obmedzenom divadelnom priestore, no zlyháva ešte viac ako pri svojom nešťastnom remaku Sliediča.
A priemerné akčné scény ani opozerané triové orgie to nezachránia.

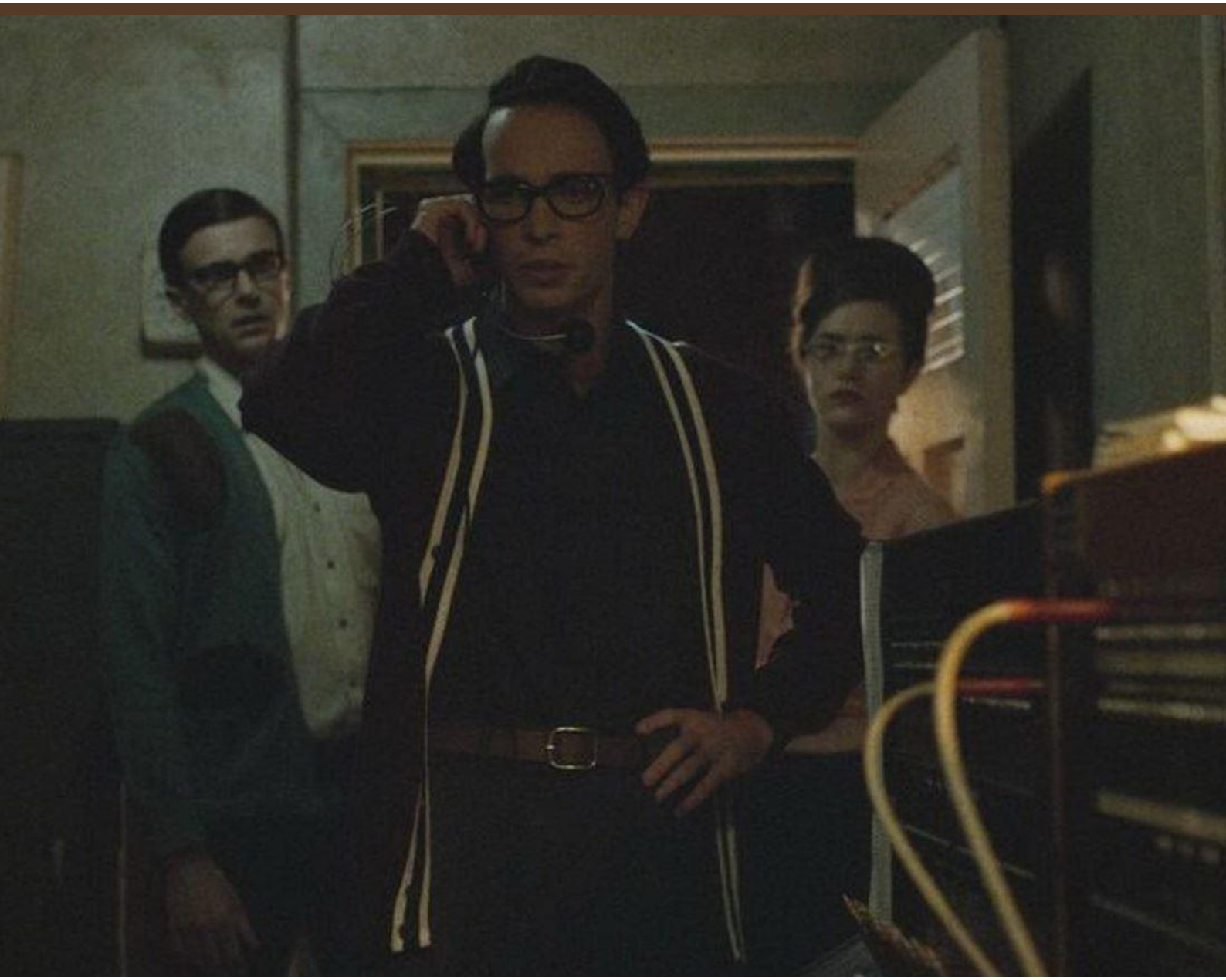
Postavy sú vinou krátenia vzácne neživotné. Ich osobné príbehy a charakterové vlastnosti sú kruto nevyužité. Napríklad Artemisova genialita je využitá na plány, ktoré by bez problémov vymyslel štvorkár na osobitnej škole. Všetky ťahy totiž spoliehajú na to, že každý aktér sa zachová ako tupec alebo zasiahne náhoda. Herci takisto nepomáhajú. Omladina je totálne nezaujímavá a Colin Farrell s Judi Dench by už mohli konečne vymeniť agentov. Najviac zapamätateľným sa tak stáva Josh Gad. Jeho lacná vizuálna napodobenina Hagrida si totiž dokáže rozšíriť sánku a prekopať sa čímkoľvek. Pričom mu zo zadku vylietava trávený materiál. Ale aj

HODNOTENIE

Artemis Fowl (USA, 2020, 95 min.) Réžia: Kenneth Branagh. Scenár: Conor McPherson, Hamish McColl, Eoin Colfer (novela). Hrajú: Ferdia Shaw, Lara McDonnell, Josh Gad, Michael Rouse, Racheal Ofori, Colin Farrell, Nonso Anozie ...

4.0

HANNA LIPOVÁ



VAST OF NIGHT

SOLÍDNY HOROR

"Niečo je na oblohe!" prenesie cez krikľavo červené pery s doširoka roztvorenými očami jedna z postáv snímky The Vast of Night a veľavýznamne sa pritom zahľadí do nočnej tmy za oknom. Hoci sme to na plátne či obrazovke počuli už aspoň tisíckrát, tento raz je to celkom ako po prvý raz. Andrew Patterson sa rozhodol pre diváka oprášiť, ba možno až znovuobjaviť korene sci-fi žánru a vystačil si pritom s krásne minimalistickou výpravou, hŕstkou mladých a neopozeraných hercov a poctivou prácou s detailmi a atmosférou.

Päťdesiate roky dvadsiateho storočia, fiktívne mestečko Cayuga v Novom Mexiku. Lokálna rozhlasová hviezda Everett (Jake Horowitz) a telefonická spojovateľka Fay (Sierra McCormick) práve objavujú úžasné schopnosti nového prenosného nahrávača - vzrušujúceho výdobytku doby plnej pokrokov, v ktorej žijú. Potom sa však stane niečo, čo si ani s tou najväčšou predstavivosťou nedokážu vysvetliť. Na telefonických a rádiových

frekvenciách sa objaví čudesný zvuk, akýsi nezrozumiteľný signál, ktorý sa neponáša na nič, čo doteraz počuli.

V mestečku Cayuga sa v ten večer všetko točí okolo prvého basketbalového zápasu v sezóne. Takmer všetci jeho obyvatelia sú v miestnej telocvični a ulice sú vyľudnené. I tak sa však začnú množiť hlásenia čudesných pozorovaní na nočnej oblohe na mestom. A potom sa do rádia k Everettovi dovolá muž, ktorý tvrdí, že zrejme vie, o čo tu vlastne ide...

Najväčšie vzrušenie vždy plynie z neznáma. Pre sci-fi to nepochybne platí dvojnásobne - aj preto je možno stále ťažším a ťažším orieškom nakrútiť science fiction, ktoré by toto vzrušenie, napätie a hádam až animálny pocit strachu z neznáma v divákovi dokázalo autenticky vyvolať. Filmári sa s tým skúšajú popasovať rôzne - ešte komplikovanejšími filozofickými teóriami, ešte bombastickejšími trikmi, ešte šokujúcejším záverom. Andrew Patterson ale použil celkom opačnú logiku – ak medzi dnešným divákom a autentickým vzrušením zo sci-fi stojí fakt, že už všetko dávno stokrát videl a počul, pokúša sa ho vo The Vast of Night preniesť do čias, keď to tak ešte vôbec nebolo.

Celá prvá hodina snímky vlastne stojí práve na tomto - nekonečná konverzačka medzi spojovateľkou Fay a rozhlasovým spíkrom Everettom v poctivých kulisách malomestských amerických päťdesiatok do deja neprináša takmer nič a zachádza až tesne po hranicu, kedy vás to začína nudiť. Zato vás ale ako stroj času spoľahlivo prenáša do doby, kedy sa fajčilo aj v školských telocvičniach, prenosný magnetofónový nahrávač patril k najmodernejším výstrelkom doby a v južnej Nevade práve vznikala vojenská základňa, ktorá raz vojde do dejín ako svätý grál všetkých konšpirátorov - Area 51.

The Vast of Night stojí na poctivej "vintage" atmosfére, konverzáciách dvoch mladých ľudí nepobozkaných digitálnou dobou, ale aj sugestívnej práci s vizuálom - nekonečný nočný prelet cez vyľudnené ulice Cayugy na jediný záber patrí k jeho najvďačnejším chuťovkám. Okrem toho je tu ale tiež množstvo žánrových narážok, ktoré milovníka sci-fi určite neobídu. Je v tom štipka enigmatického čara Wellesovej Vojny svetov, neprehliadnuteľná pocta The Twilight Zone, ale aj veľká dávka poctivosti raného Spielberga. A, samozrejme, tiež mnoho inšpirácie zo skutočných "urban legends" o pozorovaniach mimozemských telies - dávno spred čias, keď to s photoshopom zvládne už aj dvanásťročné dieťa.

Vo filme je ale aj kopec ďalších kontextových narážok - napríklad aj na sociálne témy, ako je rasová diskriminácia (chcelo by sa povedať, že v 50. rokoch obzvlášť vypuklá, no pri pohľade na udalosti dneška by to bolo asi dosť nepresné). Hoci ide len o letmé zmienky a odkazy, pozornosť, ktorú film venuje aj takýmto zdanlivo nesúvisiacim nuansám, je príjemným dôkazom, že jeho tvorcovia aj napriek komornosti spracovania a monotematickej zápletke nezabudli ani na širšie súvislosti. S ohľadom na to, že ide o celovečerný debut len 38-ročného režiséra, máme sa hádam ešte na čo tešiť.

Snímka The Vast of Night z dielne Amazon Studios je dostupná len cez streamovacie služby, za pozornosť ale rozhodne stojí. Ba vlastne jej to možno práve v prítmí vašej obývačky, uprostred noci, keď už susedia dávno spia, pristane úplne najlepšie.

HODNOTENIE

The Vast of Night (USA, 2019, 89 min.) Réžia: Andrew Patterson. Scenár: Andrew Patterson, Craig W. Sanger. Hrajú: Sierra McCormick, Jake Horowitz, Gail Cronauer ...

8.0

ROSE
10100010