SECTOR

130

OUTRIDERS

HITMAN 3

MEDIUM

NINE TO FIVE

DESTRUCTION ALL STARS

PHILIPS

OneBlade

Zastriháva, tvaruje a holí akokoľvek dlhé fúzy

OneBlade
na tvár

OneBlade
na tvár a telo

OBSAH

PREVIEW

- NINE TO FIVE
- ENLISTED
- RUSTLER
- ČO JE TO FOTOGRAMETRIA A VZNIK EPIC GAMES NA SLOVENSKU

RECENZIE

- FOOTBALL CUP 2021
- THE MEDIUM
- OUTRIDERS
- IT TAKES TWO
- HITMAN 3
- SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY
- DOOM ETERNAL THE ANCIENT GODS
- STRONGHOLD WARLORDS
- MONSTER HUNTER RISE
- DESTRUCTION ALLSTARS

HARDVÉR

- ROG STRIX SCAR 15
- CREATIVE SXFI GAMER
- SAMSUNG GALAXY S21 ULTRA
- SAMSUNG GALAXY S21 5G

FILMY

- LIGA SPRAVODLIVOSTI ZACKA SNYDERA
- RAYA A DRAK
- TOM A JERRY

SECTOR - Peter Dragula, Matúš Štrba, Branislav Kohút, Michal Korec, Ján Kordoš, Táňa Matúšová,

DOJMY

NINE TO FIVE

NOVÁ TAKTICKÁ MULTIPLAYEROVKA

Multiplayerové akcie stále pribúdajú a rastú ako huby po daždi. Je to jednoznačne najobľúbenejší žáner pri online hraní a konkurencia je naozaj veľká a neúprosná. O tom svedčí aj ukončenie niektorých ambicióznych prestreliek, ktoré nedokázali udržať krok s úspešnejšími značkami. K novým kandidátom na tomto poli patrí aj pripravovaný free-to-play titul Nine to Five, ktorý počas uplynulého víkendu ponúkol ochutnávku v beta teste.

Napriek tomu, že si online zastrieľate v množstve hier, po obsahovej stránke sú si dosť podobné. Najfrekventovanejší je v súčasnosti režim Battle Royale, ktorý ponúka drvivá väčšina akcií, ale aj hier z iných žánrov. Okrem toho sú časté bežné deathmatch zápasy, prípadne s tímovou alternatívou, kradnutie vlajok či obsadzovanie teritórií. Niekedy je to spestrené módom, kde jeden tím položí bombu a druhý ju musí deaktivovať. Nine to Five na to ide trochu inak. Hlavný rozdiel je už v tom, že proti sebe nestoja jednotlivci, ani dva tímy, ale hneď tri trojčlenné družstvá. Ale nielen tým je hra zaujímavá.

V úvode si vytvoríte postavu a pripravíte výzbroj. Spočiatku veľký výber nemáte, ale už si môžete vytvoriť viaceré predvolené profily s výbavou.

Zvolíte si primárnu zbraň, čo bude automatická puška, ostreľovačka alebo brokovnica, pištoľ ako sekundárnu zbraň, doplnky vo forme liečiva a granátov a nejakú podporu pre začiatočníka. Menej obvyklou súčasťou je váš osobný dron, ktorý neskôr môže mať aktívnu a pasívnu vlastnosť. Viac výzbroje a vylepšení si musíte zaslúžiť.

Základom k tomu sú kredity, hackovanie plánov pomocou kódov z misií na odomknutie nových modelov zbraní, aj s možnosťou prikúpiť nové mieridlá a ďalšie úpravy.

A dopĺňajú to body na vylepšenie parametrov zbraní, ako je zvýšenie maximálneho dostrelu, vyššia kadencia alebo kapacita zásobníka, rýchlejšie zameranie či menšia hlučnosť. Po prvých úspechoch v boji si zvolíte jednu z troch korporácií s bonusovými úlohami a potom aj odmenami a narastajúcim levelom.
Do akcie nastupujete s dvomi spolubojovníkmi, čo môžu byť vaši kamaráti alebo náhodní hráči. Pozriete si brífing, prípadne doladíte výbavu a ide sa na vec. Každý zápas sa skladá z troch fáz. Predstavujú jednu ucelenú misiu, ale pritom sú na sebe nezávislé. Znamená to, že aj keď neuspejete v prvej či druhej fáze, stále máte šancu bodovať v tej nasledujúcej.

V každej etape sú prítomné tri trojčlenné tímy a každý má svoje vlastné zadania a priority. Ale stáva sa, že sa usilujú aj o to isté, len musia predbehnúť ostatných. Takže napríklad treba ako prvý získať tri prístupové kódy a otvoriť sejf. Inokedy umiestniť nálože a dostať sa k zlatu, ktoré v ďalšej fáze bude treba odniesť. Alebo niečo hackujete, či musíte zabrániť súperom v hackovaní.

Uspieť môžete aj tak, že jednoducho eliminujete obidva konkurenčné tímy. Zaujímavá je predovšetkým tretia fáza misie, kde spravidla dva predtým znepriatelené tímy spolupracujú. A to preto, že obidva chcú zabrániť, aby členovia najúspešnejšieho družstva dosiahli bod, odkiaľ budú transportovaní preč z oblasti. Alebo jeden tím chráni experimentálne zbrane a ostatní ich majú zničiť.

Celé je to pritom dynamické a všetky tri fázy bežne skončia po pár desiatkach minút. Mapy sú totiž navrhnuté tak, aby neboli zbytočne veľké a hráči sa nemuseli zdĺhavo hľadať. Pritom však poskytujú dostatok taktických možností, alternatívnych cestičiek aj miest, kde sa dá schovať. Pobehujete medzi domami, preliezate ploty, vstúpite do budov, pivníc, skladov, lozíte po strechách. Dokážete vyrobiť jednoduché zátarasy na dverách alebo ich naopak zničiť, súperov viete obísť, prekvapiť z nečakanej pozície, vystopovať svojím dronom, ktorý priamo ovládate a poletujete s ním na oblohe. Len vtedy pozor na svoju bezpečnosť.

Postavy aj na základe vylepšení, zbraní a miesta zásahu na tele znesú viac rán, nezvyknú padnúť po jednom výstrele, ale skôr po viacerých dávkach. Navyše sa zranenia môžu liečiť ozdravovacími doplnkami z osobnej výbavy. A často sa dá zachrániť umierajúci spolubojovník, ktorého súper nestihol doraziť. Zranený síce nedokáže bojovať, ale môže sa chvíľu plaziť po zemi, aby sa ukryl alebo vyhľadal kolegu. No a dobrý spoluhráč ho vylieči a postaví znovu na nohy.

Po smrti sledujete ďalší priebeh aktuálnej bojovej fázy z pozície diváka a môžete si tam prepínať postavy. Nebudete čakať dlho, ako napríklad v Counter Strike, pretože štruktúra máp je naozaj riešená tak, aby to nebolo zbytočne rozťahané a pekne všetko odsýpalo. V ďalšej fáze je vaša postava znovu aktívna a opäť máte svoj jeden život do jej skončenia. Orientáciu v teréne uľahčuje mapa oblasti, ale aj siluety vašich spolubojovníkov, ak sú niekde za objektmi alebo v diaľke, ako aj značky a pozície nepriateľov, keď sú odhalení, napríklad aj dronom. Samozrejmosťou je hlasová komunikácia.

Pri hraní nevznikajú žiadne zbytočné prestoje, šliape to ako hodinky a aj to dobre vyzerá. Niektoré animácie postáv by síce ešte potrebovali doladiť, ale nevyzerajú najhoršie a hlavne terén je pekný, detailný a plastický. Čo však dosť prekáža najmä v momentoch, keď ste pod paľbou, sú otravné textové odkazy rovno uprostred obrazovky. Napríklad hra oznámi, že nepriateľský tím začal s hackovaním a namiesto toho, aby to napísala vysoko hore, dolu, či do rohu, vám to capne priamo pred oči. Takto vám nachvíľu zhorší výhľad a občas dezorientuje. A môže vás to stáť život.

V záplave tuctových akčných hier, ktoré sa snažia zaujať unikátnymi postavami, ale prinášajú podobnú hrateľnosť, pôsobí Nine to Five osviežujúco. Ukazuje, že sa to dá aj trochu inak a nie všetko musí byť na spôsob Battle Royale, Overwatch či Battlefield. A navyše pekne predvádza, že to môže fungovať aj bez lootboxov a mikrotransakcií. Takže ak chcete niečo neštandardné, mohla by to byť práve táto dynamická taktická akcia, ktorá v beta víkende príjemne prekvapila.

BRANISLAV KOHÚT

DOJMY

ENLISTED

DO ZÁKOPOV!

Ešte stále sa vám nezunovala druhá svetová? V tom prípade sa zaraďte medzi regrútov, ktorí odchádzajú na ruský front. Enlisted bude ďalšia akcia z pohľadu prvej osoby zameraná na multiplayerové konflikty, ale chce sa odlíšiť jednou zásadnou vecou - nebudete ovládať jednu postavu, ale svoj vlastný oddiel. A to znie dosť sľubne. Preto sme sa zapojili do uzatvoreného beta testu, kde padli mnohé obete a na rad prišli aj povýšenia.

Hra ešte zďaleka nie je kompletná, ale ak si kúpite sovietsky alebo nemecký balíček s prémiovou čatou a extra výzbrojou, môžete sa okamžite zapojiť do boja. V menu už máte pripravené oddiely obidvoch znepriatelených strán. Sú to niekoľkočlenné družstvá pechoty s puškami, prípadne samopalmi a k tomu tank s posádkou. V boji môžete používať všetky tieto jednotky a navyše ich po nazbieraní levelov a skúseností vylepšovať, dopĺňať alebo aj nahradiť novými odomknutými oddielmi. A dostanete sa aj k vlastnému lietadlu s pilotom.

Na bojisku to funguje intuitívne, menšie rozdiely oproti tradičným FPS vás nezaskočia a rýchlo si zvyknete. Momentálne je dostatok hráčov, takže čakanie v lobby sa väčšinou dá počítať na sekundy, najmä ak zaškrtnete voľbu, že vás hra môže zaradiť na hociktorú stranu.

Na bojisku sa objavíte v koži lídra ľubovoľného sovietskeho, respektíve nemeckého oddielu z vášho menu. Zvyšok čaty / posádky ovláda umelá inteligencia. Kedykoľvek si však môžete prepnúť iného vojaka v tíme. Okrem vás sú na bojisku oddiely iných hráčov na strane spojencov alebo nepriateľov.

AI vojaci vás poslušne nasledujú, kamkoľvek sa pohnete, ak im nedáte iný pokyn - najlepšie cez kruhové menu. Veľa povelov ale nie je. Najužitočnejší je pokyn na obranu vybraného miesta, u technikov vybudovanie obranných valov, zátarás alebo guľometného hniezda, prípadne vyzvete spolubojovníkov, aby vás vyliečili či doplnili muníciu. Od AI však nečakajte žiadne inteligentné počínanie. Nespoliehajte sa na to, že vám ostatní vojaci z čaty budú kryť chrbát. Ani na to, že im naplánujete nejaký komplexnejší postup, ako to bolo vo výborných hrách Brothers of Arms.

Tu zadávate len jednoduché pokyny, na ktoré spolubojovníci väčšinou veľmi nemotorne reagujú. Nešikovne, prakticky bez krytia a bez toho, aby pri spozorovaní nepriateľov reagovali streľbou, sa ťapkajú po bojisku a stávajú sa ľahkým cieľom pre protihráčov. Úplne bežné je, že prídete o zvyšok svojho družstva ešte skôr, ako sa dostanete bližšie k nepriateľom.

Strely totiž lietajú z veľkej diaľky a bežne vás zasiahnu aj pri plazení v tráve, takže je samozrejmé, že neminú vašich AI hlupáčikov, ktorí postupujú bez zakrádania a pudu sebazáchovy.
Napriek tomu viete svojich spolubojovníkov využiť. A to hlavne na doliečenie a menšie službičky. Predovšetkým je však fajn, že keď zastrelia vami ovládanú postavu, okamžite sa viete prepnúť do inej. Takže je šanca, že stihnete odpraviť svojho vraha a môžete pokračovať v postupe z aktuálneho miesta. Keď padne celá čata, nie je to žiadna veľké tragédia, jednoducho si zo zoznamu vyberiete inú a od vybraného kontrolného bodu bojujete s ňou. Len v niektorých režimoch tak uberiete svojej strane z limitovanej zásoby celkových posíl. Inak ale môžete dookola používať všetky svoje oddiely - aj tie zlikvidované sa totiž časom obnovia. Ak namiesto pechoty zvolíte tankistov či pilotov, rovno sa objavia v tanku alebo lietadle. Každé bojisko má však obmedzený počet aktívnej techniky.

Boje sa snažia byť realistické, takže bežne umierate po prvej guľke, ktorá priletela niekde z diaľky a neraz ani presne neviete odkiaľ. Preto je dôležité plaziť sa, prikrčiť, skrývať v zákopoch, kríkoch či budovách, kam sa dá liezť cez okná a neraz sa tam zblízka konfrontujete s nepriateľom. Pritom ľahko spoznáte, či proti vám stojí živý protihráč alebo jeho AI vojaci. Umelá inteligencia totiž reaguje pomaly, strieľa len minimálne, zasekáva sa na plotoch a múroch. Prestrelky s človekom sú o šikovnosti, pohotových reakciách, využívaní terénu, ale „umelých" bez veľkej námahy pobijete ako muchy, aj keď ich stojí niekoľko pri sebe. Takto sa rýchlo zbierajú zárezy na pažbe.

Úlohy na bojisku sa zameriavajú na obsadzovanie kľúčových bodov alebo obranu či zničenie dôležitých objektov. Na bojisku je pritom husto. Keďže je totiž na každej strane po desať hráčov a každý má priemerne dvoj až päťčlenný oddiel, premáva sa tam súčasne niekoľko tuctov jednotiek. A to už naozaj pôsobí ako väčšia bitka.

Najlepšie sa na bojisku pohybuje pechota, ktorá prakticky nemá obmedzenia. Trochu nemotornejšie, ale stále dobre ovládateľné sú tanky, ktoré môžu aj zničiť niektoré objekty, vrátane múrov. Ale vo vode sa utopia a na mape posiatej barikádami musia robiť veľké obchádzky. Pre lietadlá sú mapy dosť malé, celú hrateľnú plochu preletíte v priebehu pár sekúnd, ale môžete manévrovať aj mimo vyhradenej oblasti. Je pomerne náročné naučiť sa presne strieľať alebo zhadzovať bomby pri rýchlych preletoch.

Po vyhranom či prehranom zápase si pozriete štatistiky, oddiely dostanú skúsenosti a stúpajú im levely. Je správny čas na úpravy a prípravy pred vstupom do ďalšej bitky. Dostanete body na zdokonaľovanie jednotlivých čiat v troch kategóriách - vylepšenia oddielu, osobné vylepšenia a workshop.

Vhodným investovaním odomknete extra sloty pre ďalších vojakov v oddiele, vaši muži budú rýchlejšie naberať skúsenosti, môžete mať viac jednotiek s určitou špecializáciou, upravíte si zbrane a techniku.

Okrem toho ale môžete upravovať každého jedného vojaka v každej svojej čate. To znamená možnosť dať mu lepšiu primárnu či sekundárnu zbraň podľa jeho zamerania, granáty, lekárničky, doplnky. A navyše sa mu odomkýnajú sloty na niekoľko perkov, ktoré vyberáte podľa vašich preferencií. Takto vojakovi zvýšite hodnotu zdravia, regeneráciu, rýchlosť pohybu či vybraných aktivít, hodnotu staminy alebo bude mať extra muníciu. Jednotky sa navyše dajú trénovať v akadémii.

Zvyšuje sa aj celkový level kampane, ktorý je odrazom vašich úspechov v multiplayerových bitkách. Tým sa odomykajú nové oddiely, vojenské zamerania aj výzbroj. Avšak na to, aby ste aj skutočne dostali nové zbrane aj konkrétnych mužov, potrebujete špeciálne body v logistike, kde sú dva druhy dodávok - výzbroj a posily. Manažment oddielov a súvisiacich vecí je teda komplexný a zaujímavý, len je škoda, že v konečnom dôsledku sa (aspoň zatiaľ) vaši AI spolubojovníci v bitke stále správajú ako dobytok idúci na porážku.

Enlisted je nápaditá multiplayerová akcia, kde je však momentálne najväčším problémom paradoxne práve to, čím chce a môže najviac zaujať. Manažment svojich vlastných oddielov je pozoruhodný, ale čo z toho, keď v boji totálne zlyhávajú kvôli absolútne neschopnej umelej inteligencii. AI spolubojovníkov je skutočne mizerná a ak ju tvorcovia radikálne nezlepšia, hra na to veľmi doplatí. Bola by to však škoda, pretože Enlisted má slušný potenciál.

BRANISLAV KOHÚT

DOJMY

Rustler

GTA V STREDOVEKU

Keď sa povie GTA, mladším hráčom sa vybavia moderné pokračovania s pohľadom prvej alebo tretej osoby. Ale séria začínala v jednoduchšom spracovaní s pohľadom zhora, ktoré bolo typické pre prvé dve časti. Práve tie najviac inšpirovali autorov pripravovanej hry Rustler, kde však namiesto áut v súčasnom meste kradnete kone v stredoveku. Tvorcovia to poňali ako paródiu a vykročili správnou nohou.

O tom, že hra sa berie prevažne nevážne, svedčí už humorné filmové intro s holohlavým hlavným protagonistom. Tým budete zakrátko vy, keď sa prenesiete do minulosti, kde musíte preukázať najmä svoje zlodejské a jazdecké schopnosti. No toto nie je puritánsky stredovek, ale groteska, ktorá má blízko napríklad k Monty Python. Veď už samotné prostredie priam prekypuje výstrednosťami, ako sú múry s grafity a protikráľovskými heslami, parkovacie miesta so značkami pre kone, slnečníky na pobreží či primitívne prechody pre chodcov.

Vy ste darebák a to vám nenadávam, len aby sme si ujasnili vašu pozíciu v historickej krajine. Pracujete pre ešte väčšieho darebáka, ktorý vám zadáva hlavné úlohy. Nájdete ich vo forme žltých značiek na mape a aktivujú sa po vstupe do krúžku na mieste určenia. Nemusíte tam naklusať hneď, zadania v otvorenom svete plníte vtedy, keď sa vám práve chce. A to, samozrejme, platí aj o nepovinných úlohách od rôznych NPC postáv, ktoré pre zmenu identifikujete pomocou modrých značiek.

Úlohy sú naozaj rôznorodé, pestré a neraz poriadne strelené, i keď medzi nimi nájdete aj nejaké banálne. Začína to krádežou koňa a jeho prefarbením v špeciálnej stajni, aby vás prestali naháňať stráže. Vyskúšate si aj oranie na poli, zaháňanie kravy k mäsiarovi, násilné vymáhanie peňazí od dlžníkov. A päsťami aj nasmerujete ľudí v meste, aby „dobrovoľne" šli na bohoslužby v kostole. To už začína byť zaujímavejšie. A pokračujete prezlečením za Smrť a strašením banditov, či prácou pre inkvizíciu, ktorá chce presvedčiť heretikov ich vystreľovaním z katapultu, že Zem je doska.

Nájdete tu aj kopu odkazov na známe filmy či legendy. Takže sa objaví pani z jazera (ktorej treba zohnať šaty) a Excalibur, ktorý by sa možno dal vytiahnuť z kameňa ...povedzme dynamitom. Alebo naháňate „toho, ktorý nesie prsteň". Okrem toho sú dostupné aj menšie úlohy, ktoré súvisia s vybranými druhmi koní a povozov. Keď z nich, klasicky, vyhodíte jazdca alebo pohoniča, môžete si privyrobiť ako taxikár, zásobovač či zberač mŕtvol. V praxi to znamená vyzdvihnúť klienta alebo tovar na mieste A a počas prísneho limitu zaviezť na miesto B. Trochu si privyrobíte a môžete skúsiť trochu náročnejšie varianty.

Zadania úloh sú teda jednoznačne nápadité. Trochu horšie je to už s ich priebehom, pretože málokedy to ide hladko a nie vždy je to vaša chyba. Napríklad sa stáva sa, že úspech zadania závisí na nejakej ďalšej osobe, ktorá musí prežiť. No keď sa hrnie do boja proti presile, je naozaj fuška ustriehnuť toho drúka, kým nepobijete nepriateľov. Alebo sa niekam ženiete, lebo vás tlačí čas, pritom trochu štuchnete civilistu, ktorý vám vlezie do cesty a už máte na krku dotieravé vojenské hliadky. Buď vás spomalia, alebo rovno spacifikujú. Oboje však bežne vedie k nesplneniu úlohy, lebo vám vypršal limit, alebo precitnete po dočasnom zadržaní a prídete aj o veci.

Úlohu síce môžete bez problémov skúsiť znova, dokonca je tu aj rýchle nahranie pozície a vtedy sa vrátite k zadávateľovi a bez straty výbavy. Ibaže pri každom, aj malom zaváhaní, musíte začať úlohu od začiatku, čo pri niektorých znamená vrátiť sa aj o štyri - päť nadväzujúcich krokov späť. Zadania totiž bežne majú niekoľko fáz a keď máte nejakú úlohu aktívnu, nedá sa manuálne ukladať progres. Zvládnuť sa to napokon vždy dá, ale niekedy je to skrátka otrava, keď viackrát štartujete od začiatku 20-30- minútovú úlohu a ešte aj s dlhšími presunmi.

Ešte by bolo fajn, keby ste sa mohli rozhodnúť, či úlohu, o ktorú ste prejavili záujem, chcete splniť alebo nie. Aktivuje sa vám totiž okamžite, ako si pohovoríte s jej zadávateľom. Pravdou však je, že nuda v krajine vám niekoľko hodín nehrozí. To až v prípade, keď splníte všetky zatiaľ dostupné vedľajšie úlohy a na štart novej hlavnej potrebujete 5000 zlatých, ktoré sa potom získavajú ťažšie. V podstate vtedy zostáva prevoz ľudí a tovaru, bitky v klietke, konské dostihy, kde jazdíte podľa smerových šípok, alebo praobyčajné vyvražďovanie ľudí, po ktorých zostávajú mešce.

Takmer všetky vaše aktivity vám komplikujú stráže. Na jednej strane je prirodzené, že keď masakrujete ľudí, alebo im kradnete vozy, hliadky reagujú. Ibaže neraz sa objavia aj vtedy, keď nikde nablízku nie sú, takže vás nemohli vidieť. Najhoršie je, keď naozaj nechtiac do niekoho sotíte a už do vás seká vojak s halapartňou. Na druhej strane sú občas úlohy, kde máte niekoho zabiť a stráže si to nevšímajú, aj keď prechádzajú okolo zmasakrovaných tiel. Celkovo je umelá inteligencia zatiaľ skôr slabšia. Takže napríklad keď zastanete s koňom uprostred ulice, NPC postavy za vami zastavia a síce sa rozčuľujú, ale nevedia čo robiť a len čakajú. A to aj keď nemajú voz, len sedia na kobyle, s ktorou by vás mohli pohodlne obísť. Alebo keď vás sprevádza nejaká dôležitá osoba, niekedy sa zasekne a ak to nepostrehnete a zájdete príliš ďaleko, hra to vyhodnotí ako nesplnené podmienky úlohy.

Stráže sú však napriek všetkému často nepríjemne dotieravé. Keď vzbudíte pozornosť a bránite sa, pribúdajú vojakom posily a narastá úroveň ohrozenia.

Väčšinou je vhodnejšie utiecť a nebojovať, inak sa na vás o chvíľu povalí celá armáda a nemá to konca-kraja. Stupeň ohrozenia znížite tým, že sa pokúsite vzdialiť a striasť sa prenasledovateľov. To sa však ľahšie hovorí (píše), ako spraví. Vojaci sú schopní prenasledovať vás dlhé minúty cez pol mapy a alarm opadáva veľmi pomaly. Urýchli to iba strhávanie plagátov s hľadanou osobou (vami), na ktoré však natrafíte len ojedinele. Je tu aj vtipná možnosť hádzať po strážach výkaly, ktoré ich spomalia.

Boje sa dajú vnímať skôr pozitívne, hoci pästné súboje môžu byť hlavne spočiatku a na vyššej obťažnosti veľmi zdĺhavé. Nepriatelia údery často vykrývajú, a tak musíte vystihnúť správny moment alebo sa pokúsiť o protiútok, keď je aktívnejší oponent. Zaberá pobehnutie a čakanie, kým sa nepriateľ nepriblíži. Boj so zbraňami je podobný, ale skôr zraníte a zlikvidujete svoj cieľ. Na obranu použijete kryt a odskočenie. Neskôr už bitky zvládnete lepšie. Bojovať sa dá aj na koni, čo vyzerá veľmi efektne. Ale ak vás vojaci zrazia z koňa, často vás rovno spacifikujú.

Výzbroj je dosť pestrá. V núdzi pomôže palica, ktorá sa dá počas noci zapáliť a použiť ako fakľa. Inak je dobrá na zaháňanie kráv. Dobre poslúži meč, sekera, trochu väčší dosah má oštep a halapartňa, ale tá je pomalá. Môžete získať aj kosu a sú tu aj kuše, ktoré však majú málo munície a pomaly sa nabíjajú. Avšak vedia spoľahlivo zabiť a strieľať sa dá aj z koňa. Je trochu škoda, že tvorcovia nevyužili na získanie lepších zbraní obchodníkov. Tieto veci sa skrátka len tak povaľujú v krajine a vždy ich nájdete na rovnakých miestach. Alebo zostávajú po zabitých nepriateľoch.

Zbierať môžete aj jedlo doplňujúce zdravie, štíty a brnenia, čím sa k vášmu životu pridá extra ochrana. Ak vás protivníci oslabia, najskôr prídete o celé brnenie, potom sa míňa život. V krajine sú aj rozbitné ploty a sudy, vrátane výbušných s TNT. Je však škoda, že sa nedá vchádzať do interiérov budov, maximálne sú občas nejaké prechody cez stavbu na druhú stranu.

Vaša postava sa čiastočne aj rozvíja, a to skúsenostnými bodmi, ktoré získava najmä za plnenie úloh, ale aj zbieraním podkov a nôt. Za body si odomknete permanentné vylepšenia – možnosť brať veci aj priamo z koňa, viac zdravia, zníženie únavy pri behu a v boji, ponechanie zbraní, aj keď vás chytia stráže, väčšiu kapacitu šípov a podobne.

Jednou z obľúbených súčastí GTA série je rádio, ktoré si v aute prelaďujete na rôzne stanice s rozmanitou hudbou. Rustler má vtipnú obdobu v podobe bardov. Hrajú všelijaké a skôr moderné melódie, ktoré sa dajú prepínať. Navyše sú bardi aj súčasťou vybraných úloh.

A keď treba, vysadnú si k vám na koňa.

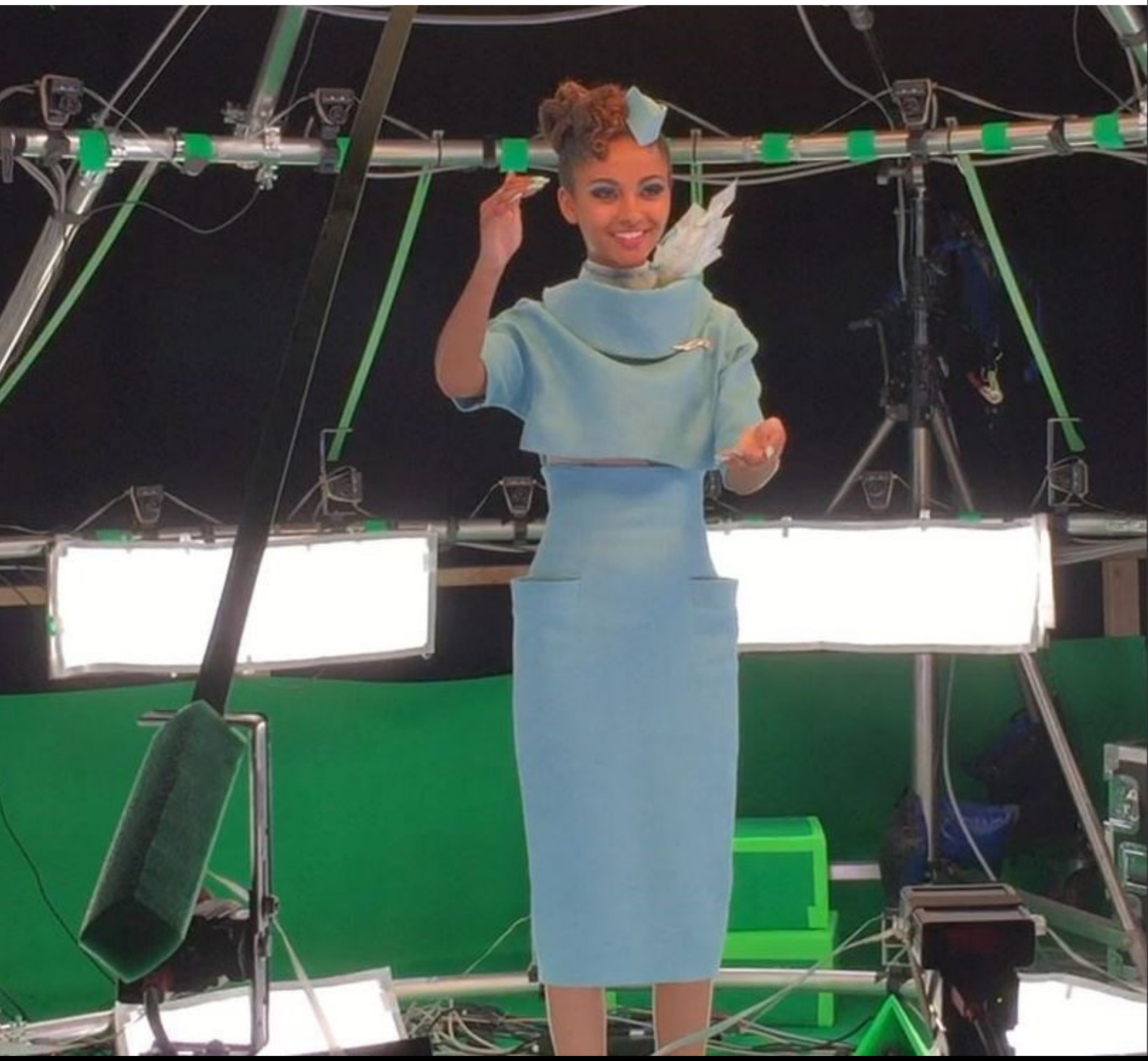
Graficky to nie je vôbec zlé. Napriek pohľadu zhora, ktorý sa pri pohybe ukazuje v mierne pozmenenom uhle, je v krajine veľa detailov a naozaj to má štýl a svoje čaro. Okolo vašej postavy je priesvitný kruh, ktorý spočiatku môžete vnímať ako chybu. Má to však svoj účel – pri prechádzaní húštinami a pod vybranými objektmi v tomto kruhu zmiznú koruny stromov a iné súčasti. To preto, aby ste na seba stále dobre videli. Občas ale obrazovka mihá a trochu rušivé je spúšťanie úloh, ktoré sa aktivujú a nahrajú až po niekoľkých sekundách.

Muzika je fajn.
A s bľabotaním namiesto dabingu pri početných, a tak ako všetko humorne ladených rozhovoroch, sa dá zmieriť. Ale najmä pri dlhšom hraní sa vyskytuje nepríjemná chyba, keď zlyháva audio, hra začne nepríjemne sekať až napokon úplne zamrzne.

Aj keď bol Rustler vypustený len pred niekoľkými dňami v Early Access, ponúka toho veľa. Dalo by sa dokonca povedať že je hra prakticky hotová, len potrebuje vybalansovať úlohy, zbaviť sa chýb a dotiahnuť detaily. S prekvapením som zistil, že hlavný príbeh je kompletný. Slušne zakončený s následnými titulkami a možnosťou zostať v krajine a len tak sa potulovať. Už sú dokonca implementované aj achievementy. Možno mali tvorcovia radšej ponúknuť uzatvorenú betu, dotiahnuť, čo sa dá a na jar rovno vydať oficiálne dokončený produkt.

Pravdupovediac rozmýšľam, čo vlastne vývojári ešte plánujú do hry doplniť. Je pravda, že v druhej mestskej oblasti prakticky nie sú vedľajšie úlohy, takže si viem predstaviť, že ich tam nasypú aspoň pár desiatok. A možno by mohli vytvoriť ďalší hlavný príbeh poňatý ako druhý akt. A optimálne v novom prostredí. Tým by sa celková herná doba, ktorá momentálne po splnení úplne všetkých úloh presahuje 10 hodín, ešte solídne natiahla. No je otázne, či takto uvažujú samotní tvorcovia. Každopádne opakujem, že Rustler je už v podstate plnohodnotná hra, ktorú môžete prejsť od začiatku až do konca. Je zábavná, neberie sa príliš vážne a neraz sa pousmejete nad tým, čo si vývojári vymysleli. Len zatiaľ musíte počítať s určitými neduhmi.

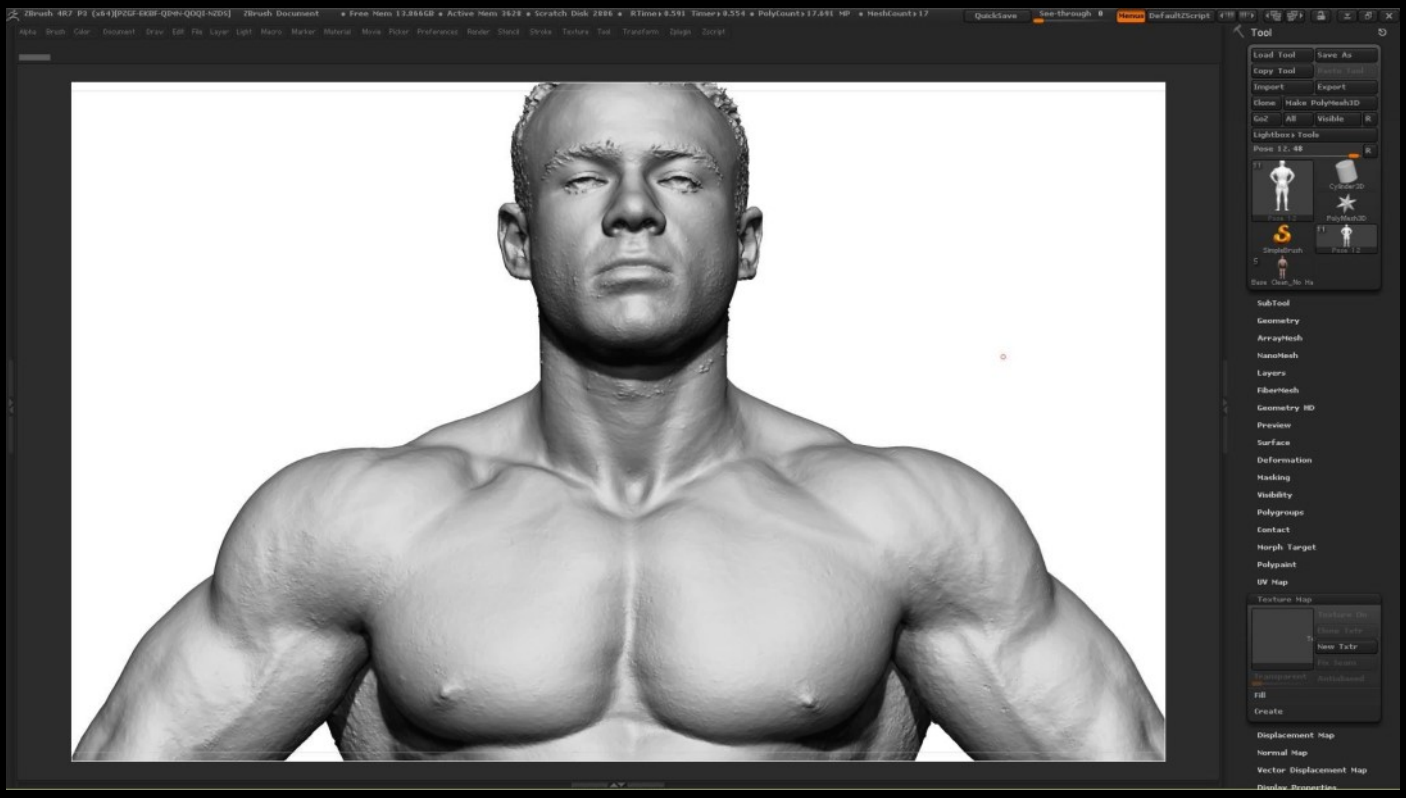
BRANISLAV KOHÚT



INTERVIEW

ČO JE TO FOTOGRAMETRIA A VZNIK EPIC GAMES NA SLOVENSKU

Nestáva sa často, aby na Slovensku investovali globálne významné herné spoločnosti. Nedávne týždne nám však jednu takúto akvizíciu priniesli a aj miestnym hráčom sa bližšie predstavila spoločnosť, ktorú síce možno nepoznali, no jej softvér sa používa pri tvorbe svetových trhákov a má využitie aj v ďalších oblastiach. Z hier vám netreba predstavovať Cyberpunk 2077 alebo Metro Exodus. Z filmov určite poznáte Justice League a seriálový hit Mandalorian tiež netreba predstavovať. Všetky tieto tituly využívali fotogrametriu prostredníctvom nástroja RealityCapture, za ktorým stojí slovenská spoločnosť Capturing Reality. A práve tá sa nedávno stala pobočkou giganta Epic Games. Ako k tomu došlo a čo to vlastne je fotogrametria? Na to nám odpovedali zakladatelia Capturing Reality s.r.o. a tvorcovia fotogrametrického softvéru RealityCapture Michal Jančošek a Martin Bujňák.



Ako vzniklo štúdio Capturing Reality?

Ešte počas PhD. štúdia sme spravili program s názvom CMPMVS určený pre výskumnú komunitu na nekomerčné účely, ktorý robil malú časť toho, čo máme teraz, a robil oveľa horšie, ale napriek tomu si ho stiahlo behom dvoch rokov viac než 30 000 používateľov.

Je nutné povedať, že sme si uvedomili, že ten softvér je nepoužiteľný v komerčnej rovine a že ho musíme celý prepísať, čo sme aj spravili, a zároveň sme ho aj 100-násobne zlepšili. Okrem toho sme mali neoceniteľné skúsenosti z objektového programovania a softvérového dizajnu z prostredia Microsoftu v rámci špeciálneho projektu Caligari.

V neposlednom rade, Martin a ja sme robili výskum a PhD. v rovnakom tíme vo Výskumnom centre strojového vnímania v Prahe, síce na odlišných, ale zato komplementárnych veciach. Takže sme to celé mohli dokázať jedine ako tím.

Realizáciu sme začali tak, že sme dali výpovede, založili firmu, sadli za počítač a behom prvého polroka sme už mali funkčný prototyp, a neskôr aj prvých zákazníkov. Osobne si myslím, že žiadny projekt sa nedá nikdy robiť sám a doma „na kolene" vo voľnom čase, popri práci. Počas prvého roka sme míňali vlastné úspory a potom už sme boli schopní žiť z príjmov. Teraz sme šťastní, že sa nám po ôsmich rokoch od založenia firmy podarilo víziou a stratégiou spojiť s tak silným celosvetovým hráčom, a to doslova – s Epic Games.

Zaoberáte sa primárne fotogrametriou. Čo to vlastne je?

Čisto akademicky je zaužívaná nasledujúca definícia: Fotogrametria je vedecký odbor, ktorý sa zaoberá rekonštrukciou tvarov, meraním rozmerov a určovaním polohy predmetov, teda získavaním informácií z fotografických snímok.

Ak však rozmeníme samotné zložené slovo (kompozitum) na drobné, vyjde nám nasledovné:

'photo' – light (svetlo)
'gram' – drawing (kresba)
'metry' – measurement (meranie)

Ľudskou rečou: Fotogrametria je vo svojej podstate veda o meraní a digitalizovaní objektov z fotografií. Vstupom do fotogrametrických softvérov sú fotografie (a/alebo laserové scany) a výstupom je zvyčajne mapa, výkres, meranie alebo 3D model reálneho objektu alebo rovno celej scény. Mnohé z máp, ktoré dnes používame, sú vytvorené pomocou fotogrametrie a fotografií zhotovených z lietadiel (aerial photogrammetry).

Fotogrametriu je možné klasifikovať niekoľkými spôsobmi, ale jednou zo štandardných metód je rozdelenie na základe polohy fotoaparátu počas fotografovania. Na tejto báze poznáme fotogrametriu tzv. terestriálnu, teda pozemskú (alebo aj close-range). Druhá metóda je letecká fotogrametria (snímkovanie dronmi alebo lietadlami).

V rámci tohto odvetvia ste pripravili aj vlastný softvér. V čom je výnimočný a ako sa používa?

Prednosti našej technológie sú hlavne v algoritmickom a matematickom prístupe k riešeniu fotogrametrických problémov. To je to, vďaka čomu sme unikátni a už od prvého vydania pred piatimi rokmi niekoľkonásobne rýchlejší a presnejší ako akákoľvek konkurencia.

Je to ako keď máte kuchára, ktorý dokáže uvariť výnimočné jedlo, ktoré chce každý ochutnať. Kuchárov recept je to, čo robí to jedlo výnimočné a ten recept má sám o sebe obrovskú hodnotu a kuchár ho určite nikomu neprezradí.

RealityCapture je ako softvér škálovateľný v podstate neobmedzene, čo teoreticky znamená, že sa dá použiť na vytvorenie kópie (digitálnej repliky) celého sveta. K čomu aj smerujeme.

Nás primárne zaujímajú hry. V ktorých tituloch sme mohli vidieť nasadenie vašej technológie?

RealityCapture je skvelý nástroj na tvorbu 3D modelov všetkých veľkostí. Dajú sa naskenovať drobné každodenné predmety a prírodné objekty, ktoré môžu skončiť priamo hre. Takéto predmety sa dajú vymodelovať aj ručne ale nikdy by neboli také hodnoverné ako skeny reálnych predmetov. RealityCapture je vhodné aj na rekonštrukciu obrovských prostredí. Skeny rôznych budov môžu poslúžiť ako vzor pre level dizajnérov a celé pohoria môžu byť použité do pozadia levelov, ktoré sa odohrávajú v exteriéroch. Okrem toho sa RealityCapture používa aj na skenovanie tvárí alebo celých postáv hercov. Tieto skeny slúžia potom ako základ pre umelcov, aby vytvorili animované alebo priamo hrateľné postavy do hier.

Spomenul by som, že všetky modely nášho klienta a teraz už partnera v rámci rodiny Epic Games - knižnica Quixel Megascans, vznikli pomocou RealityCapture. Megascans používajú mnohé herné, ale aj filmové štúdiá. V zozname hier, v ktorých sa RealityCapture použil, spomeniem tie novšie: Cyberpunk 2077, Destiny 2, Battlefied 5 alebo Metro Exodus.

Podieľali ste sa aj priamo na nejakých projektoch?

Capturing Reality je softvérová firma a vyvíja a predáva softvérový produkt RealityCapture. Takže ako taká sa na projektoch nepodieľa. Naši zákazníci, ktorí reálne pracujú s našim softvérom, však áno.

Slovenské Štúdio 727 robilo napríklad modely pre Activision / Infinity Ward pre Call of Duty: Modern

Warfare. Zvučných alebo aj tých úplne najzvučnejších je samozrejme veľa a nemôžeme ich z dôvodu striktných zmlúv zverejniť, bohužiaľ.

Je nejaký rozdiel v tom, či je fotogrametria nasadená v hre, filme alebo inom projekte?

RealityCapture doručí model a textúry v najvyššom možnom rozlíšení zo vstupných fotografií. Ďalej je na vývojároch, čo potrebujú. Rozdiel je v tom, že modely pre hry musia byť aktuálne viac optimalizované, aby dokázali hry plynulo bežať v reálnom čase na aktuálnom hardvéri. Uvidíme však, čo prinesie príchod Unreal Engine 5 s technológiou Nanite, kde už nebude záležať na počte polygónov.

Poďme ale k tomu, čo posledné týždne rezonuje herným svetom. Odkúpil vás herný gigant Epic. Ako sa vlastne upiekla táto dohoda?

Paradoxne celkom jednoducho. Spolupracovali sme niekoľko rokov a nakoniec sme dospeli k záveru, že medzi tímami Epic a Capturing Reality existuje silné kultúrne a strategické zosúladenie.

Čo sa tým pre vás mení? Umožní vám to ďalší rast?

Plán je samozrejme rast a integrácia. V rámci skupiny Epic sa bude tím Capturing Reality rozvíjať a úzko spolupracovať s tímom Unreal Engine, aby sa naša fotogrametrická technológia stala dostupnejšou a globálne rozšírenejšou.

Epic nie je známy len hrou Fortnite, ale najmä technológiou Unreal Engine. Znamená to teda, že vaša technológia bude dostupná v rámci enginu?

Áno, taký je plán, ale o detailoch je asi predčasné hovoriť.

Nie je to tak dávno, čo bola na Slovensku vytvorená spoločnosť Epic Games Slovakia. Súvisí to s akvizíciou vašej spoločnosti?

Áno, Epic Games Slovakia s.r.o. vznikla za účelom akvizície Capturing Reality s.r.o. a sme to po novom my

Ďakujem za rozhovor.

MATÚŠ ŠTRBA

RECENZIA

FOOTBALL CUP 2021

INLOGIC / 7Levels - SWITCH

Slovenský herný priemysel rastie každým rokom. Len si pozrite každoročné správy našej SGDA, ktorá zverejňuje štatistiky slovenského herného biznisu. Rastie počet štúdií, rastie počet hier, rastie aj počet vývojárov, ktorí u nás na hrách pracujú. No a každým rokom tie hry zarábajú viac a viac. Taktiež si osobne myslím, že vznikajú čoraz zaujímavejšie hry a to ak od menších tímov, ktorým sa podarilo nájsť nielen odvahu a nápady, ale hlavne investorov. Už to nie je len o väčších tímov, ale Vaporum, YesterMorrow, Blood Will be Spilled, Workers & Resources a ďalšie ukazujú, že aj menší tím vie priniesť dobrú hru. Ale nie vždy to vyjde.

Inlogic už patrí medzi stálice medzi slovenskými štúdiami. Mobilné hry robia od doby, čo ste si ich ešte mohli kupovať zo zadných strán časopisov a sťahovať do svojich tlačidlových telefónov. Na trhu sú naozaj dlho a majú za sebou obrovskú kopu hier. Našli si svoj štýl, svoje trhy a aj keď nerobia veľké hry, asi sa im darí. Inlogic Sports je jedna z ich súčastí, ktorá sa sústredí na športové hry. No a teraz s pomocou poľských 7Levels prešli aj na Nintendo Switch s Football Cup 2021, čo však dopadlo veľmi zle.

Tých lepších športových hier na Switchi až tak veľa nie je a navyše mne osobne dosť chýba niečo, ako bol kedysi Sensible Soccer. Jednoducho niečo rýchle, arkádové, zábavné. Nemusí tam byť licencia, dôležitá je okamžitá zábava. Tajne som dúfal, že by to mohla byť táto hra a to som ani nevedel, že je zo Slovenska. To vám naznačí aj podozrivo vysoké hodnotenie slovenskej reprezentácie v nej a keď si rozkliknete autorov, už je jasné, prečo je naša repre v hre medzi tými lepšími. Bohužiaľ trvalo len pár zápasov, kým som si uvedomil, že toto nebude žiadna náhrada Sensible Soccer, ale jedna z najhorších hier, aká sa mi za poslednú dobu do rúk dostala.

Ak by sme na to išli čisto papierovo, šanca na nejaký obstojný futbalový titul by tu bola. Hlavne pre tých starších, ktorí si pamätajú futbalové hry z éry, kedy sa po virtuálnom trávniku naháňalo len pár pixelov, prípadne neskôr veľmi jednoduché modely hráčov. Nepotrebovali sme megalomanskú prezentáciu, nepotrebovali sme licenciu. Stačil len naozaj kvalitný virtuálny futbal. Ani tu nie sú licencie, prezentácia titulu je tiež fádna a okrem nastúpenia na zápas a nejakých oslavných ceremónií po zisku trofeje tu nič zaujímavejšie nenájdete. To naozaj trochu zamrzí, ale samo o sebe to ešte neznamená, že musí byť hra automaticky zlá.

Rovnako ani to, že v hre nenájdete licencované mená alebo tváre hráčov. Sú tu len nahodené nejaké generické modely, ktorým autori vymysleli mená a hráte s nimi. Kapitánom našej repre je tak nejaký Petrík, v bránke je Lacko a v útoku asi nejaký nevlastný brat Laca Molnára. Nejaké prepojenie na realitu tu ale je a kapitán má napríklad na drese číslo 17, dresy sa relatívne podobajú a podobné. A ak by ste tu predsa len chceli mať skutočné mená hráčov, dajú sa jednoducho zmeniť v prehľadnom editore. Takto môžete meniť mená a aj čísla hráčov, meniť kapitána a podobne. Detailnejšie editovanie nečakajte, ale toto stačí.

Na virtuálnom trávniku to už ale nestačí. Chcete sa rýchlo s hrou zoznámiť, tak si pustíte prvý zápas a ovláda sa to dosť ťažkopádne. Skontrolujete ovládanie a stláčate dobré tlačidlá, len je to celé dosť ťarbavé. Prihrávky lietajú kade tade a lopta podlieha divných fyzikálnym zákonom, keď sa zrazu zastaví ako na piesku. Nepôsobí to úplne dobre, no dá sa na to zvyknúť. Jednoducho sa buď budete po ihrisku viac naháňať za loptou, alebo sa vykašlete na niečo, čo vyzerá ako futbal. V hre som časom odohral dosť zápasov a väčšinu už skončila v záverečných štatistikách tak, že som mal za celý zápas 2 prihrávky. Jednoducho je to cesta najmenšieho odporu a najmenšieho trápenia s hrou. Zoberiete loptu, s jedným hráčom prejdete pokojne aj celé ihrisko a zakončíte do brány. A toto opakujete dovtedy, kým zápas neskončí. No a idete na ďalší.

Ani toto ale nie je to najhoršie na hre. Respektíve sa stále neviem úplne rozhodnúť, či mi viac prekáža absolútne antifutbalové ovládanie, alebo umelá inteligencia v hre, ktorá je stále prakticky príšerná. Navyše v hre neexistuje možnosť si ju nejako nastaviť. Stále je rovnako zadubená, nepredstavuje výzvu, zasekáva sa, zakopáva lopty aj bez napádania a podobne. Nie sú ojedinelé situácie, keď má súper loptu, chystáte sa ho napadnúť, no je to zbytočné, lebo ju sám odkopne do autu. Alebo ju stratí, prípadne k nej nepobehne a podobne. Zápas čo zápas čelíte takto absurdným situáciám a čakáte, či sa objaví niečo ešte absurdnejšie.

A to sú tu ešte brankári. Ich umelá inteligencia je na jednej strane nepredvídateľná a na tej druhej až príliš. Respektíve nikdy neviete, ako sa zamotajú v hre. Napríklad to pri odkope trafia rovno do vášho hráča a od neho sa lopta pomaly kotúľa do bránky. A prejde, lebo brankár nezasiahne. Alebo sa potom rútite dvaja na nikoho, už sa vidíte v parádnom zakončení, no brankár sa vám o také dva kroky teleportuje rovno pod nohy a loptu chytí. A chytí každú jednu strelu, ktorú naňho vyšlete bez ohľadu na silu. Nevyrazí ju, ale chytí. No potom nájdete spôsob, ako ho jednoducho zaseknúť a zápasy začnete vyhrávať 10:0, pričom všetky góly padnú úplne rovnako – prídete na kraj šestnástky, počkáte si na pohyb brankára a obehnete ho veľkým oblúkom. On sa na malú chvíľu zasekne, čo vám dáva hromadu času na to, aby ste pred skórovaním ešte zašli na teplé pivo a studené párky do bufetu.

Poviete si okej, na futbal sa to veľmi neponáša, neovláda sa to práve najlepšie a umelá inteligencia je fakt veľmi zlá, ale s priateľmi to pri pive môže byť sranda. Hľadáte a hľadáte, ale multiplayer nikde. Nielen online, ale ani lokálny. Pritom pre akúkoľvek športovú hru je priam kľúčové, aby sa dala hrať s niekým. Ideálne vedľa vás na gauči, ale ak nie to, tak aspoň online. Tu nie je nič z toho.

Ja rozumiem, že napríklad to ovládanie možno na mobiloch fungovalo (keďže toto je port mobilnej hry) a že tam sú hráči spokojní aj s niečím iným (koniec koncov na mobiloch majú tieto ich športové hry kopu hráčov a nie najhoršie hodnotenia od nich), ale Switch port si predsa len žiadal aj niečo navyše. Ako tak to celé z úplného dna ťahá obsah, ktorého nie je málo a sú tu aj zaujímavé súčasti. Napríklad pravidelné výzvy, ktorými si odomykáte alternatívne pravidlá do zápasov. Potom sú tu rôzne prekážkové dráhy alebo rôzne individuálne zručnosti. Podobné, ako si trénujete vo FIFA hrách pred naloadovaním zápasu. Na tom sú tu založené celí režimy a keď vás netrápi umelá inteligencia a ide len o získavanie bodov, tak to vie byť aj zábava. Okrem toho tu nájdete obligátne turnaje, sezóny a podobne. Tie sú tu a tam tiež poprepletané zručnostnými výzvami.

Čo sa týka grafiky, už som sa tejto témy dotkol v úvode a viac asi dodať netreba. Pozrite sa na obrázky navôkol.

Pozitívom je aspoň to, že hra beží svižne, neseká sa, loaduje sa bleskovo a pri takto zvolenej kamere sa na to v handheldovom režime dá pozerať. Ešte sú tu dosť zlé animácie pohybu, ale to najmä tie pri nástupe. Zvuk je štandardný, bez komentára, ale ten ani nechýba. Efekty počas zápasu sú fajn a hudba v menu nepôsobí otravne ani po pár hodinách, aj keď to nie je tiež žiadne terno.

Istým spôsobom ma bolí, keď z našich končín vyjde takto zlá hra. Sú oblasti, v ktorých je Football Cup 2021 možno priemernou hrou. Napríklad v tých herných režimoch, ktoré sú pestré a niektoré vedia zabaviť. Bohužiaľ ale vrchovate prevažujú negatíva a jediná vec, ktorá hru drží od úplne nehrateľných poschodí je to, že sa dá hrať. Nemyslím tým, že by zabavila, ale dá sa zapnúť, odohrať zápas a zase vypnúť. Nepadá, nemrzne, neseká. Jednoducho funguje. Akurát to jej fungovanie nie je veľmi zábavné, s futbalom to veľa spoločné nemá a umelá inteligencia je učebnicovou ukážkou toho, ako to jednoducho fungovať nesmie. To sa takto nerobí, do psej matere.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY

+ editor hráčov
+ kopa režimov, niektoré aj zabavia
+ poriadne silná slovenská repre

MÍNUSY

- nepresné a ťarbavé ovládanie
- nepodporuje dotykové ovládanie
- úplne príšerná AI
- žiaden multiplayer
- animácie hráčov
- jednoducho je to zlá hra

2.5

RECENZIA

OUTRIDERS

SQUARE ENIX / PEOPLE CAN FLY - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S

LOOTER SHOOTER AKO SA PATRÍ?

Poľské štúdio People Can Fly si mnohí pamätáte vďaka úspešnému Painkillerovi, po ktorom sa blyslo spoluprácou na Gears of War: Judgment. U mňa zarezonovalo predovšetkým Bulletstormom, ktorý vyšiel ešte v roku 2011. Odvtedy sa toho v štúdiu veľa nestalo, až prišiel rok 2019 a ohlásenie jeho novej hry. Musím sa priznať, že som s malou dušičkou tak trochu dúfal, že by mohli vývojári priniesť pokračovanie Bulletstormu, ktoré stále očakávam. Bohužiaľ (aspoň pre mňa) sa tak nestalo a šancu znova dostala úplne nová značka. Volá sa Outriders a štúdio s ňou má smelé plány. Dokonca sa už sem-tam šuchli reči aj o prípadnom pokračovaní. Novinka vznikla v spolupráci so Square Enix a slovami vývojárov ide o intenzívnu strieľačku s RPG prvkami, kde hrá významnú úlohu kooperácia. No a, samozrejme, je tu aj zbieranie koristi. Počujem hurá? Nie? No, tak čítajte ďalej.

Ako singleplayer hráč som po pravde nekrochkal blahom ani ja. Podobné veci idú mimo mňa. Môj názor však zmenil fakt, že Outriders je príbehová strieľačka, ktorú navyše môžete pokojne odohrať aj sami a to plnohodnotne. Na kladný zoznam rozhodne patrí aj dĺžka hry, ktorá by vám mohla zabrať 25 - 30 hodín. Nechýbajú tu krycie prvky, ktoré poznáme z Gears of War a znova pripomeniem, že na hre robia autori, ktorí majú za sebou naozaj vydarené tituly. Musíte uznať, že to znie slušne a šanca na sklamanie je tu len minimálna. Nuž, nech už tento úvod pôsobí akokoľvek dokonale, launch hry teda dokonalý nebol.

Cestu za úspechom tak lemovali tŕnisté chyby serverov, no ak ste sa nenechali odradiť už teraz si dovolím tvrdiť, že pôjde o jednu z najlepších hier, ktoré tento rok dostaneme. Nie je síce dokonalá, ale pohodlne sa usaďte a poďme pekne po poriadku. Sľubujem, že to bude stáť za to. Ako totiž vidíte na hodnotení, Outriders má svoje kvality a určite stojí za vašu pozornosť.

Ocitáme sa v budúcnosti, ktorá sa planéte Zem sužovanej vojnou stala osudnou. Zbytky našej civilizácie si tak v nekonečnom vesmíre musia hľadať nový domov, na ktorom bude možný život. V prológu hry sa ukazuje, že by ním mohla byť pohostinne pôsobiaca planéta Enoch. Ste členom jednotky Outriders, ktorej úlohou je preskúmať neznámu planétu a zistiť, či je pre ľudstvo vhodná na nový začiatok. Ako už býva zvykom, zdanie niekedy klame a vy čoskoro odhaľujete, že Enoch môže byť všetkým, len nie sladkým domovom. Na planéte sa totiž objaví záhadná anomália, ktorá spustila obrovskú búrku. Jej následkom je väčšina vašich ľudí mŕtva. Vás však tento neočakávaný zásah počasia obdaruje špeciálnymi schopnosťami, vďaka ktorým sa stávate tzv. alterovaným.

Hra sa následkom udalostí posúva o 31 rokov do budúcnosti, kde po zobudení z kryospánku zisťujete, že z pôvodne nového domova sa stala vojnová zóna. Planétu stále trápia záhadné anomálie, prebiehajú tu boje medzi frakciami a k tomu všetkému sú tu aj zmutované mimozemské formy života. Navyše sa dostanete do konfliktu s ďalšími alterovanými, ktorí majú s Enoch vlastné plány. Na začiatku toho celého máte viac otázok než odpovedí, čo spustí rozjazd temne ladeného sci-fi príbehu, kde nechýbajú rôzne motivácie postáv, intrigy a dráma. Miestami až prehnaná, čo vytvára tiež priestor pre odľahčené okamihy.

Ak vás Outriders zaujalo, je pravdepodobné, že úvod hry máte za sebou. Autori tu zvolili sympatickú taktiku a na všetky platformy vydali pred ostrým launchom demo. Moje sympatie si ním však nezískali. Najväčším problémom bol totiž pomalý príbehový rozjazd, ktorý mal svoje mušky a ako taký do hry nevtiahol každého. Aj ja sa hlásim k skupine tých, ktorí chvíľku hrali demo a povedali som si, že Outriders asi nebude pre nich. Potom ale prišiel kód na recenziu plnej hry, pomyslel som na krásne spomienky pri hraní Bulletstormu a z čírej dobroty dal novinke od People Can Fly druhú šancu. Ani neviete, aký som za to napokon vďačný. Ak ste to teda v úvode hry nevzdali, môžem vám sľúbiť, že Outriders sa potom naozaj rozbehne a čo je hlavné, pri hre sa budete skvele baviť. Príbeh sa potom slušne zamotáva, otázniky sa postupne odkrývajú a každá z postáv má určité motivácie.

Ak dianie budete sledovať aspoň trochu, určite vás bude zaujímať, čo sa stane ďalej. Budete sa pýtať, odkiaľ sa berú anomálie a či má, zdá sa, nepoučiteľné ľudstvo ešte nádej začať odznova.

Práve hlavná dejová linka posúva Outriders pred väčšinu kooperačných „lootovačiek", v ktorých sa toho po stránke príbehu ani veľa nedeje, ale zato počas hrania vyzbierate 10 ton herných položiek a to je vraj predsa super zábava. Nuž, pre niekoho možno. Ale toto nie je prípad Outriders a príbeh tu pekne drží, aj misie sú veľmi fajn. Celé je to doplnené o rôzne filmové, ale aj in-game scény, pri ktorých mi však trochu vadila miestami roztrasená kamera. Popri hlavnej dejovej linke vás čakajú aj vedľajšie úlohy. Tie sú na tom kvalitatívne rôzne. Kým niektoré sú slabšie, iné prekvapia a dokážu zaujať. Najväčším plusom však je, že pri ich plnení sa dozviete viac o dianí v hre, postavách či planéte a zoberú vás aj na zaujímavé miesta. Nie sú iba o nejakom krátkom pokece s NPC postavou, ale dopĺňajú ich aj pekné prestrihové scény, čo im dáva ten dôležitý main story feeling. Navyše je dobré hrať ich aj preto, že si po splnení môžete vybrať odmenu a vylepšiť tak svoje vybavenie.

Po hernej stránke je Outriders poriadna a výdatná akcia ako zo starej školy. People Can Fly sa netaja tým, že milujú strieľačky a to je na Outriders vidieť. Gunplay je kvalitný, na bojisku to sviští guľkami a nechýba brutalita. Autori nešetria krvou, odstrelenými hlavami, odtrhnutými končatinami a surovosť sa objavuje aj v prestrihových scénach. Samotná akcia je ladená podobne, ako poznáme z Gears of War, teda doplnená o krycí systém, ktorý tu funguje rovnako veľmi dobre. Dovolím si tvrdiť, že fanúšikovia tejto série si tu prídu na svoje a nielen oni. Keď k tomu prirátame zbieranie koristi, možno lepšie by bolo prirovnanie k The Division. Aj keď Outriders nie je také ploché a rozhodne netrpí repetitívnosťou dnešných Ubisoft hier.

Akcia je podstatne záživnejšia a hra baví aj po hodinách, ktoré v nej strávite. Mierne déja vu môžu mať pri hraní aj fanúšikovia Borderlands či Destiny, ale cítiť tu aj predchádzajúcu tvorbu štúdia. Outriders je možno taký mix viacerých známych vecí, čo však určite nie je na škodu a pekne to funguje. Hrateľnosť navyše ozvláštňujú špeciálne schopnosti alterovaného, ku ktorým sa dostanete ešte v úvode hry. Čaká vás voľba zo štyroch tried, ktorá ovplyvní celkovú hrateľnosť. Každá z tried ponúka celkovo osem super schopností a ďalšie možnosti vylepšení, ktoré si budete postupne odomykať.

Ja som si zvolil cestu Pyromancera, lebo hrať sa s ohňom je niekedy naozaj veľká zábava a Outriders nie je výnimkou. Pyromancer dokáže svojich nepriateľov na bojisku doslova usmažiť. Vie aj zosielať plamene, spáliť niekoľkých antagonistov naraz či použiť schopnosti na obnovenie svojho zdravia.

Obnova zdravia tu totiž neprebieha automaticky, ale doplnenie ukazovateľa života sa odvíja od schopností triedy, ktorú si vyberiete. V praxi je to naozaj kreatívny spôsob, ktorý sa mi páčil.

Okrem Pyromancera tu máte ešte Trickstera, ktorý ovláda teleport, Devastatora s ťažkými útokmi na krátku vzdialenosť a Technomancera, ktorý môže nepriateľov napríklad spomaliť, kým do nich budete sypať olovo. Špeciálne schopnosti totiž pekne dopĺňajú vašu palebnú silu, pričom máte k dispozícii trojicu zbraní. Spravidla dve ťažšieho kalibru a jednu pištoľ. Váš inventár však toho unesie oveľa viac a zbrane si tak kedykoľvek môžete meniť. Je ich tu pomerne dosť a čakajú na vás pušky, samopaly, ostreľovačky a podobne. Garantujem, že si vyberiete. Ďalšiu významnú úlohu má v Outrides už spomínaná korisť, počas hry zbierate všetko možné. Ide hlavne o prvky vašej výbavy, ktoré vás vylepšujú, vďaka čomu sa stávate odolnejším a lepším. Veď to poznáte. Získavať budete aj nové zbrane či suroviny. Všetko pozbierané môžete využiť na výrobu, ktorá ponúka niekoľko možností alebo klasicky predávať v obchodoch, kde sa dá zároveň kupovať nová výbava. Systém využitia koristi je navrhnutý dobre a čo to v hre určite pozbierate. Aj keď o množstve nálezov, surovín a vecí, ktoré sa vám budú postupne odomykať, rozhoduje tzv. world tier alebo vo voľnom preklade vrstva sveta. Tak či onak, nie je toho málo.

World tier je v Outriders tiež synonymum pre obťažnosť celkovej hry. Nastavenie novej úrovne pridáva množstvo koristi či rôznych špecialít, ktoré môžete nájsť, ale tiež zvyšuje náročnosť hry. Čakať môžete viac nepriateľov s tuhším korienkom. Je to však dobrý balans, pretože ako som spomínal, svet je zároveň odmeňujúci. Získavate tak viac XP a zaujímavejšie nálezy. Novú vrstvu sveta odomykajú body za zabitie nepriateľov. Tie sa pridávajú na tzv. world tier bar, ktorý vám po naplnení odomyká vyššiu úroveň. Vrstvy sa vám môžu nastavovať automaticky vždy na najvyššiu, ktorú máte odomknutú. Ak sa vám potom hra bude zdať príliš ťažká, môžete si toto nastavenie kedykoľvek upraviť manuálne. Tak sa autori vyhli frustrácii hráčov a otvorili hru prakticky každému. Palec hore!

Outriders je navyše pomerne bohatá na RPG prvky. Nechýba rozsiahly strom schopností a ich vylepšovanie, občas tu máte voľby v dialógoch a už spomínané veci ako inventár či korisť. Nepriatelia majú nad hlavami ukazovatele života a po zásahu z nich sviští číselká ako divé. Máte tu tiež ukazovatele levelu, vrstvy sveta a ďalšie drobnosti, ktoré sú RPG hráčom a fanúšikom tohto druhu hier dobre známe. Aspoň tak je hra nastavená v predvolenom režime. Ak podobným veciam neholdujete, Outriders ponúka skvelú možnosť upraviť si HUD a všetky tieto záležitosti podľa seba.

Hneď na začiatku som si tak vypol ukazovatele života, ukazovateľ levelu aj mnohými nenávidené XP čísla. Vizuálne som si tak hru prispôsobil na klasickú akčnú strieľačku, v ktorej moju pozornosť neodvádzali zbytočnosti. Úprava HUD je len na vás a tak si ho môže každý prispôsobiť podľa svojho gusta.

Rovnako tak sa môžete postaviť k RPG prvkom. Ak nechcete, nemusíte ich riešiť úplne do hĺbky a Outriders si môžete užívať aj ako akciu z pohľadu tretej osoby. Aj keď niektoré prvky sú dôležité hlavne pre váš progres a aspoň tým sa oplatí venovať pozornosť. A zbierať korisť vlastne nie ja až také otravné. V konečnom dôsledku vám totiž ponúka samé výhody. Vlastne chcem povedať, že ak vás pojem „third person looter shooter" zameraný na kooperáciu nenadchol podobne ako mňa, hru si môžete užiť aj v prípade, že patríte k singleplayer hráčom. Stačí, že vás bavia strieľačky a momentálne nemáte do čoho pichnúť, teda streliť. Outriders určite stojí za zváženie a ponúkne vám dlhé hodiny hrania a výdatného strieľania. Aj keď pár multiplayerovým prvkom sa tu nevyhnete. Je tu online kooperácia či špeciálny režim expedícií, ktorý je na čas a prinesie vám zaujímavú korisť.

S online režimom tu však boli aj menšie nepríjemnosti. Napríklad spustiť hru bolo v čase písania recenzie niekedy hotové umenie. Servery totiž zažívali veľký nápor hráčov, spôsobený zrejme vhodným oknom vydania a možno prítomnosťou hry v Game Passe. Často som mal problém s pripojením, raz mi dokonca padol Unreal Engine, raz ma hra odpojila aj počas hrania (to fakt pekne naštve) a raz mi to celé zrušila chyba anti-cheat nástroja. Launch teda nebol veľmi ideálny, čo sa ale stáva aj skúsenejším rybám v tomto žánri. Pre People Can Fly je to nová situácia, za ktorú sa hneď ospravedlnili a na vyriešení problémov pracujú. Dokonca tak výdatne, až som mal pocit, že s každým ďalším hraním problémov s pripojením ubúda.

Navyše som tu nezaregistroval žiadne bugy a nebyť nepríjemností so servermi, nebolo by v tomto smere čo vytýkať. Spomínané problémy sú riešiteľné a riešené pomerne rýchlo. Je pravdepodobné, že po dokončení recenzie už na nič podobné nenarazíte. V súvislosti so všetkými online súčasťami hry musím ešte dodať, že nejde o game as service, nenájdete tu ani mikrotransakcie a za plnú cenu dostávate kompletný zážitok. Jeho rozširovanie v online časti sa síce dá očakávať, ale už pri vydaní ponúka dostatok obsahu. Viď. zmienka o cca 25+ hodinách hrateľnosti.

Dlhé hodiny zábavy si budete užívať v rozmanitých prostrediach, čo je nielen pri hre tohto typu naozaj super. Čakajú na vás prašné bojiská, lesy, vyprahnuté pustiny, futuristické mesto, jaskyne, hory a možno aj nasneží.

Prechod hrou nie je úplný koridor a prostredia budete môcť do určitej miery aj preskúmať. Niekde nájdete zaujímavú korisť, inde vedľajšie úlohy, a tak podobne. Znepríjemňovať život vám budú rovnako rozmanití nepriatelia - čakajte vojakov, dobre spracovaných mini bossov, členov frakcií, ale aj mimozemské a zmutované tvory. Hra antagonistov dobre mixuje, celková diverzita je tu výborná a hranie je zábavné aj vďaka nej.

Narazíte však aj na mušky. Nie mimozemské, ale také, ktoré roky trápia herný priemysel. Týkajú sa najmä pohybu postavy, takže napríklad nepreleziete určitú medzeru, aj keď by ste sa tam vošli, neskočíte ani z metrovej výšky, preskakovanie jamy spustí zbytočnú prestrihovú scénu a nevyleziete na vyvýšenú plochu, aj keď vám je po kolená. Na podobné chybičky krásy ste mohli naraziť aj v Gears of War, ale aj v God of War, kde Kratos síce kántril zástupcov severskej mytológie, no absurdne si nevedel poradiť so základnými prekážkami v priestore. Ide o pomerne rozšírených neduh lineárnych hier. Možno ho už ani neregistrujete, no niekedy fakt nerobí dobrý dojem a musím ho spomenúť. Som divný? Nuž... poďme ďalej.

Naopak, pochvalu si zaslúži umelá inteligencia nepriateľov, ktorí sa pekne kryjú a nenabiehajú vám do rany (Cutthroatov nerátame). Zdá sa, že trochu taktizujú a dokonca sa vás aj snažia obkľúčiť. Ide o solídnych súperov, ktorí vám budú čeliť so všetkou cťou, či už sa rozhodnete hrať sami alebo s kamarátmi. Na Outriders sa navyše aj dobre pozerá. Síce to nie je graficky najkrajšia hra, akú aktuálne na trhu môžete nájsť a sem-tam sa objaví slabšia textúra, no grafický kabát postavený na Unreal Engine rozhodne neurazí. Dobre je na tom aj audio, zbrane poriadne rezonujú a zvuk na bojisku duní presne tak, ako by mal. Celé to sprevádza hudba, ktorá je však na mňa miestami zbytočne dramatická. Keby tam autori namiesto toho pustili aspoň občas nejakú rockovú bombu, určite by to malo niečo do seba.

Ak patríte k PC hráčom a nemáte práve najmodernejšiu zostavu, Outriders vás poteší veľmi dobrou optimalizáciou. Ja som hral na RTX 2060 v 1080p s grafickým natavením na ultra. Držal som sa na pekných cca 75 fps. Nebolo to vôbec zlé ani počas najnáročnejších akčných scén, kde nechýbajú zástupy nepriateľov a rôzne efekty. Tam to síce občas kleslo, no pod 60 fps som, myslím, nešiel, iba ak výnimočne a veľmi jemne. Optimalizácia je tu teda super a zaregistroval som, že hra beží dobre aj na nových konzolách. Ak náhodou hráte na stále silne zastúpenej minulej generácii, pokojne pridajte svoje postrehy do komentárov.

Outriders som pred vydaním nepovažoval za zaujímavú hru a situácia sa u mňa nezmenila ani po kratšom vyskúšaní dema. Opak je však pravdou a vývojárom z People Can Fly musím povedať przepraszam (prepáčte). Launch nebol síce ukážkový, rozjazd je slabší a nájde sa tu pár drobností, ktoré môžu niekomu vadiť, no keď sa hra rozbehne, je ťažké sa od nej odtrhnúť.

Outriders je tak veľmi príjemné, akciou nabité prekvapenie, ktoré vám ponúkne viac ako dve desiatky hodín zábavy, počas ktorých si výdatne zastrieľate. Či už sa rozhodnete hrať sami alebo s kamarátmi, hru si užijete plnohodnotne tak či tak.

V Outriders vás navyše čaká zaujímavo ladený temný sci-fi príbeh, rôznorodé prostredia, dobre zapracované RPG prvky, chytľavý gunplay, veľa koristi a ešte viac možností vylepšovania. Hra vám okrem toho dáva pekné možnosti prispôsobenia, pričom nezabúda ani na HUD, aby vás nerušili veci, ktoré nechcete vidieť. Okrem hlavnej dejovej linky vám Outriders ponúkne aj zaujímavé vedľajšie úlohy, rozmanitých nepriateľov a čo je hlavné, nudiť sa určite nebudete. Máme síce len apríl, ale nebudem sa čudovať, ak sa Outriders ocitne na popredných priečkach v rebríčkoch TOP hier, ktoré sme tento rok mohli hrať. Ak túto novinku ešte nemáte, určite to napravte.

ONDREJ DŽURDŽENÍK

PLUSY
+ zaujímavý, temne ladený sci+fi príbeh
+ rozmanité prostredia a nepriatelia
+ chytľavá hrateľnosť korunovaná gunplayom
+ veľa koristi, vylepšení a možností prispôsobiť
+ plnohodnotný zážitok ako v koope, tak singli
+ umelá inteligencia nepriateľov

MÍNUSY
- slabší rozjazd hry a celkovo príbehu
- problémový launch na strane serverov
- miestami slabšie textúry

8.5

RECENZIA

IT TAKES TWO

EA / HAZELIGHT STUDIO - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S

SVET OČAMI DIEŤAŤA

Detská myseľ je úchvatne mocný nástroj, ktorý dokáže behom chvíle tvoriť celé svety plné zaujímavých postáv a zasadené do neuveriteľných prostredí. Veď si len spomeňte na to, keď ste boli deti a aké rôzne nápady vám behali po rozume prakticky celé dni. Téme detskej imaginácie sa venujú mnohé známe knihy, filmy a teraz dokonca aj hra. V nej je detská myseľ taká silná, že dokáže pretvárať skutočný svet a stačí k tomu tak málo – len dve slzy. Tie totiž premenia rodičov malej Rose na dve postavičky – jednu z dreva, druhú z hliny. A ak sa chcú vrátiť späť do svojej podoby, bude si to vyžadovať úsilie od oboch - It Takes Two.

Josef Fares síce začínal ako filmový režisér, no nakoniec sa našiel v hernom biznise. Jeho hry sú však výrazne iné. Predviedol to v titule Brothers: A Tale of Two Sons, potvrdil zase akciou A Way Out. No a v podobe It Takes Two nám priniesol svoj meisterstück. Máloktorý herný vývojár má vonku len tri projekty a všetky tri sú hity. Sú zamerané na kooperáciu a to naozaj zmysluplnú, kde sa jeden hráč bez toho druhého nezaobíde. Sú tiež výrazne emotívne, introspektívne a hlavne uveriteľné v oblasti charakteristiky postáv. Sú plné neskutočných momentov, ktoré ale pôsobia tak, že by sa vám mohli stať pokojne aj teraz. A to všetko z nich robí nezabudnuteľné zážitky, z ktorých tento je ten najlepší.

Nie je ťažké predvídať, čo sa v hre deje a prečo sa to vlastne deje. V tomto naozaj hra nie je až tak originálna, no ani originálna byť nemusí. Rozpráva totiž príbeh, ktorý je mnohým blízky, vedia sa s ním stotožniť a či už z perspektívy dieťaťa, alebo aj rodičov. Práve to, že je príbeh aj napriek fantastickým prvkom realistický, hre dodáva silu.

Rozvíja sa pomaly, očakávanými smermi, ale príjemným tempom a tiež spôsobom, ktorý vás nepustí. Prežívate s postavami ponorenie do ich osobností, návraty do minulosti, dobré a aj zlé chvíľky vzťahu, či dokonca ich vášne, sny a nádeje.

Rodičia – hračky sa na cestu nevybrali dobrovoľne a aj keď je pravdou, že detská myseľ bola na začiatku celej tejto cesty, ich sprievodcom na nej bode Dr. Hakim. Akási kniha o láske, ktorá sa pokúsi opäť rozdúchať iskierku vzťahu a to dosť netradičným spôsobom. Nebudem vám klamať, je to nesmierne otravná postava a po nejakej dobre už presne tušíte, akým spôsobom vstúpi do deja a posunie ho ďalej, ale funguje to. Navyše tu a tam aj vtipne hláškuje a aj keď sa to nezdá, občas z úst vypustí aj niečo múdre, pričom nezaškodí, ak si to sami zoberiete k srdcu a to nech ste v akomkoľvek stave vášho vzťahu.

Dr. Hakim si pre rodičov malej Rose prichystal naozaj veľa pestrých úloh, ktoré ich zavedú na najrôznejšie miesta reprezentujúce určité body vo vývoji ich vzťahu. Začína to ale pomerne jednoducho. Ocitáte sa v telíčku drobnej amatérsky vyrobenej hračky niekde v pivnici, pričom stačí vybehnúť po schodoch späť do domu a všetko sa zdanlivo vyrieši. Táto jednoduchá úloha sa však ukáže byť výrazne zložitejšia ako predpokladáte. Zvlášť, keď je pivnica plná nebezpečných vecí, ako napríklad pokazený vysávač, kufor s náradím a podobne. A to je naozaj len začiatok. Postupne sa dostávate na čoraz bláznivejšie miesta nielen v dome, ale aj mimo neho. Je pochopiteľné, že v rámci vašej veľkosti sa nikdy nedostanete naozaj ďaleko, ale aj detská izba sa môže zmeniť na vesmír.

Poobzerajte si obrázky okolo. Často sa snažíme obrázky z hier robiť tak, aby ukázali niečo konkrétne, čo nás zaujalo, no zároveň toho veľa nespoilovali. Môže to byť nejaké prostredie, nejaká situácia, boss alebo nápaditá pasáž. V prípade It Takes Two je neuveriteľne náročné vybrať scény do obrázkov, lebo jedna je lepšie, krajšia a zaujímavejšia ako druhá. Dostanete sa doprostred krutých bojov medzi vevericami a osami vo vašom záhradnom strome a myslíte si, že lepšie a zaujímavejšie to už asi nebude, no hra vás veľmi rýchlo vyvedie z omylu. Aj obyčajné veci sa dokážu zmeniť na čarovné svety plné fantázie, ako napríklad snehové ťažítko. Záver je už psychedelická jazda Sú hry, ktoré sú na tom podobne, ale je to len prevaha formy nad obsahom. Skvelé na tejto hre je, že sa forma aj obsah dokonale dopĺňajú a snúbia v podobe perfektne fungujúcej hry, ktorá nemá hluché chvíľky. Raz vás chce uchvátiť audiovizuálnym divadlom, ktoré reprezentuje nejakú časť života hlavných postáv.

Inokedy zase začne hrať na emocionálnu strunu, aby zdôraznila nejaký dojímavý moment. Potom zase prinesie intenzívnu akciu, napínavú skákaciu pasáž a mnoho ďalšieho. Jednoducho tu neexistuje moment, kedy vás hra bude čo i len chvíľu nudiť. Aj keď sa nič nedeje, tak je tu nápaditý naratív.

A keďže je hra obsahovo aj formálne takto bohatá, je náročné ju žánrovo zaradiť. Väčšinu času je to 3D platformovka v bohatom prostredí. Raz za čas sa z nej ale stane 2D hra a skáčete po svete pri pohľade zo side-scrolling perspektívy. Alebo si zachová 2D koncept, ale perspektívu prepne do top-down pohľadu. Je tu veľa hádaniek, takže by sa do toho dali priradiť aj adventúrne prvky. No a nechýba ani akcia na mnoho spôsobov. Raz sekáte nepriateľov ako Dante z Devil May Cry, inokedy ich strieľate v podobe kaktusu, čo pripomína Plants vs Zombies. Je tu ale aj letecká akcia alebo aj jednoduchá guľovačka. Je tu však aj jeden problém, toľko zmien perspektívy si žiada veľa práce s kamerou a tá nefunguje vždy ideálne, takže pri niektorých činnostiach neviete najlepšie vnímať hĺbku prostredia, takže zbytočne skončíte v nejakej pasci.

Jedným dychom musím dodať, že It Takes Two istým spôsobom nie je veľmi originálna hra, ale vôbec to neprekáža. Nie je to ako keby hra niečo iné vykrádala, skôr sú to umne zakomponované a priznané inšpirácie v iných hrách, filmoch a aj knihách. Nájdete tu toho naozaj veľa, napríklad aj variáciu na známu Rainbow Road z Mario Kart série.

Ak to všetko poznáte, o to viac oceníte, ako hra tento rôznorodý guláš dokázala organicky zakomponovať a spojiť do fungujúceho celku, ktorý prekypuje pestrosťou a nápaditosťou.

Skvelú prácu odvádza hra nielen s obsahom a jeho dávkovaním, ale aj s tým, ako delí úlohy medzi postavy. Cody a May v priebehu hry dostanú rôzne schopnosti. V každom prostredí iné a každý z dvojice má rozdielne. Pritom sú ale dizajnované tak, aby sa navzájom vhodne dopĺňali. Raz sú to opačné pól magnetu, inokedy zase dokonca zbrane. Veľmi sme si obľúbili dvojicu, ktorú dostanete pri boji proti osám. Jeden z hráčov má postrekovač so živicou, druhý zas raketomet, ktorý ju odpáli. Obe majú aj samostatné využitie, ale v boji sa jeden bez druhého nezaobídete. Dokonca dostanete schopnosti manipulácie s časom a klonovania. Takže tak, ako si postavy opäť budujú most medzi sebou, si aj vy dvaja hráči budujete vlastný vzťah – musíte veci spoločne skúmať, dohodnúť si taktiku, komunikovať a prakticky sa stále pri hraní rozprávať.

Nie je to však len o neustálej nutnosti spolupráce. Autori vedia, že tu a tam si treba aj oddýchnuť a snažia sa o to, aby ste oddychovali s hrou, nie až po jej vypnutí. Preto ju naprieč všetkými kapitolami prepchali celkovo 30 minihrami, v ktorých je to už o súperení jeden na jedného. Sú to naozaj jednoduché minihry, ako napríklad autodráha, prípadne guľovačka, skok do diaľky a rôzne iné súťaženie, z ktorého vám hra trackuje skóre a môžete si to tak na konci porovnať. Minihry sú naozaj rýchle, zábavné a jednoduché. No a čo je najlepšie, ak ich nájdete v hre (čo nikdy nie je ťažké), odomknete si ich v menu a môžete kedykoľvek zahrať.

A okrem toho je tu aj kopa vedľajšieho obsahu, ktorý nemá žiaden iný zmysel, len vás na pár chvíľ zabaviť. Nedostanete za ne achievement, nepridajú vám nikde nejaké body, len s nimi spoločne strávite čas, zasmejete sa a idete ďalej. Je to napríklad kreslenie, plnenie nejakej výzvy a mnohé ďalšie. Hra totiž tu a tam otvorí svoje inak pomerne lineárne prostredia a umožní vám viac skúmať otvorené námestia mestečiek, detskú izbu a ďalšie lokality.

Už vyššie som ako jedno z negatív uviedol kameru, ktorá občas nemusí veľmi poslúchať. A nie som ani fanúšikom niektorých súčasti grafického spracovania. Kým sa nachádzate vo svete imaginácie, všetko je super, krásne štylizované a hre to pristane. Navyše mi učaroval aj kontrast, keď sa pozeráte na jednu vec vo svete imaginácie a na tú istú vec aj v skutočnosti. Autori dokázali, že sršia kreativitou. V tom „skutočnom" svete to už ale nefunguje, postavy nevyzerajú až tak dobre a ich animácie sú príšerne strnulé. Chápem, že toto je časť, ktorej autori nevenovali až toľko času, ale mne osobne to trochu kazilo dojem z vizuálnej stránky hry.

Hudba je vo veľkej časti zakomponovaná veľmi nenápadne. Nesnaží sa na seba pútať pozornosť, dokresľuje atmosféru a jemne sa odvíja na pozadí. Posledná kapitola je ale založená na hudbe a tam do nej išli autori na plné gule. Miešajú sa žánre, štýly,

sami časť hudby môžete tvoriť, je to dokreslené kvantom vizuálnych efektov a budí to skvelý dojem. Aj keď to takto „na papieri" môže pôsobiť nesúrodo, opak je pravdou a počúva sa to skvele. Nezáleží na tom, aké žáner preferujete, tu to jednoducho všetko sadlo – retro elektronika v synthwave štýle, jazz, progresívny rock akoby od Pink Floyd alebo aj veľkolepé orchestrálne skladby, ktoré mi pripomenuli dobu, keď hudbu pre Doctor Who seriál skladal fenomenálny Murray Gold. No a nesmiem vynechať ani dabing, ktorý je jednoducho výborný v každej jednej postave.

It Takes Two vám zaberie nejakých 12 hodín, možno 15, ak budete chcieť vyzbierať úplne všetko. A nebudete z toho ľutovať jedinú minútu. Možno to pôsobí trošku infantilne zo záberov okolo, no verte, že toto nie je hra pre deti. Je pre dospelých, ktorí dokážu vnímať všetky jej nuansy. Je pre páry a pre všetky. Nemusíte sa práve rozvádzať, aby ste ju ocenili a naučili sa z nej niečo. A možno vám tých pár lekcií z nej pomôže, aby sa z vášho vzťahu nestal „relationshit". Okrem toho ale ponúka aj obrovskú porciu skvelej zábavy a tiež jednu naozaj brutálnu a nepeknú scénu. A to všetko z nej robí zatiaľ jednu z najlepších hier v tomto roku.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY

+ dokonale premyslená kooperácia hráčov
+ hlboký a občas príjemne alegorický príbeh zo života, s ktorým sa dá stotožniť
+ slušná herná doba, ktorá ani minútu nenudí
+ obrovské množstvo minihier, easter eggov, odkazov a kopa iného obsahu

MÍNUSY

- kamera občas naozaj dosť hnevá
- graficky to mohlo byť aj lepšie
- trochu uponáhľaný koniec

9.0

RECENZIA

THE MEDIUM

BLOOBER TEAM - PC, XBOX SERIES X|S

VŠETKO TO ZAČALO MŔTVYM DIEVČAŤOM

Poľský Bloober tím je známy hlavne svojimi hororovkami, sériou Layers of Fear alebo pôsobivým Observerom, ale vývojári sa ukázali sa aj na zaujímavom prepracovaní Blair Witch značky. Teraz svoju tvorbu posúvajú o stupienok vyššie takmer do AAA kvality s titulom The Medium.

Spracovaním a aj kvalitou sú prakticky na úrovni Quantic Dream, aj keď ostávajú vo svojom hororovom adventúrovom žánri. Je to titul, na ktorom autori pracovali takmer 10 rokov, pôvodne ho plánovali ešte na Xbox 360, Wii U, PS3 generáciu, ale vtedajší hardvér by to nezvládol, a tak projekt presúvali až do aktuálnej generácie, kde to už Xbox Series X a S dokážu zachytiť vizuálne a zvládnuť technicky. Hru totiž nehráte len v jednom svete, ale naraz v dvoch svetoch, čo vytvára netradičné riešenia udalostí a aj pôsobivé pohľady, ale súčasne je to náročné na zobrazenie.

Zároveň však vývojári už upustili od FPS pohľadu, keďže ten by tento netradičný štýl hrateľnosti nedokázal tak dobre zachytiť. Spravili tak návrat do časov pôvodných Resident Evil a Silent Hill hier s fixnou, respektíve polodynamickou kamerou. Špeciálne Silent Hill vám bude pri hraní rezonovať, keďže ide o temnú atmosférickú adventúru. Je to celé bez výraznejších bojov, ale zato s dostatkom monštier, puzzle úloh a skúmania opusteného a temného prostredia.

V príbehu hry sa dostávame do postavy Marianne, ktorá pracuje v márnici u svojho adoptívneho otca, ktorý však práve zomrel. Ona nie je obyčajná, má schopnosti, je médium a vidí na druhú stranu. Do iného sveta, v ktorom pomáha mŕtvym posunúť sa ďalej. Po smrti dostáva zvláštny telefonát, ktorý ju smeruje do starého hotelového komplexu a s nádejou na odpovede na jej sny a schopnosti.

Marianne tak odchádza do komplexu. Zisťuje, že je opustený, zničený, ale cíti, že tam niečo žije. V druhej rovine. Začína spoznávať hotel, zvláštne dievča z ríše duchov, ale aj démonov a monštrá čakajúce na svoje obete. Zároveň Marianne odhaľuje minulosť hotela, to čo sa tu stalo, prečo je opustený a aj to, ako je to celé prepojené s ňou. Skutočne sa môžete tešiť na pútavý dej a veľmi dobre spracovaný a vyrozprávaný príbeh.

Príbeh sa bude odvíjať popritom, ako budete objavovať zákutia hotela, vytvárať si cestu vpred, a to ako hľadaním a používaním vecí, riešením puzzle prvokov, tak aj využívaním prepájania realít, v ktorých sa vám obrazovka rozdelí a vy sa v oboch pohybujete súčasne. Vtedy si musíte robiť cestu krížom cez obe reality, ale budete na krátky čas využívať aj astrálnu projekciu, alebo sa zrkadlami presúvať medzi realitami.

Sú to zaujímavé herné mechaniky, ktoré sa postupne v hre budú rozširovať a ponúkať tak stále nové možnosti. Budete tak napríklad v jednej dimenzii manipulovať s hodinami, zatiaľ čo v druhej sa bude posúvať čas, aby ste sa dostali ďalej. Otáčať glóbusom, pričom sa bude točiť miestnosť v druhom svete, ale aj hrať sa s domčekom pre bábiky so zaujímavým dopadom na svet, alebo opravovať elektrické systémy. Totiž v temnej realite vie postava načerpať energiu a používať ju buď na aktivovanie elektriny v realite, alebo na obranu pred útokmi nepriateľov.

Budete sa kontaktovať s mŕtvymi, hľadať ich mená a osudy a posielať ich na odpočinok. Popritom vám vyrozprávajú svoje príbehy a dajú vám ďalšie informácie do skladačky vášho osudu. Ale zároveň budete utekať pred monštrami, ktoré ovládajú túto dimenziu. Nečakajte žiadne akčné boje, ale skôr stealth zakrádanie, taktizovanie a utekanie, prípadne pripravovanie pascí.

Ale hra neskôr ponúka aj postavu muža, ktorý má svoje schopnosti, iné možnosti a viac nekompromisný prístup, aj keď stále autori nechceli zachádzať do akcie.

Všetko bude v pohľade s polodynamických kamier, ktoré budú buď v rohoch miestností, alebo budú pomaly sledovať postavu. Len niekedy sa prepnú na pohľad z tretej osoby, niekedy aj na pohľady z prvej osoby. Vytvára to hre atmosféru a k dvom realitám sa to aj hodí. Čo je nakoniec aj dôvod, prečo si tvorcovia vybrali práve tento štýl.

Samozrejme, je potrebné zvyknúť si na ovládanie, keďže sa pri zmene kamery vždy zmení smer pohybu postavy.

Spolu v hre strávite okolo 10 hodín, pritom bude to 10 hodín zaujímavého a pútavého hrania, bez výraznejšej repetitívnosti alebo nudného blúdenia. Pritom všetko sa postupne rozvíja ako v príbehu, tak aj možnostiach. Náročnosť nie je vysoká, ale objavia sa aj náročnejšie oblasti, kde treba viac hľadať niečo, čo ste prehliadli, alebo rozmýšľať ako dané úlohy prejsť. Vždy však viete nájsť cestu vpred.

Nedá sa povedať, že by hra mala vysokú znovuhrateľnosť, ak ju prechádzať znovu, tak skôr pre doplnenie informácii. Niektoré veci totiž po prejdení budú dávať väčší zmysel a lepšie ich pochopíte. Zároveň môžete zozbierať všetky listy, odkazy, arty pre kompletné prejdenie.

Vizuálne odviedol Bloober v The Medium parádnu prácu. Všetko, od prepracovania postavy, cez prostredia, až po monštrá, je detailné, parádne rozanimované a veľmi pôsobivé. Pritom v hre nemáte len hotel, ale aj niekoľko ďalších prostredí a väčšina je prepracovaná, ako v reálnom svete, tak aj paralelnom. Pohrali sa aj s postavami, ktoré v našej dimenzii vyzerajú normálne, ale v druhej sú iné, rozpadávajú sa, vidieť im kosti, alebo im chýbajú končatiny. Rozprávať sa dievčaťom s menom Sadness bez ruky s trčiacimi kosťami je zvláštny zážitok. Monštrá v zvláštnom spracovaní nezaostávajú, Vidieť na tom veľa roboty, zmysel pre detail a aj umelecké spracovanie.

Čo sa týka náročnosti na PC, autori síce naznačovali vysoké požiadavky, ale nevyhnutne sa toho nemusíte báť. Hra má síce vysoké nastavenia a aj Ray tracing, ale rozdiely medzi minimom a maximom nie sú veľké a hoci obraz na maxime vyzerá dokonale, na nižších nastaveniach o veľa neprídete a môžete ísť aj na 60 fps. Aj keď ani hranie v 30 fps nie je pre túto hru problém, je pomalá, kamera sa tiež pohybuje pomaly a nevyhnutne 60 fps nepotrebuje. Zaujímavé je aj to, že hra je prakticky bez loadingov. Mimo nahrávania pozícii, nevidíte žiadne loadingy, keďže všetko medzi sebou plynule prechádza a SSD tu hlavne na konzolách dostáva dobré využitie.

Vzhľadom na systém kamier s nadhľadom a ich zmena pri zmene miestností, ovládanie klávesnicou nie je práve ideálne, autori náležite tomu rovno odporúčajú gamepad. Klávesnicou viete ovládať a nie je problém s ňou hrať, ale smerovanie postavy bude viac kostrbaté, keďže cesty môžu mať rôzne smery a klávesnicou spravíte len 8 smerov. Pre PC by bolo ideálne ovládanie myšou a automatický pohyb postavy na kliknutie, ale nie je to práve klasická adventúra.

Zvuková stránka dodáva hre tú pravú temnú atmosféru a autori kombinujú pomalé tóny, rýchlejšie melódie pri akcii a nechýbajú ani spievané skladby, všetko prerušujú tajomné hlasy, výkriky a v prestrihových scénach kvalitný dabing. Je to pôsobivé a nakoniec svoju skladbu tam má aj Akira Yamaoka, ktorý robil hudbu aj pre Silent Hill. Mimochodom, autori hru odporúčajú hrať s headsetom, kedy to najlepšie vyznie.

VŠETKO SKONČILO MŔTVYM DIEVČAŤOM

The Medium je veľmi dobrým posunom vpred v tvorbe Bloober tímu, ponúka kvalitné spracovanie, dobrú hrateľnosť a na svoj štýl veľkú rozsiahlosť. Čakajte hororovú adventúru vo vysokej kvalite vynímajúcu sa z indie sféry a ukazujúcu, že aj v tejto oblasti sa dá dosiahnuť viac, a to aj bez vynútenej akcie. Cítiť tu smerovanie na Silent Hill, ale zároveň si autori vytvorili vlastný svet a vlastné mechaniky, ktoré hru odlišujú od ostatných titulov. Určite sa oplatí zahrať, hlavne keď je hra rovno od vydania aj v Game Passe, ako na PC, tak aj na Xboxe.

PETER DRAGULA

PLUSY

+ jedinečná hororová atmosféra
+ kvalitné prestrihové scény
+ spolupráca v dvoch svetoch súčasne
+ dobre napísaný príbeh
+ dobre navrhnuté logické úlohy
+ parádny zvuk

MÍNUSY

- ovládanie klávesnicou nie je ideálne

9.0

RECENZIA

HITMAN 3

IO INTERACTIVE - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S

ČÍSLO 47 SA VRACIA V POSLEDNEJ ČASTI TRILÓGIE

IO Interactive skúsilo v roku 2015 vytvoriť nový reštart Hitman značky, ktorý práve uzatvára treťou časťou. Celá trilógia bola iná ako predchádzajúce primárne príbehové časti, ale zároveň zaujímavá, keďže posunula celú sériu do viac sandboxového štýlu s vyššou znovuhrateľnosťou.

Bol to zaujímavý posun, ktorý umožnil hráčom realizovať sa, hľadať najlepšie cesty k zlikvidovaniu cieľov, respektíve všetky cesty k ich zabitiu, odomkýnať si nové možnosti a zároveň skúmať rozsiahle prostredia.

Síce v každej hre nebolo prostredí veľa, ale každé pre odhodlaných zabijakov ponúklo aj hodiny zábavy. Zároveň autori skúšali aj snajperské úlohy s kooperáciou, v dvojke pridali multiplayerový ghost mód, ale teraz v trojke sa vrátili späť k základom bez podobných doplnkov.

Príbeh bol síce minimalistický a skôr len dopĺňal viac samostatne zamerané misie, ale v dvojke a teraz hlavne v trojke sa naň už autori začali viac zameriavať a aj to cítiť. V trojke je len 6 misií, ale vzhľadom na to, že príbeh už kulminuje, sú výraznejšie príbehovo prepojené, menia sa zamerania a miestami prechádzajú až do akcie.

V príbehu Hitmana 3 pokračuje boj čísla 47, dokonalého zabijaka a jeho spojky Diany proti organizácii Providence, pričom je tentoraz ich úlohou zlikvidovať jej vedenie. Nebudú chýbať ani prekvapenia a zvraty. Nakoniec celý príbeh tejto časti je prekvapivo hlboký a užijete si ho, samozrejme, popri parádnej hrateľnosti v otvorených prostrediach, ktorých možnosti sú tu ešte rozšírené.

Čakajte tu 5 otvorených máp, pričom každá patrí medzi najlepšie v sérii a jednu uzavretú a viac akčne poňatú mapu, ktorá celú trilógiu uzatvorí.

Začínate v mrakodrape v Dubaji, kde sa dostanete do elitnej spoločnosti a pokúsite sa infiltrovať a zlikvidovať svoje ciele. Druhá misia je netradičná a zavedie vás priam do sherlockovského príbehu, kde sa ako detektív dostávate na anglické sídlo a bude na vás, či budete pátrať po vrahovi, alebo sa pustíte len po svojom cieli. Následne vás čaká aj nočný klub v Berlíne, v ktorom sa ciele mierne pomenia a nebudú presne zadané, čo bude zaujímavé oživenie. Veľmi pekný level je aj v Číne, kde sa dostanete do neónmi osvietenej štvrte, kde Providence robí pokusy v tajných laboratóriách a prídete aj na oslavu vo vinohradoch v Argentíne.

Všetko veľmi pekné a väčšinou zaplnené prostredia, v ktorých si prídu fanúšikovia moderného Hitmana na svoje, budú môcť hľadať možnosti ako zabiť svoje ciele, hľadať najlepšie zbrane, prezliekať sa, infiltrovať stále hlbšie a skúsiť odomknúť úplne všetko v danej oblasti. Novinkou je teraz kamera, ktorou môžete nasnímať objekty alebo prístroje a vaša spojka vám to buď opíše, alebo zariadenie hackne. Ale ak nechcete hľadať rôzne možnosti, môžete si vytvoriť vlastnú cestu, či už sa zakrádať a jedným výstrelom zlikvidovať cieľ, alebo len zoberiete zbrane a prestrieľate sa. Aj to funguje, aj keď to nie je práve cesta tichého zabijaka.

Fanúšikov akcie však poteší táto cesta a aj posledný level, ktorý je takým návratom k starším Hitman hrám, má síce taktiku, ale je priamočiary, čo vychádza z toho, že je vo vlaku. Môžete skúšať vyhýbať sa bojom, prechádzať vozne stealth štýlom, ale hlbšie možnosti tu nečakajte. Ak by vám akcie bolo málo, na PC má hra interaktívny benchmark level, kde si môžete ako skúšať zbrane, tak volať nepriateľské hliadky a pokúšať sa ich likvidovať. Tento benchmark je výrazne založený na fyzike a cítiť, akoby sa tým celým autori pripravovali na svoju novú hru s Jamesom Bondom.

Šesť levelov nie je práve veľa, ale fanúšikom pôvodných dvoch hier to ponúkne aj stovku hodín hrateľnosti. Zároveň IO umožňuje prepojenie všetkých troch hier v jednej, pričom ak máte kúpené Hitman 1 a 2, automaticky sa vám odomknú všetky levely (zatiaľ na konzolách, na PC to ešte riešia). Alebo ak ste predošlé hry nehrali, viete si dokúpiť Hitman passy a rovnako to celé odomknúť pre kompletný zážitok. Určite sa teraz oplatí zahrať celá hra a aj spätne pôvodné levely teraz s novým vybavením.

Je škoda, že tentoraz už IO interactive nepridalo ďalšie možnosti mimo štandardnej singleplayer hry, staršie možnosti ako snajper kooperácia a aj ghost multiplayer už skončili a, žiaľ, nepribudla plnohodnotná kooperácia, aj keď sa zdalo, že autori týmto smerom pôjdu. Do príbehu totiž pridali dve postavy, akoby to chceli skúsiť a niektoré časti hry to aj naznačujú, ale nakoniec sa zjavne pustili iným smerom.

Graficky je titul znovu veľmi pôsobivý. IO interactive pekne vylepšuje svoj Glacier engine a aj keď nemá možnosti a realistický vizuál ako top enginy, má špecifický štýl so zaujímavým doplnkami, ktoré dokážu veľmi kvalitne zachytávať žijúci svet. Napríklad takmer dokonalé odlesky robia aj bez Ray tracingu, nasvietenie je pôsobivé a množstvo postáv v oblastiach je priam ohromujúce. Rovnako správanie davov a celková AI nepriateľov je decentná. Samozrejme, ani teraz od AI nečakajte zázraky a základné skripty tam nepustia. Stále sa tak mŕtvemu telu alebo celému vyvraždenému poschodiu po pár minútach prestanú venovať a pokračujú v akciách tak ako predtým. Je to však obmedzenie pre samotnú hrateľnosť.

Je skôr škoda, že od prvého Hitmana autori v sérii nevylepšili animácie, ktorých je síce množstvo, ale niekedy sú kostrbaté a neprirodzené, napríklad pri lezení a rúčkovaní je to ako návrat dvadsať rokov dozadu.

V prestrihových scénach sa síce už zlepšili a už to nie je mix obrázkov s dabingom a už sú animované, aj keď kvalita ich spracovania mohla byť buď vyššia, alebo mohli byť priamo v engine. Takto to vyzerá na mix enginu a CGI a nie je to práve najideálnejšie, ale svoju úlohu vo vyrozprávaní príbehu splnia.

Hra je zatiaľ na PC len v štandardnej verzii, ale na PS VR na PS4 už ponúka aj VR verziu s FPS pohľadom. Hrať sa síce dá len s gamepadom, ale môžete si užiť iný pohľad na univerzum, a to na kompletné Hitman univerzum zo všetkých troch hier. Po uplynutí exkluzivity čakáme tento mod aj na VR pre PC.

Hitman 3 je veľmi slušným finálne nového príbehu čísla 47. Ponúka parádne levely, niekoľko noviniek a tentoraz aj intenzívnejší príbeh. Možno je škoda, že obsahu nie je viac, 5 plných levelov a jeden finálny nie je práve masa, aj keď skúsených zabijakov dokážu zabaviť aj na stovku hodín a doplní im to ich kolekciu predchádzajúcich hier, keďže sa to celé prepojí. Neskúseným zabijakom umožňuje IO vychutnať celú sériu v jednom titule, aj keď staršie levely si musia dokúpiť. Ale aj tak, ak ste trilógiu nehrali, teraz je ten správny čas pustiť sa do nej.

PETER DRAGULA

PLUSY

+ 6 veľmi kvalitných misií
+ lepšie vyrozprávanie príbehu
+ rozsiahle možnosti likvidácie
+ možnosť previazania všetkého Hitman obsahu a progresu do trojky

MÍNUSY

- pomenej obsahu, mohla pribudnúť aj plná kooperácia
- nižšia kvalita spracovania prestrihových scén

8.0

RECENZIA

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

NINTENDO - SWITCH

Na Nintendo Wii U vzniklo množstvo výborných hier, ale pri predajoch konzoly tak trochu zapadli a nikdy si nenašli publikum, aké by si zaslúžili. S fenomenálnym úspechom hybridnej konzoly Switch ale prišla druhá šanca pre mnohé z nich, ktorej sa v Nintende chopili. Každý rok nám tak prinášajú nejaký Wii U titul vo vylepšenej a rozšírenej podobe a tento rok prišiel rad na veľkú Mario 3D skákačku z Wii U – Super Mario 3D World. Neprinášajú len jednoduchý port, ale aj teraz sa v hre povŕtali a pribalili aj úplne nový obsah. Výsledkom je tak titul oficiálne nazvaný Super Mario 3D World + Bowser's Fury.

Už ste asi aj sami z názvu vytušili, že toto je vlastne spojenie dvoch vecí. Tou prvou je základná hra z Wii U s vylepšeniami, tou druhou zase úplne nová expanzia Bowser's Fury, ktorá ale herne a aj konceptom pôsobí skôr ako nová a samostatná hra, nie ako expanzia niečoho, čo poznáme už od roku 2013. Pritom len o tejto expanzii by sa dala napísať bohatá recenzia, lebo je nielen zábavná, ale skutočne iná. Ak chcete naozaj detailnú recenziu pôvodnej 3D World hry, prečítajte si našu pôvodnú recenziu, ale aj tu sa budem základnej hre venovať.

Tá prišla s jednou obrovskou zmenou a to bol fakt, že konečne nebola založená na tom, že zlý drak Bowser priamo uniesol princeznú Peach. Že to podľa vás nie je veľká zmena? Séria na tom bola založená desaťročia. V tejto hre sa Bowser zameral na drobné víly, ktoré uniesol, aby získal ich špeciálnu moc a konečne to natrel tomu krpatému talianskemu inštalatérovi. Mario však bol proti a našťastie v tom tentoraz nebol úplne sám. Po jeho boku stál nielen Luigi, ale aj niekoľko ďalších postavičiek.

Hra k tomu navyše pridala novú schopnosť pre postavy, ktoré sa vedia zmeniť na mačky. Nie je to prvá premena v Mario sérii a aj táto dosť výrazne mení hrateľnosť. K tradičným a už dávnejšie známym power-upom tak pribudol zvonček so zmenou na mačku, čo postavám prepožičalo nové schopnosti útočenia, nové pohyby a aj lozenie, čím sa levely opäť stali trochu iné a komplexnejšie. Autori sa hlavne vyhrali s tým, kde všade môžu takto skryť hviezdy alebo pečiatky. Pečiatky slúžia čisto len na zbieranie a ako motivácia toho, aby ste sa v leveloch skúšali dostať na zdanlivo nedostupných miestach.

Hviezdy ale sú často tiež na nedostupných miestach, no slúžia aj na odomykanie ďalšieho progresu.

Nemusíte sa však báť, že by ste sa v hre nedostali ďalej. Nutné minimum hviezd na postup ďalej je nastavené tak, aby hru dokázali prejsť aj decká. Ak ale chcete výzvu, aj tú dokáže hra ponúknuť. Čím ďalej sa v nej dostanete, tým je vyzbieranie všetkých hviezd náročnejšie na čas, vašu šikovnosť aj rýchlosť, alebo dokonca trpezlivosť. Vcelku tak dostávate overený a zábavný mix prístupnosti pre každého a výzvy pre tých, ktorí ju hľadajú. Navyše je to celé namixované naozaj pestro a neustále sa deje niečo nové.

A tá prístupnosť je tu naozaj jeden z kľúčových aspektov hry. Nielen preto, že je hra z veľkej časti mierená aj na detské publikum, ale najmä preto, aby sa pri nej zabavil každý. Vy, vaše deti, vaši priatelia, vaši rodičia – jednoducho ktokoľvek. Jednoducho zoberiete druhý ovládač a strčíte ho niekomu do ruky. A to isté s tretím aj štvrtým ovládačom. Hra ponúka pohodlnú spoluprácu až pre štvoricu hráčov naraz. Každý si vyberie svoju postavičku a tieto postavičky sa dokonca líšia svojimi schopnosťami. Nie sú to veľké rozdiely, líšia sa napríklad vo výške skoku, trakcii a podobne. Dá sa to však využiť na to, že sa jeden hráč na nejaké miesto dostane jednoduchšie ako iní. Ale už to výrazne spestruje hrateľnosť. Navyše sa autori v tomto vydaní s niektorými vlastnosťami postáv trochu pohrali. Zmien je viac, vo výsledku ale robia hru o niečo jednoduchšou.

Takže je ešte prístupnejšia ako predtým naozaj komukoľvek. Raz táto pandémia skončí, zavoláte k sebe priateľov a môžete sa spoločne zabaviť pokojne aj pri tejto hre, aj keď Maria už 20 rokov nehrali. Nebudú frustrovaní a ihneď sa im to celé dostane do krvi. Kooperácia navyše prichádza s výhodou toho, že sa na niektoré miesta dá dostať len s jednou konkrétnou postavou, takže sa oplatí mať v tíme viac hráčov. A aj keď to teraz môže byť trochu problém kvôli social distancingu, tak si stále dokážete s priateľmi zahrať hru v kooperácii. Nechýbajú jej totiž online možnosti, kde sa môžete buď k niekomu pripojiť, alebo založiť vlastnú miestnosť. Hra pritom využíva uložené pozície hráča, ktorý hru hostuje. No a okrem toho je tu ešte Local Wireless Play na bezdrôtové hranie medzi viacerými Switchmi v blízkosti.

Hra je naozaj rozsiahla, ale záleží na tom, ako sa do nej ponoríte. Chcete prejsť len základ? V tom prípade si na hru vyhraďte niečo cez 10 hodín. Ak ale chcete všetko objaviť a pokoriť všetky jej svety, zaberie vám to niekoľko desiatok hodín. Celkovo je tu totiž až 12 svetov a hra nekončí obligátnou porážkou Bowsera. Ešte aj po nej tu nájdete dosť obsahu, ktorý ale výrazne zvyšuje náročnosť a ponúka nové výzvy, nové levely

a aj nové veci, ktoré môžete zbierať. Počas celej svojej dĺžky sú pritom levely naozaj príjemne variabilné a vystavané s citom, aby neopakovali nápady, využili aj rôzne kombinácie power-upov (keďže jeden môžete mať na sebe a druhý v zásobe) a preverili vás po rôznych stránkach. Samotné témy levelov sa síce tu a tam opakujú, ale aj tak je to naozaj pestré a nenarazíte na dva levely, ktoré by sa hrali rovnako. Sú tu piesočnaté pláže, klasické hríbikové prostredia, domy plné duchov, lávový hrad a mnoho ďalšieho, takže sa nudiť naozaj nebudete a hra aj po hodinách dokáže prekvapiť niečím netradičným.

Navyše sú klasické levely spestrené aj inými činnosťami. Niečo málo získate už len pobehovaním po mapách, tu a tam na nich môžete naraziť na duel s nejakým nepriateľom. Nechýbajú rôzne domčeky, v ktorých získate bonusy, no ani špeciálne časové výzvy. A taktiež sa vracajú puzzle levely s Toadom, ktoré sa hrajú s perspektívou a môžete ich hrať vo štvorici, čo je novinka. Novinka je ale aj to, že z mapy zmizli Mii postavičky iných hráčov, ktorí tu v pôvodnej hre zdieľali rôzne veci. Nechýbajú ani súboje s bossmi, ktoré síce stále stavajú na obligátnom pravidle troch, ale našťastie vyskúšali aj svieže nápady, takže to nie je len o skákaní po hlavách. Aj keď teda súboj s Bowserom by si zaslúžil aj zaujímavejšie spracovanie.

Ešte väčším nepriateľom ako Bowser pre vás občas bude kamera v základnej hre. Tá nie je voľná, ale môžete sa s ňou pohybovať len v rámci niekoľkých definovaných uhlov. Síce vo väčšine prípadov postačujú a to aj na to, aby ste odhalili skryté miesta, ale tu a tam s nimi bojujete. Navyše pri hraní vo štvorici nemusí vždy zachytiť všetky štyri postavy, čo spôsobuje problémy. Inak bol ale aj vizuál hry o niečo málo vylepšený, takže sa na hru stále dobre pozerá. Hudba zostala, ale tá bola fantastická už v základe.

No a keď to všetko budete mať za sebou, môžete sa pustiť do Bowser's Fury, ktorá sa úplne odlišuje od všetkého, čo som popísal vyššie. Je to vlastne séria rôznorodých výziev v jednom otvorenom prostredí, ktoré sa postupne mení, rozrastá o ďalšie časti a aj o ďalšie výzvy. Expanzia je výrazne inšpirovaná už klasickom 3D skákačkou Super Mario Sunshine z Gamecube éry (o hre si môžete prečítať v našej recenzii kolekcie Super Mario 3D AllStars). Jednak konceptom a štýlom výziev, ale aj vizuálom a postavami. Mario sa tu musí spojiť s Bowserom juniorom, aby zastavili veľkého Bowsera, ktorého napadla podobná temnota, proti akej ste bojovali v Sunshine.

Dokonca sa vracia aj štetec, ktorým dokážete v prostredí oživiť skryté veci, ako napríklad power-upy, alebo aj potrubia.

Naozaj sa expanzia hrá výrazne inak, aj keď sú tu aj spoločné črty. Napríklad využíva tie isté power-upy, aké mala pôvodná hra. Akurát tu ich môžete mať v zásobe viac. Podobne sú tu aj rovnakí nepriatelia, síce s menšími zmenami, ale v zásade rovnakí, takže pre vás predstavujú rovnakú výzvu. No to je asi tak všetko. Ešte aj kameru tu máte úplne pod kontrolou a je voľná, nie obmedzená na dané uhly.

Rovnako môžete ísť kamkoľvek, kam vás aktuálny stav herného sveta pustí. Niektoré časti sú totiž zaliate temnotou, ktorú musíte najskôr odstrániť, no je len na vás, ako budete výzvy riešiť a pri niektorých nájdete aj trochu neortodoxné riešenia, na ktoré ich vývojári primárne nedizajnovali.

Celý tento svet je ladený do témy mačiek, a tak tu aj namiesto hviezd hľadáte Cat Shines, teda akési zlaté emblémy s mačkou. Niektoré získate jednoduchšie, iné zas ťažšie. Niektoré stačí len nájsť, lebo sú skryté, ďalšie si ale musíte vybojovať. Celkovo ich expanzia ponúka 100, takže hra obsahuje naozaj veľké množstvo rôznych výziev. Pritom podobne ako všetky Mario hry, aj tu nemusíte nutne získať všetky, aby ste zažili happyend. Na porazenie Bowsera ich potrebujete 50 a potom je to už len o tom, kam sa vo svete vyberiete a čo tam chcete robiť. Pritom je naozaj len na vás, ktorých 50 splníte, aby ste sa dostali k súboju s Bowserom.

Je to nápadité, je to zábavné a taktiež neustále čerstvé a plné rôznych nápadov. Svet sa navyše stále mení a to nielen tým, že sa rozširuje o nové predtým nedostupné časti. Pravidelne sa totiž celý svet ponorí do temnoty, začne masívna búrka a zaútočí mega Bowser. V základnej podobe proti nemu nemáte šancu, takže môžete len utekať a skrývať sa, aby vás nezasiahol jedným z mnohých úrokov. Takto sa snažíte jeho útok prečkať, kým zase nevyjde slnko. Alebo sa pokúsite práve počas jeho útoku nájsť nejaký Cat Shine, čo ho zaženie a ešte mu to aj uberie niečo z energie.

To sa vám zíde vtedy, keď máte dostatok Cat Shines na to, aby ste aktivovali veľký zvonec a zmenili sa na mega Maria. Vtedy už dokážete bojovať proti veľkému Bowserovi, len si musíte dávať pozor na to, že má opäť viacero rôznych útokov a musíte využívať okolité ruiny na to, aby ste sa za nimi kryli. Problémom ale trochu je, že sa tento koncept viackrát zopakuje a veľmi sa nevyvíja, akurát sa Bowser stáva silnejším. Naozaj to je trochu otrava a chcelo by to väčšie zmeny, aby ste nemali dojem, že stále robíte to isté, akurát teraz toho na vás Bowser vychrlí viac.

Nechýba tu ani kooperácia, aj keď aj tá sa líši od základnej hry. Je len pre dvoch hráčov a je asymetrická. Jeden hráč ovláda Maria, druhú mladého Bowsera, ktorý poletuje okolo na svojom vznášadle. Mario skáče, behá, lozí a robí tie tradičné veci. Bowser Jr. funguje sčasti ako kamera, no hlavne má vlastné schopnosti a dokáže sa dostať tam, kam Mario nie. Každý z hráčov tak má iné schopnosti a iné možnosti, spoločne sa skvele dopĺňajú a vo dvojici si hru užijete najlepšie.

Ak hráte sami, môžete Bowserovi nastaviť stupeň toho, ako vám pomáha. A navyše ho počas hry kurzorom jednoducho niekam poslať.

Expanzia okrem toho tiež vyzerá a znie veľmi dobre. Graficky sa od základnej hry až tak nelíši, ale dostala niekoľko pekných nových efektov, vďaka čomu jednoducho vyzerá lepšie. Samozrejmosťou je aj nová hudba, ktorá k nej výborne sadne.

Možno je až škoda, že expanzia neexistuje samostatne, keďže hráči, ktorí hrali základnú hru, by si radi vyskúšali len tú. Takto im zostáva len siahnuť po celej kolekcii Super Mario 3D World + Bowser's Fury. Tá ako celok ponúka naozaj obrovskú kopu zábavy a aj slušnú hernú dobu. Expanzia sama je síce kratšia a Bowsera zdoláte za nejakých 6 hodín, no aj po tom vám zostáva stále ešte 50 Cat Shines, ktoré celkovú hernú dobu predĺžia cez 10 hodín. K tomu tie desiatky v základnej hre, možnosť kooperácie, väčšie aj menšie vylepšenia, novinky a výsledkom je parádny titul, ktorý by nemal ujsť žiadnemu fanúšikovi žánru.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY

+ kopa hodín zábavy, prístupné každému
+ vedia ponúknuť aj výzvu
+ obe súčasti skvelé v kooperácii
+ niekoľko nových menších vylepšení
+ úplne odlišná hrateľnosť expanzie
+ nové online možnosti, audiovizuál

MÍNUSY

- súboje s Bowserom
- kamera v základnej hre
- Bowsers Fury by mohla byť dostupná aj samostatne

9.0

RECENZIA

DOOM ETERNAL THE ANCIENT GODS

BETHESDA / ID SOFT - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S, SWITCH

Borcom z id Softu sa minulý rok podarilo niečo famózne. Nielenže v podobe Doom Eternal priniesli najlepšiu FPS za posledné roky, ale aj keď to bola jasná id hra už na prvý pohľad, tak ňou dokázali vybudovať úplne nový pocit. Z Doom Slayera spravili takmer až hyperbolizovanú paródiu na herných hrdinov. Vytvorili postavu tak absurdne silnú, že pekelné hordy trhá holými rukami, nosí so sebou arzenál väčší ako majú niektoré štáty a aby toho nebolo málo, je vybavený plameňometom, niekoľkými druhmi granátov a neviem čím všetkým ešte. Jednoducho predátor, ktorý ja ne potravinovom reťazci úplne najvyššie. A hrať zaňho bola naozaj veľká paráda.

V expanzii The Ancient Gods, ktorá sa dočkala druhej časti a je už teda komplexná, na tomto všetkom autori stavajú, ale neposúvajú to ďalej. Posúvajú ďalej vás. Veria, že už máte základnú hru Doom Eternal prejdenú minimálne raz, do toho ste strávili aj nejaké hodiny v multiplayeri, takže dokonale ovládate všetky schopnosti hlavnej postavy a základných démonov likvidujete s treskou v ruke. To znamená, že potrebujete ešte výraznejšiu výzvu a práve toto je oblasť, na ktorú sa autori zamerali. Expanzia celkovo nie je dlhá, ale je výrazne náročnejšia ako základná hra.

A autori posúvajú ďalej aj príbeh hry. Už pri recenzii základnej hry som písal, že sa s príbehom v Doom hre cítim až trochu nesvoj, je to dosť netradičné, no predsa len to funguje. Hra priniesla zaujímavé prepojenie celej série a obrovským spôsobom rozšírila jej mytológiu. Expanzia v tomto pokračuje a nadväzuje na koniec hry, kedy sa vám síce podarilo zničiť Icon of Sin a zastaviť inváziu démonov na Zem, ale to neznamená koniec pre pekelné hordy. Doom Slayer tak musí bojovať ďalej a prísť s plánom, ako hordy raz a navždy zastaviť. A ako už asi tušíte, bude to plán plný násilia, nebude chýbať cesta do samotného pekla, no ani Slayer na drakovi. Lebo prečo nie.

Scenár samozrejme nie je na Oscara, ale funguje. Dáva vám veľmi dobrú zámienku na to, aby ste likvidovali tie stovky nepriateľov a navštívili niekoľko ďalších prostredí. Avšak problémom pôvodnej hry bolo, že bol príbeh hráčom podávaný dosť chaoticky. No a expanzia to bohužiaľ nijako nevylepšila. Prestrihových scén je tu pár a podávajú vám to dôležité – čo sa deje, prečo idete do pekla, kto tam proti vám stojí a podobne. Zároveň ale operujú s miestami a menami, ktoré si musíte detailne naštudovať v stránkach kódexu, ktoré v hre zbierate, aby vám dávali zmysel. Naozaj kódex obsahuje všetok dôležitý kontext, no Doom nie je RPG, kde chcete čítať všetky tie zvitky a neviem čo všetko. Toto je mega brutálna a mega rýchla akcia, kde vás to vytrhne z božského (alebo pekelného?) tempa.

V zásade sa mi ale príbeh oboch časti The Ancient Gods páči, aj keď je jednoduchý, prekvapenie na konci prvej epizódy nie je až také veľké, ale na záver vás expanzia zavedie do epickej bitky v pekle, takže to naozaj slušne funguje. No a rozhodne ani samotný záver nie je zlý.

Nebudem ho spoilovať, no vyzerá to tak, že Doom Slayer potrebuje nejakú dobu odpočívať, avšak určite sa ešte vráti, keď ho bude svet opäť potrebovať na obranu pred nepriateľmi.

Zaujímavosťou tejto expanzie je, že pre ňu vlastne nepotrebujete základnú hru, keďže je k dispozícii aj standalone edícia. Zároveň aj dve časti expanzie sú v samotnom menu hry samostatné a majú aj vlastne save sloty, takže automaticky neprejdete z jednej do druhej.

Funguje to ako epizodický formát, kde každá z epizód má vlastnú dramatickú štruktúru, vlastný záverečný boss fight a aj iné vlastné prvky.

Odhadom vám každá z epizód môže zabrať tak 3-6 hodín. Záleží na tom, na akej obťažnosti hráte. Avšak už na tej najnižšej sú obe časti expanzie náročnejšie ako základná hra. No a závisí tiež na tom, či skúmate každý kút mapy, či plníte výzvy a či plníte Slayer Gates. Keďže každá časť expanzie má 3 misie (druhá k tomu pridáva záverečného bossa), tak vám zaberú aj 12 hodín.

Dúfam, že ste si v pôvodnej hre obľúbili všetky tie skákacie pasáže, keďže tu ich autori niekoľko pridali. Práve nimi zvoľňujú tempo, keď medzi jednotlivými akčnými úsekmi musíte viac skákať.

Opäť si nie som istý, či som fanúšikom tohto konceptu, ale viem, že sú hráči, ktorým sa to páčilo. V expanziách sú však tieto pasáže aspoň výraznejšie prepracované a viac premyslené. Sú tak o niečo komplexnejšie, využívajú viac mechanizmov a mňa osobne bavili viac ako v pôvodnej hre vďaka týmto vlastnostiam. No a taktiež sú nebezpečnejšie, keďže častejšie nielen padáte do bezodných priepastí, ale tiež na vás útočia rôzne delá.

No a taktiež dúfam, že ste si v základnej hre obľúbili Maraudera – toho náročného démona so štítom a brokovnicou, ktorý na vás navyše môže povolať pekelné psy. V oboch častiach expanzie si ho totiž užijete do sýtosti a to dokonca viacnásobne naraz. Takže ťažšia hra, viac Marauderov naraz, ešte dostanú aj špeciálne „buffy:, takže sú silnejší, rýchlejší a vydržia oveľa viac. No hotová slasť. Toto je jeden z tých spôsobov, ako chce hra preveriť to, že hru dokonale ovládate. Že ovládate zbrane, ich variácie, slabé stránky démonov a hlavne pohyb. V tejto hre sa nedá stáť na mieste a v expanzii to platí dvojnásobne.

Samotná hrateľnosť expanzií sa výrazne nemení. Upgrady zbraní sa tu už až tak neriešia. Taktiež ani runy. Čo sa týka vylepšení, je to prakticky hotovka. Čo je možno aj trochu škoda. Nejaké novinky by určite neuškodili. Taktiež by rozhodne potešili nové zbrane. Resurrection of Evil, expanziu pre trojku, považujem za jeden z najlepších datadiskov vôbec a to aj vďaka tomu, že zmenil hrateľnosť, priniesol nové potvory a nové zbrane. Tu ale ani tie nové zbrane veľmi nenájdete. Teda až na kladivo známe z artov a videí, ktoré ale tak trochu pôsobí len ako gimmick pre záverečný súboj. Využijete ho síce aj mimo neho, ale pre hru samotnú veľa neznamená. A príde až v druhej časti expanzie, takže si ho ani veľmi neužijete.

No a problém mám aj s tým, že autori viac-menej rezignovali na nové monštrá. Je síce pravdou, že tu narazíte aj na niekoľko úplných noviniek, ale nie je to niečo výrazné, respektíve niečo zapamätateľné. Prakticky len zrecyklovali démonov z pôvodnej hry a dali im nové vlastnosti, aby mali napríklad len jednu špecifickú slabinu. Takto tu napríklad narazíte na kamenných Impov, ktorých dokážete poraziť len dvomi spôsobmi – buď spomínaným kladivom, alebo Full Auto režimom brokovnice. Podobne je tu viac typov nepriateľov s modifikáciami, ktoré ich robia prakticky nezničiteľných, ak neútočíte tým správnym spôsobom. Samozrejme krátkym tutoriálom vám hra vždy ukáže, ako ich poraziť.

Pribudli ale spôsoby, ako hra buffuje nepriateľov, aby bolo ešte ťažšie ich poraziť. Takže tu sú nielen tieto nové „nezničiteľné“ typy, ale hra dokáže démonov ešte aj posilniť.

V základe to dokázal totem, ktorý stačilo zničiť. Tu sa vracia totem, ale pribudli napríklad duchovia. Tí dokážu posadnúť démona a zvýšiť mu silu aj odolnosť. Musíte poraziť démona, aby ste z neho vyhnali ducha, no ten sa potom môže prevteliť do iného démona. Takže máte malé okno na to, aby ste ho zničili plazmovou puškou. Alebo budete likvidovať všetkých démonov, až kým už nebude mať duch koho posadnúť. No a potom sú tu ešte buffovací fodder nepriatelia. Zabijete ich a posilnia všetkých démonov v lokalite. Zvlášť v pekle si s nimi užijete naozaj pekelné chvíľky (v ktorých nechýbajú dvaja Marauderi).

Aj keď je pravda, že nie som príliš nadšený z absencie naozaj nových monštier či zbraní, musím pochváliť aspoň to, že sa autorom podarilo lepšie dosiahnuť taký balans hry, že tu má každá zbraň svoje miesto. Môžu za to aj vyššie spomenuté variácie na nepriateľov, ale celkovo má hra tak vystavané situácie, že využijete všetky zbrane. A dokonca sú tu momenty, kde je aj štedrejšia s BFG muníciou, takže táto legendárna zbraň nie je len do počtu, ale zabavíte sa s ňou častejšie.

Mnoho vecí v The Ancient Gods si ma získalo, no je tu aj pár takých, ktoré ma nechali chladným.

A jednou z nich je aj celý záverečný boss. Veľmi sa mi páči koncept za tým, kto je vás hlavný nepriateľ a prakticky stelesnenie Temného pána (nebojujete to proti Voldemortovi, ale finálny boss je Dark Lord). Ale ten súboj je nuda. Zaujímavý nápad je to, že má prakticky vaše schopnosti, takže si vie tiež dopĺňať život a podobne. Povoláva na vás aj démonov a sám má kopu útokov, pričom má len jednu jedinú slabinu – musíte vyvolať jeden jeho konkrétny útok, vtedy ho zasiahnuť, trafiť kladivom a strieľať, kým je omráčený. A toto dookola naprieč 5 fázami, ktoré sú takmer identické a dve z nich sa navyše zrecyklujú, takže sú fázy vlastne len tri, ale dve z nich sa raz opakujú.

A úplne ma neočarila ani hudba, ale tu je jej hodnotenie dosť komplikované. Štandardne by bola v akejkoľvek inej hre táto hudba slušná, ale Mick Gordon pre Doom Eternal vytvoril jeden z najlepších soundtrackov za posledné roky a je až trestuhodné, ako bol ignorovaný v rôznych oceneniach. No a tu nie je hudba od Micka Gordona. Expanzia má nové skladby, atmosféricky sú síce fajn a pri hraní sa počúvajú dobre, ale výrazne zaostávajú za pôvodnými a minimálne mne nič neutkvelo v pamäti a pochybujem, že si budem soundtrack expanzie púšťať aj samostatne.

Okrem tohto všetkého ešte The Ancient Gods ponúka kopu obsahu do multiplayeru hry, rôzne bannery, skiny a ďalšie kozmetické veci, ktoré sa dajú využiť v kampani, ale užijete si ich najmä v rámci multiplayeru. Celkovo tu tak toho nie je málo, no aj keby tu bola len kampaň rozdelená na dve časti, stále sa po expanzii oplatí siahnuť. Hrateľnosť je stále brutálna a brutálne zábavná. Celé to opäť funguje ako dobre namazaný stroj, ibaže je to ešte náročnejšie. Jediná škoda je toho, že autori až na zaujímavé nové prostredia nevyužili šancu priniesť skutočné novinky.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY

+ stále parádna akčná hrateľnosť
+ každá zbraň tu má svoje miesto
+ poriadna výzva aj pre skúsenejších
+ pekná porcia obsahu
+ vylepšené skákacie pasáže
+ stále audiovizuál

MÍNUSY

- stále chaoticky podávaný príbeh
- absencia skutočných noviniek
- nová hudba za pôvodnou výrazne zaostáva
- záverečný súboj zaostáva za očakávaniami

8.0

RECENZIA

STRONGHOLD WARLORDS

FIREFLY STUDIOS - PC

Séria Stronghold kedysi poriadne rozbúchala srdcia milovníkom stratégií. Postupne však upadala a v posledných rokoch to bola bieda. Znovu však svitá na lepšie časy. Warlords vracia značku ku kvalite a priaznivci žánru dostávajú hru, pri ktorej sa oplatí presedieť desiatky hodín.

Stronghold používa osvedčenú formulu a kombinuje výstavbu mesta a opevnení s bojmi v pozícii obrancov, ale aj útočníkov. Tentoraz to tvorcovia dokázali dobre vyvážiť a vyhli sa najzávažnejším chybám z minulosti. I keď sa nejaké neduhy vyskytujú aj tentoraz, miska váh sa jednoznačne preklápa na správnu stranu, v prospech hry aj hráčov, ktorí jej venujú svoj čas. A zrejme začnú ťaženiami, ktorých je tentoraz päť, odomknú sa počas progresu a zavŕšení predchádzajúcich misií. Tentoraz sa vývojári sústredili na ázijskú kultúru, takže po rozbehu s domorodými vietnamskými kmeňmi zažijete vzostup Číny, výboje mongolského Džingischána a napokon rozmach Japonska.
Jedna z kampaní je situovaná ako ekonomická, takže sa podstatne viac orientuje na rozvoj mesta so štruktúrou výstavby a zásobovania. Tieto prvky síce obsahujú aj ostatné ťaženia, ale ekonomické misie poriadne pritvrdzujú. Máte splniť súčasne niekoľko úloh zameraných najmä na dosiahnutie určeného množstva vybraných surovín. Tlačí vás pritom čas a v menšej miere aj nepriatelia, ktorí priebežne robia nájazdy. Nebol by problém odolávať, keby ste v ekonomickej kampani nemali veľmi obmedzený prístup k vlastným jednotkám a obranným štruktúram. Tento fakt však dokáže poriadne zdramatizovať misie a možno sa preto utiahnete k ľahkej obťažnosti, kde je to rozumnejšie vyvážené.

Inak sú ale ekonomické scenáre zaujímavé a prispievajú k tomu aj rôzne podmienky. Napríklad na jednej mape musíte stavať vo veľmi obmedzenom priestore v kopcovitom teréne, údolie totiž často zaplavuje voda. Aby ste to mali ešte náročnejšie, musíte čeliť rôznym pohromám, ktoré vás brzdia a sabotujú vaše hospodárstvo. Dochádza k požiarom, ktoré sa šíria z jedného domu na druhý, keď sú blízko seba. Preto treba mať studne. Tam, kde treba získať dostatok mäsa, určite očakávajte prasací mor. Ošatenie vám začnú žrať mole, úrodu ničia búrky, obyvateľov spáli alebo vydesí výbuch továrne na výrobu pušného prachu. Z džungle vybehnú nebezpečné tigre. Niekedy to pripomína desať rán egyptských. Sú to veľké výzvy, ale nudiť sa pri nich nebudete.

Naproti tomu ostatné kampane síce obsahujú aj hospodársku zložku, no nečelíte podobným katastrofám, takže sa môžete sústrediť na vojnové konflikty. Základom zostávajú farmy, z ktorých sa nosí úroda do sýpky. Tentoraz sú to farmy s ryžou, bravmi a zeleninou, aby ste nakŕmili svoj hladný ľud. Na ďalších farmách dopestujete čaj a hodváb, ktoré po spracovaní zlepšujú komfort obyvateľov vo forme nápoja v čajovni alebo oblečenia. Spotrebu uvedených vecí môžete nastavovať a niekoľkonásobne zvýšiť, čo rapídne zvýši prírastky obyvateľstva, ale rýchlo vyprázdňuje sklady.

Keď máte dostatok obydlí a ideálne v lepšej kvalite, ľudia samovoľne pribúdajú a čakajú len na to, kedy bude k dispozícii nejaký džob. Naopak odliv obyvateľstva môžu spôsobiť vysoké dane, ktoré tiež ľubovoľne upravujete. Ak správne hospodárite, dokážete z ľudí vyťahať kopu peňazí a stále budú spokojní, ak to vyvážite benefitmi v podobe vyšších prídavkov jedla a doplnkov.

Okrem toho staviate budovy potrebné na ťažbu dreva (zvláštne je, že robotníci sekajú len bambus a úplne ignorujú celý les ihličnatých stromov), dolovanie kameňa, železa, síry a vytvárate produkčné reťazce. Ale aj špeciálne budovy, ako sú chrámy, no aj mučiarne a podobné objekty, ktoré majú občanov buď pozitívne motivovať, alebo zastrašiť a prinútiť, aby rýchlejšie pracovali. Ich umiestnenie sťažuje terén s prekážkami a limitovaná plocha, ktorú máte k dispozícii, môžete sa totiž rozťahovať len po hranice svojho teritória, ktoré sa nezväčšuje.

Najviac vás bude zaujímať zbrojná výroba a armáda. Na najímanie vojakov potrebujete kasárne a vojenský sklad, kde sa hromadia meče, oštepy, sekery, luky, kuše a kone. Ak máte dobré prírastky obyvateľstva a výzbroj z patričných dielní, môžete prikupovať niekoľko druhov jednotiek. Tu veľmi pekne vidieť rozdiel medzi obyčajnými vojakmi a pokročilými ozbrojencami, ktorí znesú podstatne viac zranení, no sú pomalší. Nezabudlo sa ani na obliehacie zbrane a súčasti, ako je katapult, trebuchet, mortar, rebríky pristavované k hradbám, ale napríklad aj krycie plošiny a voly s výbušninou. Plus je tu akadémia na unikátne posily, ako sú v prípade Mongolov lukostrelci na koňoch, či v Japonsku ninjovia, čo dokážu preliezať hradby a veľmi pomalí, no aj mimoriadne silní samuraji. Sortiment je pestrý, nie všetky druhy jednotiek však vždy dostupné.

Lukostrelcov a kušostrelcov môžete pohodlne umiestniť na hradbách a vežiach s väčším dostrelom a pridať tam nejaké doplnkové obranné mechanizmy. V teréne spravíte pasce so strelným prachom, ktorý po zapálení napríklad ohnivými šípmi ugriluje protivníkov. Môžete tam umiestniť klietky s tigrami, ktoré potom vypustíte. Ale trochu mi chýbali vodné priekopy pri hradoch či lievanie oleja na útočníkov, čo však zrejme v oriente nebolo štandardom. Jednotky sa produkujú po jednom kuse, ale ak máte všetko potrebné, prebieha to okamžite, čiže počas pár sekúnd máte k dispozícii početnú armádu. Môžete stanoviť, agresívny či obranný mód, hliadkovanie, po označení ľubovoľnej skupiny ju pohodlne prepnete do formácie vo forme boxu alebo línie. Parádička. Len mi tam trochu chýbalo označenie permanentných skupín pomocou klávesových skratiek, rovnako ako stanovenie niekoľkých bodov naraz, po ktorých by sa armáda plynule presúvala. V boji sa ale vojaci celkom dobre obracajú a ich ovládanie je bezproblémové.

Väčšinou sú to známe veci charakteristické pre Stronghold sériu, ale konečne dobre zladené. No Warlords ozvláštňuje nové poňatie lordov, s ktorými bojujete alebo aj spolupracujete. Sú tu štyri historické osobnosti s odlišnou taktikou a k tomu ôsmi známi už z predošlých častí.

Aj keď sú tentoraz poňatí vážne a bez sarkazmu a humoru, zachovali si svoje označenia a symboly podľa zvierat – myš, brav, kôň, vôl, tiger, drak... Prakticky celá vojenská stratégia je tentoraz postavená práve na nich a na tom, ako ich dokážete využiť. Ako už bolo povedané, svoje územie nerozširujete, môžete si však podmaniť lordov z ostatných území a tí vám potom slúžia ako vazali. Podobne ako váš panovník, o ktorého nesmiete prísť, sídlia v hlavnej veži, ale majú voľnosť pohybu a môžu aj bojovať. Väčšinou však ide o menšie panstvá s menšou armádou a niekoľkými budovami.

Lordi sa dajú podrobiť silou alebo diplomaciou. Prvá možnosť znamená, že pozabíjate strážcov a potom ubijete samotného lídra. Ten však neumiera a ak sú vaši vojaci v jeho tesnej blízkosti, pridá sa na vašu stranu. Druhá možnosť znamená investovať diplomatické body, ktoré rýchlejšie pribúdajú pomocou ambasády a konzulátu a keď dosiahnete stanovenú hodnotu priazne, vyžiadate si poslušnosť daného lorda. Vtedy sa podrobí bez boja. Lenže pozor, lojalita lordov je nestála. Časom vám môžu odoprieť poslušnosť a obrátia proti vám zbrane, ak ich znovu nespacifikujete. A stáva sa aj to, že silný nepriateľ investuje viac diplomatických bodov ako vy a presvedčí vazala, aby sa pridal na jeho stranu. Z toho vznikajú zaujímavé situácie najmä vo chvíli, keď sa sústredíte na nejaký boj na jednom konci mapy a niekde za vami náhle začne rebelovať vazal, s ktorým ste počítali v obrane.

Vaši lordi, vazali, však nie sú len ležérne figúrky, ktoré vysedávajú vo veži za hradbami a slúžia ako vysunutý obranný post. Každý lord ponúka viacero možností, ktoré môžete využiť na svoj rozvoj alebo podporu. Tieto aktivity vyžadujú ďalšie diplomatické body, rovnako ako vylepšenie lorda na vyššiu úroveň. Tým sa aj zvýši efekt jeho služieb, či pribudnú nové, aj prípadný bonus, ako je napríklad zvýšenie poškodenia, ktoré spôsobia spriatelené jednotky. Niektorí lordi vám takto môžu poskytovať suroviny, ako je kameň, drevo či železo a na požiadanie si obnovia obranu. Vyspelejší lordi už vedia prispievať aj peniazmi, extra diplomatickými bodmi, pristavajú tábor na obliehacie zbrane, kde ich vy môžete vyrábať, no aj posielajú vojenské posily, ktoré potom ovládate.

Vrcholom je možnosť požiadať lorda o menší alebo väčší vojenský zásah, teda aby bojoval so svojou armádou v nepriateľskom teritóriu, ktoré mu určíte. Je to skvelé, lord vždy zareaguje, len to trochu degraduje umelá inteligencia vojakov. Spojenecké armády totiž bežne rozbíjajú hradby aj vtedy, keď už je cesta do útrob nepriateľského sídla voľná a veselo do nich šijú z hora nepriateľskí lukostrelci. Protivníci sa však správajú vcelku rozumne a vedia využiť vaše chyby a nekryté miesta. Dajú vám zabrať. Vo väčšine misií sa dobre uplatní taktika postupného podmanenia zvieracích lordov a napokon konfrontácia s hlavným nepriateľom reprezentovaným historickou osobnosťou.

Okrem kampaní si môžete spustiť voľnú hru na niektorej z máp pre 2 -8 hráčov. V singleplayeri s účasťou umelej inteligencie, v multiplayerovej obdobe sa, prirodzene, pridávajú živí účastníci. Parametre sú podobné, hráči môžu bojovať každý za seba alebo v nastavených tímoch a aj s účasťou štyroch historických lordov ovládaných AI. Živí hráči majú extra vymoženosť ovládať spoločne jedno zdieľané sídlo.

Bohužiaľ, v novinárskej verzii nebolo s kým túto ojedinelú súčasť vyskúšať. Menší – zvierací lordi sú súčasťou máp ako neutrálne malé sídla, ktoré si môžete podrobiť silou alebo diplomaciou a potom využívať ich bonusy podobne ako v kampaniach. V pokročilých nastaveniach sa dá zvoliť stav počiatočných surovín, trvanie úvodného mieru, teda čas, kedy ešte nie je možné bojovať, autosave, obchodovanie. Prípadne zakážete trebuchety, ninjov a náhodné požiare.

Pri hraní má každý svoje ohraničené teritórium, kde nechýbajú bambusové stromy, ložiská kameňa a železnej rudy. A v akadémii má každý prístup k unikátnym jednotkám všetkých národov, teda od bojových mníchov, cez lukostrelcov na koni, až po samurajov. Hrá sa to dobre a pekne sa dá taktizovať a získať výhody prostredníctvom okupovaných zvieracích lordov. Šikovnosť AI závisí aj od nastavenej obťažnosti a výberu historického lorda, zvierací páni sú skôr pasívni. Je to prijateľné, len strašne lezie na nervy, keď máte počítačového spojenca a každú chvíľu vám dookola opakuje jednu hlášku, ako vám to spolu dobre ide – a to aj vtedy, keď vám to až tak dobre nejde.

V hre je k dispozícii aj režim voľnej výstavby, čo je vlastne sandbox, kde vás nič a nik neohrozuje a len si v pokoji budujete domčeky a ekonomiku. Tam sa ukazuje, že sortiment stavieb je plne dostačujúci v kombinovanej, budovateľsko - vojenskej forme hry. Ale keď zostane iba stavebná a hospodárska zložka, čoskoro už nemáte kam napredovať, nie je tam žiadny pokročilý rozvoj ani extra veľký sortiment budov. Takže po hodine - dvoch už vás iba prosté stavanie baviť nebude. Okrem toho tvorcovia počítajú aj s mapami od komunity vytvorenými v editore alebo Steam workshope.

Grafika nie je špičková, ale solídna, dôležité je, že terén sa dá otáčať a približovať, takže máte prehľad o situácii. Navyše môžete využiť a prepnúť si pohľad priamo zhora, takže všetko vidíte ako farebnú schému. Večný problém s priestorom na umiestnenie budov v Stronghold hrách je tentoraz zmiernený, i keď občas stále riešite, kam vtesnať to či ono. Kostrbaté je stavanie hradieb v náročnejšom teréne, kde hra dosť nešikovne prepája jednotlivé kamenné bloky a miestami vznikajú nerovnosti a diery. Architektúra všetkých národov je rovnaká, no keďže sú súčasťou orientálnej kultúry, veľmi to neprekáža. Podobné je to u základných vojenských jednotiek. Sú rovnaké, líšia sa len tie špeciálne.

Zvuky sú solídne, orientálna hudba výborná, len s jednou chybičkou - ak ju vypnete, pri každom novom spustení hry ju znovu počujete a musíte stlmiť, lebo hra si nezapamätá nastavenie. To je však drobnosť a vyriešiť to môže záplata. Oveľa nepríjemnejšie bolo úplné zamrznutie hry, čo sa mi stalo dvakrát.

Zamrzí o to viac, že hra nemá autosave počas misie, takže bez priebežného manuálneho uloženia takto môžete prísť o celý postup na mape. Užívateľské rozhranie je vcelku intuitívne a prehľadné, rýchlo sa zorientujete a zvyknete. Len pri vzniku závažných udalostí by bolo fajn, keby na mapke dlhšie blikal výstražný signál. Hra vás totiž upozorní, ale iba nakrátko, a tak nie vždy zaregistrujete, kde sa niečo zomlelo a je treba rýchly zásah. Možno by ešte pomohla možnosť zrýchliť a zapauzovať hru, čo by bodlo hlavne pri plánovaní výstavby. Nie je to však vyslovene chyba.

Stronghold: Warlords prišiel v správnej chvíli. Sme zatvorení doma, takže sa častejšie hráme a nových stratégií je akútny nedostatok. Čo neznamená, že je to len hra z núdze. Firefly sa konečne podarilo spraviť životaschopné pokračovanie, ktoré zaváňa kvalitnou hrateľnosťou, na akú sme boli kedysi zvyknutí. Pokročilé možnosti lordov prinášajú v sérii oživenie a vývojárom sa podarilo vyvarovať väčšiny chýb. Priniesli vydarené kampane, zábavný multiplayer a nejaké doplnkové režimy navyše, takže Warlords dokáže uspokojiť po každej stránke.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY

+ využívanie pokročilých možností lordov oživuje hrateľnosť
+ uspokojí pri sólo hraní aj v multiplayeri
+ vyvážená ekonomická a vojenská zložka
+ návrat ku kvalite, ktoré upadala v predošlých častiach

MÍNUSY

- technické chyby
- nedostatky pri výstavbe
- umelá inteligencia neexceluje

8.5

RECENZIA

MONSTER HUNTER RISE

CAPCOM - SWTICH

Nadviazať na mimoriadne úspešný bestseller Monster Hunter: World je výzva aj pre borcov z Capcomu, a tak si takticky povedali, že ďalší diel pošlú na Switch, aby potešili majiteľov tejto konzoly a priniesli im originálny zážitok s mnohými vylepšeniami. Ale dokáže obstáť nový diel Rise s otvoreným konceptom World? Vo veľkej miere áno, i keď sa akcentuje najmä návrat k handheldovému pôvodu, opakovaným mapám (ale už bez dlhého načítavania dát) a čoraz ťažším úlohám. Zároveň tu pribudla kopa dobrých noviniek a preto Rise pôsobí sviežo.

Tomu prispela aj nová dedinka a okolité prostredie. V Kamura Village všetko vyzerá idylicky – keď sem príde bojovník/bojovníčka vášho druhu, začne hroziť tzv. Rampage, obrovský nápor na dedinku, kedy vlny monštier narážajú na brány a nekontrolovateľne chcú všetko brať. Váš bojovník stretne šéfa dediny s otvorenou náručou, rýchlo spozná obchodníkov a najmä niekoľkých zadávateľov úloh. Treba tu oceniť systém brania úloh hneď od prvých momentov, pretože krásne preberajú formu tutoriálu a aj neskôr vám dávajú patričnú voľnosť.

Ak ste mali v deme pocit, že sa ide rýchlo k veci a veľké beštie treba kántriť v prvej hodine, plná hra si dá viac načas a tempo učenia je pozvoľné. Dokonca je tu parádna možnosť brať iba úlohu s vandrovkou po mape – nemusíte nič zabiť, nič zbierať, iba sa túlať a spoznať jednotlivé body. Čo je vynikajúci štýl, práve tieto misie vám umožnia spoznať mapu do väčších detailov. Mapa v zmenšenej podobe sa dá aj zväčšiť na celú obrazovku a je ideálne vedieť, čo značia jednotlivé čísla a čo tam očakávať. Zároveň sa môžete oťukať a vedieť, kde sa skrývajú potrebné rastlinky, hríby, chrobáky, kam sa dá ísť na ryby a získať potrava alebo na ktorých miestach útočia menšie držky. Prípadne – a to je dôležitá súčasť tejto časti – kde sa dá loziť nahor.

Rise signalizuje výšiny a nový MonHun sa im prispôsobuje vo viacerých smeroch. Prvým je možnosť loziť na vyššie časti máp, nielen malé plošiny, ale súvislé veľké pasáže, kde čakajú kľúčové boje. Ale zároveň sú mapy prepletené rôznymi skalkami, útesmi a máte sa kam štverať. To funguje najmä v misiách s malými úlohami typu zožeň 10 hríbov a zistíte, že vzácne kúsky sa nachádzajú niekde úplne hore – mapa vám ukazuje, že ste už blízko, ale v skutočnosti musíte vyraziť do výšky. Na to slúži nová technika s hákom: vystrelíte ho, chytí sa a potom sa pritiahnete alebo skúsite efektný, takmer komiksový beh po stene. Špecialitou sú veľké skoky cez priepasti, kde využívate techniku háku a zároveň aj rastlinky signalizujúce, že sa dá odraziť kamsi preč. Znie to ako drobné vylepšenie, v skutočnosti to prináša oproti starým dielom výborný vertikálny pocit. Mapy nie sú ploché, ale využívajú sa ich ďalšie časti – výšky a vrcholky neslúžia iba na okrasu, hustota aktívnych miest sa zvýšila a všetko pôsobí prirodzene, aj keď sa misia stále odohráva v limitovanom prostredí mapy.

Na pohyb a lepšie fungovanie má vplyv aj zahrnutie dvoch nových postavičiek.

Prvým je Palamute, spoločník podobný psovi, na ktorého môžete dokonca vyskočiť a uháňať vpred bez toho, aby sa vám míňala stamina. To je veľké plus a zaručí dynamiku, aj rýchly presun po mape. A keď ste na ňom, môžete sa pustiť aj do boja proti väčším monštrám. Ak nie, budete sa mlátiť s monštrami a Palamute vám bude pomáhať, mlátiť po gebuli tiež. Druhým spoločníkom je už klasická postavička Palico. Obaja borci sa navyše vyvíjajú a zvyšuje sa im level, na rozdiel od hlavnej postavy, ktorej vývoj je skôr klasický. Je tu ešte aj postavička Cohoot, ktorá odkrýva pár vecí, ale slúži skôr do počtu a s touto sovičkou nechodíte nonstop, zatiaľ čo s ostatnými dvomi áno.

MonHun obsahuje prepletený systém: vyberáte si jednu zo 14 zbraní (meč, sekera, kopija, kuša atď.), ktoré sa dajú vylepšovať, rovnako vaše brnenie a pod. Získavate poznatky z akcie, bojov a štúdia protivníkov. Tam žiadne novinky nečakajú: máte istú zbraň, idete do terénu, stretávate sa s menšími a väčšími beštiami. Z nich padajú cenné predmety či materiály – tie v dedinke použijete na upgrade oblečenia, brnenia či samotných zbraní.

A vďaka nim si trúfnete na väčšie monštrá, brať vyššie úlohy a potom sa postaviť ešte hrozivejším monštrám. Osvedčená klasika.

Úlohy sa berú od viacerých postáv: jedna slečna vám dáva zadania, ktoré sa viažu k príbehu a hlavnej línii. Tie sa dajú plniť iba sólo. Ďalšia dáma vám dáva úlohy za celý hub (dedinku) a tie možno plniť v multiplayeri. Interface vám ich pekne rozlíši: môžete zobrať viaceré a konkrétne zadanie si aktivujete, vyrazíte na jeho plnenie, dostanete časový limit a teleportujete sa na príslušnú mapu. Výhoda je, že môžete mať paralelne aktivovaných päť vedľajších úloh na zber hmyzu, rastlín alebo hlušenie malých zverov. Hra stupňuje náročnosť: keď dorazíte na 5* a vyššie úlohy, už sa riadne zapotíte a so zaťatými zubami zomierate zas a zas.

MonHun má klasicky viaceré ukazovatele: zdravie, staminu, zbraň a všetky sa paralelne míňajú. Naháňať treba všetko: ak klesne zdravie, štartuje na začiatku misie. Ak je málo staminy, slabo šviháte zbraňou a ste unavení. Ak sa ničí zbraň, tiež to nie je dobre. Keď ste v boji, sekáte zvery a farba HP ukazuje ako sú zranení, inak tu nie je žiadny ukazovateľ. Výhoda MonHun Rise, že odpadá potreba hľadať stopy a brloh monštra, lebo už pri príchode vidíte jeho pozíciu na mape. Ale lov spočíva v tom, že beštia nečaká na jednom mieste a neraz počas boja zdrhne niekam úplne inam, takže ju treba ísť naháňať. A do boja dorazilo pár veľmi užitočných noviniek.

Wirebug, pomôcka na prekonávanie prekážok a štveranie nahor, sa dá využiť aj v spojitosti so zbraňou, no aj na ňu treba mať zásoby (aby ste ju nevyužívali nonstop). Vďaka nim však môžete mať silnejšie kombá, tvoriť pasce a zrazu je boj rozmanitejší. Ešte lepším obohatením je možnosť osedlať si relatívne veľkú, no oslabenú beštiu a ovládať ju. Tento trik vám umožní dvojaké chuťovky: buď takého maca alebo inú držku poriadne unavíte a narážate ňou do skál, čím sa jej znižuje zdravie. Alebo ju zoberiete do boja proti ešte väčšiemu monštru. Tu sa pekne ukazuje devíza hry, že na lov monštra si beriete iné. Pôsobí to výborne, na prvých dvoch mapách sa často preháňajú dve-tri väčšie a niekedy si môžete vybrať, koho skrotíte a proti komu sa postavíte. V tutoriáli sa dajú všetky techniky pekne nacvičiť – a neskôr dokonca čakajú aj samostatné úlohy v aréne.

V tomto smere má Monster Hunter: Rise parádne možnosti voľnosti – a treba uznať, je to enormný žrút času. Už prvý set úloh vám zoberie kopu večerov, najmä ak sa snažíte splniť všetky. Hra navyše krásne stupňuje obťažnosť vďaka klasickému systému hviezdičiek, takže približne tušíte akú náročnosť očakávať oproti iným misiám. A páči sa mi, že je tu veľa úloh na výber: niekedy hra chce splniť iba štyri, hoci ich v menu čaká sedem-osem. Kto chce uháňať vpred, môže – ale poctivci sa budú snažiť splniť všetky zadania. Misie pritom nie sú krpaté, čaká tu tradičný limit 50 minút: na prvé je to bohato veľa a finišujete ich za 15-20, ale neskoršie už dajú zabrať a len tak-tak máte čo robiť len čo uplynie méta 40 či 45 minút.

To je možno aj odpoveď na tradičnú otázku, či sa v hre veľa grinduje. Je tu poctivý japonský prístup: na malé zlepšenia sa celkom namakáte, ale žiadna výprava nie je zbytočná.

Aj keď si zopakujete misiu, možno sa podarí získať extra skúsenosti vašim spoločníkom alebo dobré predmety, ktoré využijete u kováča.

V hre vás čaká päť prostredí a bez akýchkoľvek spoilerov možno uznať, že ide o rozmanitý kvintet, kde sa striedajú rôzne farby a architektúry. Prevažuje najmä rýdzi japonský štýl, kde nie je núdza o brány, osamelé kamenné sochy či zabudnuté chrámy, ale aj drevené konštrukcie. Hneď prvá mapa vás pozýva do ruín, druhá na zamrznuté ostrovy po opustenom drakovi a v ostrom kontraste sú lávové jaskyne, kde je rozsiahly systém bludísk a láva sa mieša s vodou. A potom je tu zatopený les, ktorý vám môže byť trošku povedomý a ten obsahuje dokonca obrovskú pyramídu, kde sa miešajú už skôr juhoamerické prvky. Piesočné planiny majú zas krásny protiklad horúcich dní a chladných nocí.

Na pohľad sa zdá byť počet máp nízky, ale nenechajte sa zmiasť. Kým si verne naštudujete celú pätku a aj sa dostanete na každé požadované miesto, ubehne hravo 20-30 hodín. Nehovoriac o triku, že na začiatku misie si mapa uchováva kus skrytého tajomna v podobe odkrývajúcej sa hmly. Kto však mapu pozná takmer spamäti, na veľa miest príde aj poslepiačky. Ale poteší vás určite možnosť Fast Travel a teleport na minulé miesta na každej mape a dokonca aj v dedine za obchodníkmi.

Veľa sa píše a očakáva od nového módu Rampage. Zámerne však neprezradím, v ktorom momente príde a aké má prepojenie s dejom. Ale súhlasí očakávanie, že Rampage je defenzívny mód podobne ako v iných hrách. Domáci sa tohto obávajú už v prvých minútach a Rampage je totálne japonská záležitosť, kde sa naštvaní yokai duchovia i monštrá valia na dedinu a snažíte sa im odolať. Na začiatku si rozložíte obranné mechanizmy alebo pasce, bomby a neskôr sa priamo zúčastníte bojov. Lezú na vás viaceré vlny nepriateľov, tak sa snažíte makať a medzi nimi si trochu oddýchnuť. Je to hektický mód – a osobne ma až tak neoslovil. Nie je to čisto japonský štýl a osobne mám pocit, že Rampage je skôr snaha apelovať na západné publikum a dať mu čosi povedomé.

Po grafickej stránke sa snaží Switch makať ostošesť – ventilátory občas hučia aj v handheldovom móde, ale je úžasné sledovať, čo autori vyžmýkali a všetko beží hladko. Hra je jasne prispôsobená na tento hardvér a je to cítiť od prvých minúť – ale všetky animácie, návštevy bojísk a najmä samotná Kamura Village pôsobia skvelo. Je radosť sa tu preháňať, sledovať detaily a nezameniteľná atmosféra každej lokality vás presvedčí o estetike i cite tvorcov – tu kvitnú čerešne, tam sú zabudnuté sochy, inde zase rozbujnená príroda.

A zvuk je výborný spoločník a dokresľuje celkovú atmosféru najmä cez zvukové efekty zbraní, nástrojov či prírody. Keď som sa prešiel po prvých ruinách, cítil som sa skutočne ako v Japonsku, ten pocit autenticity je neuveriteľný.

Monster Hunter: Rise je napokon kvalitný krok vpred v sérii a špeciálne pre majiteľov Switch, ktorí doteraz okúsili iba jeden 3DS remake je to jednoznačne parádny titul. Oceňujem veľa noviniek i celkový prístup, ktorý na jednej strane necháva originálne čaro a zároveň ho rozširuje. Zámerne neporovnávam MH: Rise a MH World, lebo nám tu vznikajú akoby dve samostatné odnože. Ako skôr konzervatívny MonHun hráč oceňujem toľké novinky, ale zároveň sa tu cítim ako doma. Čosi si naštudujem, veľa nového vyskúšam, ale jadro sa toľko nezmenilo. Azda nie je MH: Rise taká revolúcia pre sériu ako kedysi MH: World, stále je to však silné pokračovanie. Kto doteraz MonHun nehral, môže tu pokojne začať, i keď ho čaká poriadna salva tutoriálov.

MICHAL KOREC

PLUSY
+ výborné vylepšenia v sérii
+ jedna z najkrajších MonHun dediniek
+ duo Palamute a Palico vhodne pomáha
+ päť prepracovaných máp
+ dôraz na vertikálne časti
+ Wirebug je parádna pomôcka do boja
+ esteticky krásna grafika na Switch
+ vynikajúci zvuk

MÍNUSY
- príbeh sa opäť vyvíja len po troške
- Rampage sa rýchlo zunuje

9.0

RECENZIA

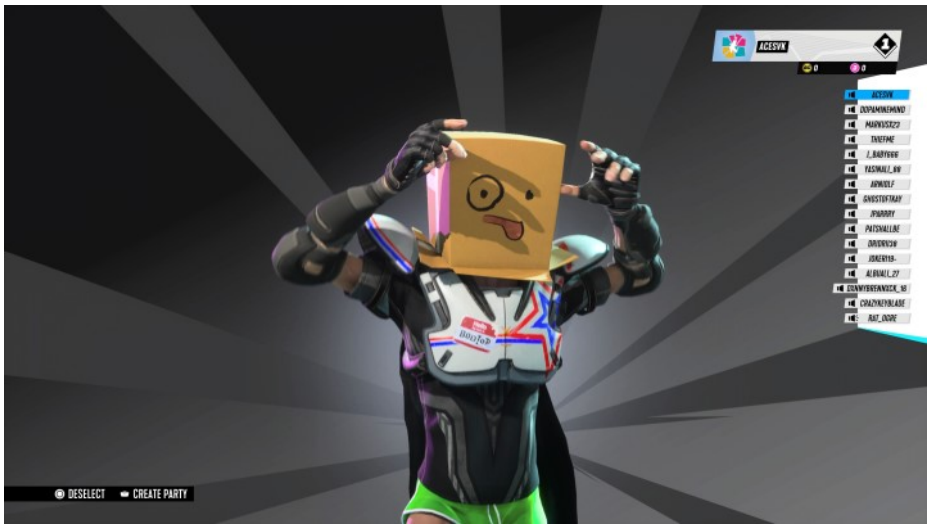
DESTRUCTION ALLSTARS

SONY / LUCID GAMES - PS5

Mám doma mini retro konzolu PlayStation Classic. Keďže však nie je práve najkvalitnejšia a kvalita emulácie je tiež v niektorých hrách dosť zlá, zväčša sa na ňu len práši. Aj tak sa k nej ale tu a tam vraciam, aby som si užil dve hry, ktoré považujem za súčasť toho najlepšieho, čo prvá PlayStation konzola priniesla. Tekken 3 je možno najlepšia bojovka vôbec a Destruction Derby je neprávom zabudnutý diamant, ktorý som miloval. Nešlo o najrýchlejšie kolá, ale o poriadnu a aj parádne prepracovanú deštrukciu. Keď sa vám na obrazovke v roku 1995 lámali tie pár polygónové plechy, bola radosť na to pozerať a ešte väčšia radosť to hrať. Séria však upadla do zabudnutia, no minulý rok sa vo mne rozsvietila iskrička nádeje.

Pre PS5 bola totiž oznámená hra Destruction AllStars, ktorá sľubovala búranie do sýtosti, avšak obohatené o nové prvky. Nevyzeralo to zle, no nakoniec dopadla hra veľmi rozporuplne. V zásade totiž hra nepôsobí ako niečo, do čoho niekto dal svoje nápady a srdce. Skôr z nej máte dojem, že to je hra, ktorú vytvoril algoritmus. Ten skúmal, čo je najviac sledované na Twitchi a čo dostáva najviac srdiečok na Instagrame. No a tu je výsledok – hra, ktorá zmiešala štýl Fortnite, arény z Rocket League alebo hrdinov z Overwatch. A k tomu ešte pridali pár zlých rozhodnutí.

Už sme sa mnohokrát presvedčili, že ak sa niekto pokúsi skĺbiť do jedného receptu prísady z viacerých úspešných hier, nemusí z toho automaticky vzniknúť jedlo na hviezdičky od Michelinu. Ale zatiaľ to nie je strašené a takéto hry sú skôr maratónom ako šprintom, takže uvidíme, ako sa hra časom vyvinie. Zatiaľ tu máme primárne multiplayerovku s malým množstvom obsahu, bez hĺbky a singleplayerom, ktorý vás nahnevá hneď dvomi vecami. Ale poďme najskôr na to lepšie.



A to je fakt, že sa dá do hry naozaj ľahko a pohodlne vkĺznuť. Toto je pri multiplayerovkách často kľúčové a vývojári zo štúdia Lucid sa postarali o to, aby si hru každý už po pár minútach mohol užívať, aj keď možno z videí pôsobí zložito a chaoticky. Spustíte ju, prejdete si krátky tutoriál a môžete sa vrhnúť do zápasov. Pritom v hre nielen jazdíte v autách, ale beháte aj po svojich, ak si to situácia vyžaduje. To všetko vám však tutoriál vysvetlí a hlavne prídete na to, ako zlikvidovať svojich súperov a narobiť z ich áut vraky hodné do šrotu.

Dalo by sa povedať, že je tu trochu inšpirácie z Le Mans. Nezačínate totiž v aute, ale ako vodič na štartovacej čiare. Musíte sa rozbehnúť a uchmatnúť si auto. Môžete skočiť po tom najbližšom, môžete si vybrať konkrétnu triedu, alebo sa môžete aj pobiť so súpermi, ktorí utekajú v ústrety svojmu štvorkolesovému tátošovi. Stlačením tlačidla aj z väčšej vzdialenosti skočíte rovno za volant a môžete sa pustiť do súbojov. Potom už len záleží na tom, aký režim ste si vybrali. Môže hrať každý sám za seba podľa rôznych pravidiel, no nájdete tu aj dva tímové režimy, kde musíte spolupracovať, aby ste likvidovali súperov a zbierali body. Naozaj sa vám to rýchlo dostane pod kožu a už od prvej ostrej hry dokážete zbierať body.

Zároveň ale zisťujete ďalšie nuansy, ktoré vám pomáhajú zlepšiť sa v hre. V prvom rade to nie je len o tom, aby ste do niekoho nabúrali. Búrajú do seba totiž dve autá. Vyhráva však ten, kto do toho vloží viac sily. Máte tu presné príkazy na konkrétne útoky a to pravou analógovou páčkou buď vpred, alebo do strán. Musíte si tak útok dobre naplánovať, načasovať, prípadne mať občas aj kopu šťastia, keď vám niekde dobre vletí do rany. Rovnako musíte vedieť, kedy z auta vyskočiť. Keď jeho život visí na vlásku, musíte si dať pozor na každý ťukanec, takže musíte porozmýšľať nad tým, či nie je najlepší čas z auta vyskočiť a nájsť si nejaké iné. Autá sa v arénach spawnujú prakticky stále, prípadne môžete naskočiť na auto súpera. Vy sa snažíte jeho auto ovládnuť (za čo dostanete na výber ho prebrať alebo zničiť), on sa vás zas snaží striasť. Pre vás to predstavuje QTE minihru, preňho krkolomnú jazdu.

SECTORVIDEO76074.

Ako som už písal vyššie, možno to pôsobí chaoticky, no priamo v hre si na to rýchlo zvyknete a okamžite môžete bojovať proti ostatným, zbierať zárezy na svojom nárazníku a aj levely. Spoznáte tiež trojicu tried áut, ktoré sú v hre a sú to klasické archetypy od rýchleho po ťažké. S každým sa hrá inak, no veľmi rýchlo zistíte, že ak vám ide o likvidáciu súperov a vlastné prežitie, to ťažké je vždy najlepším riešením, takže sa hra časom zredukuje na naháňačku za SUV, lebo rozdáva najväčšie šupy a vydrží najdlhšie. Rýchle a lepšie ovládateľné autá nebudú až také populárne.

Je tu 16 hrdinov, ktorí sú navrhnutí tak, aby si autori zaškrtli každú kolonku etnicity, štýlu, archetypu a neviem čoho ešte. Na tom samotnom samozrejme nie je nič zlé, no máte dojem, že to samotné autorov zaujímavo viac ako to, aby postavy boli zaujímavé. Každá má svoju špeciálnu schopnosť, no ani tie často nie sú veľmi zaujímavé. Postavy si tak budete vyberať podľa toho, ktorý skin je vám najsympatickejší. Alebo, ak sa dostanete hlbšie, podľa toho, kto má aké špeciálne auto.

V hre totiž zbierate úlomky energie rozhádzane kade tade, no dostať sa k ním dá zväčša len po svojich. Tým získavate energiu na špeciálnu schopnosť postavy a aj na privolanie unikátneho auta. Každá postava má vlastne a každé auto je iné. Jedno sa vie zneviditeľniť, auto na odvoz fekálu zas vypustí dymovú clonu a podobne. Aj tu ale najčastejšie skončíte so špeciálnym autom, ktoré toho vydrží čo najviac a dokáže rozdávať najsilnejšie rany súperom. Dosť z toho cítiť nevyužitý potenciál ako postáv, tak aj áut. Tie síce majú väčší dopad na hrateľnosť ako schopnosti postáv, ale možno im chýba viac balansu, nakoľko niektoré naozaj pôsobia až trošku zbytočne, respektíve slabšie ako iné.

Hra v multiplayer ponúka štvoricu režimov. Mayhem a Gridfall sú pre 16 hráčov, kde bojuje každý proti každému. Prvý sa odohráva v klasických arénach, v tom druhom sa arény plnia rôznymi nástrahami a vy máte obmedzený počet životov, takže si musíte dávať pozor na to, aby vás súperi nevytlačili z arény von a podobne. Je to vlastne akýsi Battle royale. No a potom sú tu ešte tímové režimy Carnado a Stockpile, v ktorých stoja proti sebe dva tímy po 8 hráčov. Úlohou hráčov je ničiť súperov, z čoho dostávajú body a tie treba odniesť včas do banku, aby sa pridali vášmu tímu. Ak máte nazbieranú peknú hromadu bodov a niekto vás zostrelí na ceste do banku, máte smolu.

Stockpile je z dvojice režimov komplexnejší a banky sú tu tri, pričom o ich kontrolu musíte bojovať. Takže režim dostáva prímes klasického Conquestu z akčných hier. Dokonca by sa dalo povedať, že je režim taktickejší a naozaj si aj vyžaduje nejakú spoluprácu a nie len bezhlavé jazdenie dookola. Osobne som si práve tieto tímové režimy užil viac, na také rýchle jednoduché jazdenie sú vhodné tie sólo režimy, no pôsobia trochu plytko. Navyše Gridfall treba trochu domyslieť, keďže sa z neho úplne vytráca zábava, keď zostanú len dvaja hráči.

Jedným z problémov multiplayeru je tiež to, že tu toho vlastne veľa nie je. Celá hra obsahuje 4 mapy a to je žalostne málu. Z toho v Gridfall režime je len jedna v troch variáciách s rôznymi pascami. Ono to možno stačí na ten prvý mesiac po vydaní, ale už teraz si pri hraní pripadáte, že hráte stále to isté dookola bez výraznejšieho spestrenia. To znamená, že nastupuje nuda. Nepomáha ani fakt, že je samotný multiplayerový zážitok taktiež nevýrazný. Získavate skúsenosti a levelujete sa. Získavate kredity a za ne si odomykáte skiny. Čakáte nejaké rebríčky, hodnotené zápasy a podobne? Bohužiaľ, nie je tu nič také. Motivácia hrať ďalej tým trpí, lebo sa vlastne nikam neposúvate a ešte aj tá kozmetika v hre je bez duše. Skiny sú strašne fádne, väčšina kozmetiky je založená na emotikonoch a ak nemáte v hre nutkanie každú chvíľu predvádzať nejaký pohyb svojej postavy, asi ani nezáleží na tom, čo si pre ňu kúpite.

Naopak musím pochváliť to, že je multiplayer rýchly a stabilný. Do zápasov sa dostanete hneď, spoluhráčov aj protihráčov získate tiež ihneď a prakticky behom chvíle hráte. Snáď len raz sa mi stalo, že sa hra zasekla pri nahrávaní arény a musel som vypnúť hru.

Taktiež sieťový kód sa zdá byť stabilný a bez nejakých väčších bugov. Nechýba pozývanie priateľov, s ktorými sa hra stáva o niečo zábavnejšou. Takže z tohto hľadiska super. Akurát jednu vec autori nedomysleli a to chat. Ten bol zo začiatku nastavený príšerne a aktívny stále, pričom sa v hre samotnej nedal vypnúť (len z menu konzoly a to pred každým zápasom). Teraz ho zase autori defaultne vypli, čo je síce lepšie riešenie, ale zase tu neexistuje riešenie zapnúť verejný voice chat, prípadne ju autori poriadne skryli. Takže také polovičné riešenie problému, ktoré vytvorilo len ďalší problém.

No a to nebolo jediné zlé rozhodnutie autorov. Niekomu v štúdiu totiž napadlo, že by bolo skvelé, ak by aj ten biedny singleplayer skryli za mikrotransakcie. Hra obsahuje dve meny, za jednu kupujete kozmetiku a získavate ju hraním. Druhú si musíte kúpiť a práve za ňu si kupujete singleplayer výzvy. Tie predstavujú sériu rôznych zápasov pre každú postavu a ponúkajú tak aj príbeh danej postavy. Akurát sú zatiaľ v hre len výzvy pre dve postavy a z toho si môžete kúpiť len jednu, na ďalšiu vám nezostane. Zároveň tie krajšie kúsky z kozmetiky v hre taktiež vyžadujú túto menu.

Ani nedokážem opísať, aké neuveriteľne hlúpe toto riešenie je a človek, ktorý s ním prišiel, by mal okamžite dostať padáka a skončiť v hernom priemysle, lebo toto je krok proti hráčom, aký sa len tak nevidí. Zvlášť, keď niektoré z výziev aspoň nejako spestrujú hrateľnosť a vychádzajú z koľají stanovených multiplayerom. Robíte tu tak taxikára, prípadne len beháte a skúšate si parkourové možnosti, na čo bežne v zápasoch nie je toľko priestoru.

Samotný pohyb jazdcov je prekvapivo fajn zvládnutý, ale nejaké drobné detaily by sa ešte hodilo dotiahnuť.

Výzvy nie sú až tak ťažké a aspoň na jednu hviezdu to dá každý hráč. No ani pri pokusoch získať všetky 3 v každej sa až tak nezapotíte. Okrem týchto výziev uzamknutých za paywallom vás tu čakajú ešte tréningy alebo hranie proti AI na základe vami vybraných pravidiel (režim, mapa, obťažnosť). Veľa tu toho nie je a o to viac bolí, že autori za tú zaujímavejšiu časť singleplayeru ešte aj pýtajú výpalné. Hovoria síce, že to časom zmenia, ale hru vydali už teraz a v takomto stave.

Graficky sa hra snaží čo najviac pripomínať Fortnite a to ako používanou farebnou paletou, tak aj štylizáciou celého vizuálu. Síce to môjmu vkusu až tak nelahodí, no na druhú stranu nemôžem povedať, že by to vyzeralo zle.

Kvitovať musím fakt, že sa hra hýbe dobre, čo je pri tomto štýle kľúčové, aj keď je občas obetou za to klesajúce rozlíšenie. Ale stále to je veľmi slušné. Rovnako zvuk je fajn. Hudby tu síce veľa niet, ale ku hre naozaj dobre sedí. Fajn je aj dabing postáv a musím pochváliť komentár, ktorý sa snaží byť vtipný a občas situácie veľmi dobre vystihuje. Zároveň sa však skoro začne opakovať až to trochu začne pripomínať český dabing FIFA. Niektoré hlášky komentátorov tu tak aj behom jedného zápasu počujete tak často ako kedysi „mladičký Španěl Fabregas“.

Naozaj zbožňujem Destruction Derby a keď už autori hru zakladali na postavách, dúfal som, že to bude taký mix DD s Overwatch. Ono to však má nakoniec bližšie k minuloročnému Bleeding Edge. Majú toho veľa spoločné – málo obsahu, nevyužitý potenciál, nezaujímavé postavy a podobne. Ibaže tu autori pridali navyše aj niekoľko hlúpych rozhodnutí. A nezabudli ani na nejaké bugy, kedy hlavne kolízny model občas pobaví a pri niektorých zrážkach sa autá nesprávajú tak, ako by ste čakali, lebo sa vyskytne nejaký podivný karambol a podobne. Dokonca sa mi raz stalo, že sa súper zasekol na stĺpe, stala sa tak z neho ideálna korisť, no po mojom náraze sa jeho auto zrazu teleportovalo za stĺp. Ale nevadí, môj zásah sa aj tak počítal. Len by tu takéto chyby nemuseli byť.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY
+ okamžitá hrateľnosť
+ prakticky pre každého
+ slušný audiovizuál
+ fajn deštrukčný model áut

MÍNUSY
- málo obsahu
- žiadna hĺbka
- nevyužité postavy
- biedny singleplayer obsah a aj to málo, čo v ňom za niečo stojí, je uzamknuté za mikrotransakciami

6.0

TEST

ROG STRIX SCAR 15

ŠPECIFIKÁCIA

Displej: 15,6 - palcový LCD 1440p/165Hz
Procesor: Ryzen 9 5900 HX
Grafika: RTX 3080 16 GB
Pamäť: 32 GB RAM (3200 Mhz)
SSD: 1TB + 1TB SSD
Batéria: 90Wh batéria s nabíjaním 240W nabíjačkou, alebo USB-C
Váha: 2,3kg
Rozmery: 354,9 x 259,9 x 22,69 ~ 27,2 mm
Porty: HDMI 2.0b, USB-C, 3x-USB-A, 3,5mm jack, LAN, ROG keystone
RGB podsvietenie
Wifi 6

Asus priniesol na začiatok roka veľmi zaujímavé notebooky do svojej ROG STRIX Scar série. Tie ponúkajú ako nové Nvidia RTX grafiky, tak aj prinášajú 1440p displeje a v tejto sérii Intel procesory menia na AMD. Spolu to vytvára zaujímavé kombinácie s vysokým výkonom.

Konkrétne Asus má notebooky v 15 a 17 - palcových verziách, vybavené Ryzen 7 5800 H a Ryzen 9 5900 HX procesormi a RTX 3070 alebo RTX 3080 grafikami. Plus na výber sú aj rôzne displeje, a to 1080p/300Hz a 1440p/165Hz displeje, pričom príde aj 1080p/360Hz verzia Je to pekná ponuka. Ja som tu mal na testy ako Scart 15, tak aj 17 - palcový Scar 17, oba s RTX 3080 a Ryzen 9.

Väčšia verzia G733QS HG171T, ktorú som mal, obsahovala 17,3 - palcový 1080p/300Hz displej, ostatné parametre boli rovnaké. Samozrejme, až na veľkosť, ktorá je v 17 - palcovej verzii 395 x 282,1 x 23,4 ~ 27,5 mm s váhou 2,7kg. Z reálnych rozdielov pri používaní môžete pri 17 - palcovej verzii rátať s väčšou klávesnicou aj s numpadom, čo je výhoda pre pohodlné písanie. 15 - palcová verzia je pre zmenu pohodlnejšia na prenášanie. Strix Scar notebooky boli vždy dizajnovo veľmi dobre navrhnuté a pokračuje to aj v tejto sérii. Notebook ponúka pevné plastové telo s matným kovovým krytom. Pritom kryt má ako RGB podsvietené logo, tak aj šikmý dizajnový výrez s lesklými bodkami jemne zobrazujúcimi ROG logo. Tento prvok vzadu prechádza do zadného plastu s dierkami ukazujúcimi symboly. Zaujímavým prídavkom je vymeniteľný kryt s ROG logom na zadnej lište. Tri typy krytov sú priložené rovno s notebookom, a to priesvitný, tmavý čierny a strieborný kovový. Môžete si vybrať, v akom štýle chcete ísť. Pekný doplnok na aspoň malú úpravu.

Na spodnej strane má notebook dostatok gumených plôch proti šmýkaniu, kde sú štyri nožičky a dve väčšie plochy ako na tlmenie, tak na zaisťovanie dostatočného odstupu spodných vetrákov od povrchu. Zo spodku sa do notebooku nasáva vzduch. Hlavný výstup vetrákov je na bokoch a vzadu notebooku.

Čo sa týka portov, je tu plná ponuka a dobre rozmiestnená. Hlavné porty sú totiž vzadu, a teda napájanie, USB-C napájanie, HDMI výstup, LAN port a sú tam aj dva USB-A porty. Na ľavej strane to dopĺňajú ešte dva USB porty a 3,5mm jack. Na pravej strane nie je nič zo štandardných portov, ale je tam port na ROG Keystone, ktorý prichádza s notebookom. Keystone je magnetický kľúč, ktorý môžete nastaviť na odomkýnanie notebooku alebo na zablokovanie disku, voliteľné nasvietenie a nastavenia.

Zaujímavo dizajnovo je riešená plocha klávesnice, ktorá je na štvrtinu diagonálne rozdelená, pričom časť plochy je tentoraz priesvitná. Je to zaujímavé riešenie, čisto pre efekt, ale stále zaujímavé. Prekvapivo táto časť nie je podsvietená. Samozrejme, je tu veľa ďalšieho podsvietenia a podsvietená je ako klávesnica, tak aj priestor pod notebookom a na malej časti aj pod displejom.

Vytvára to zaujímavý efekt. Samozrejme, ak sa vám nepáči RGB, viete si nastaviť jednu farbu alebo to celé vypnúť.

Otváracia časť s displejom je tenká a okolo displeja sú len minimálne okraje. Asus tu už vôbec nerieši kameru, takže ak by ste chceli komunikovať, dokúpte si externú. Samotný displej je buď 1440p/165Hz so 400 - nitovým podsvietením, alebo 1080p/300Hz s 300 - nitovým podsvietením. Všetky veľmi slušné s peknými farbami a pri 1080p plnou sRGB škálou farieb, pri 1440p s plnou DCI-P3 škálou (1440p sú tak kvalitnejšie). Na obraz a ani na frekvencie sa pri žiadnej verzii nedá sťažovať. Je na vás, či budete chcieť ísť radšej do vyšších frekvencii, alebo vyššieho rozlíšenia. Všetky displeje majú univerzálny Adaptive sync na eliminaciu tearingu. Osobne by som preferoval 1440p rozlíšenie, keďže 165 Hz je úplne bezproblémová frekvencia, vyššie rozlíšenie je plusom a lepšie podsvietenie tiež.

Čo sa týka reproduktorov, tie sú dostatočne silné a presvedčíte sa o tom pri každom zapnutí notebooku, kde úvodný zvuk pri ROG logu je až prehnaný (ideálne je to v Biose vypnúť). Nakoniec hlasitosť štyroch reproduktorov je teraz 2,8x vyššia ako v minulej verzii a má aj 3x viac basov, aspoň podľa oficiálnych údajov. Zvuk je na notebook slušný, čistý, a cítiť tam aj tie basy a hlasitosť je bezproblémová aj pri ruchu. Ideálne je, samozrejme, používať headset, ale ak chcete sledovať filmy s niekým, tak toto nebude zlá voľba.

Čo v oblasti basov aj sedí, sú prekvapivo hlboké, možno až tak, že pri väčších basoch začalo v notebooku niečo vibrovať. Viete to pekne používať na sledovanie filmov, aj keď pri hraní je ideálny headset. Tu Asus na to implementoval aj Two-Way AI Noise Canceling na odšumenie.

Klávesnica na na oboch verziách je veľmi kvalitná, má opticko-mechanické switche, kde je síce postavenie klávesov nízke, ale ich posun je približne 2 mm, čo je dostatok na dobrú odozvu a zároveň majú prijemný, jemne ťukavý zvuk. Veľmi dobre sa na tom píše a aj používa pri hraní.

Čo sa týka rozmiestnenia klávesov v 15 - palcovej verzii, je tu orezaná klávesnica bez numpadu. Pritom Asus tu má doplnené štandardne vlastné klávesy - hlasitosť, mikrofón, ventilátory a Armoury tlačidlo nad klávesnicou. F1-F12 klávesy sú spojené s funkčným klávesmi na nastavovanie jasu, obrazu, klávesnice, prepínanie Aura režimov. Zvyšok klávesnice je štandardný, aj keď je veľká škoda, že napravo nad šípky dali mediálne klávesy, namiesto Page Up, Page Down, Home, End klávesov. Tie by som využil oveľa lepšie mediálne. Teraz ak chcem dať Page Up, Page Down, musím ísť cez FN tlačidlo a šípky.

Lepšie to má navrhnutá 17 - palcová verzia, ktorá má, samozrejme, aj numerické klávesy. Pričom ak si prepnete numlock , môžete namiesto čísiel používať Home, End, Page Up a Down. Obe verzie notebookov majú dostatočne veľký a príjemný touchpad, pričom na 15 - palcovej verzii si viete namiesto touchpadu zapnúť aj numpad, kde sa vám touch plocha presvieti a máte dotykové čísla.

Ale prejdime k tomu najdôležitejšiemu, a to hardvéru, teplotám a chladeniu. Tri veľmi dobre vyriešené veci v tomto notebooku. Je totiž výkonný, tichý a výrazne sa nezahrieva aspoň pri dotyku. Asus veľmi dobre vylepšil chladenie, ktoré nazval Arc Flow e a už si tak pri zapnutej hre nepripadáte ako v helikoptére. Pri práci v systéme je supertichý, tam som nepočul ventilátory a systém ukazoval 20 dB hlučnosť, pri vyššej záťaži v hrách ventilátory idú od 30 dB maximálne okolo 43 dB. Ale je len tiché fučanie, nie vyslovene hlučný ventilátor.

Čo sa týka výkonu procesora a grafiky, procesor je osemjadrový s multithreadingom, je to Ryzen 9 a v Userbenchmarku je na peknom 35. mieste, pri desktopovom i5 10400 a Ryzen 7 3800 XT. Netreba od toho čakať výkon Ryzenu 9 na desktope, ale na notebook je to slušné. Podobne je to pri grafike, je tu síce RTX 3080, ale pri notebookoch, samozrejme, neponúkne výkon desktopovej RTX 3080.

Napríklad benchmark Assassins Creed Valhalla ide na 57 fps v 1440p na notebooku, na desktope s RTX 3080 ide 79 fps. Teda rozdiel 40%, čo je dosť približne skok na výkon desktopových verzii RTX 3060 Ti alebo RTX 2080 Super. Z iných hier tu ide Cyberpunk 50 fps v 1440p na RTX Ultra nastaveniach, 45 fps na Psycho nastavení alebo Hitman III 100 fps na maxime.

Stále dobrý výkon na približne 1440p/60fps aj v náročných hrách. V menej náročných viete pekne využiť aj 165 Hz refresh. Pozitívnych je tu 16 GB pamäte, ktoré vám budú bohato stačiť aj do budúcnosti a napríklad aj na prácu s 3D grafikou.

Čo sa týka záťaže procesora a grafiky, v hrách mal som okolo 75-80 stupňov, na procesore bežne okolo 90 stupňov, ale maximum som nameral 99 stupňov (v Cyberpunku). Veľmi pozitívne je, že to chladenie stíha dobre odvádzať preč a na povrch teplo výraznejšie nepreráža a maximálne som nameral 45 stupňov na povrchu, a to aj mimo oblasti klávesnice. V zásade tak zahrievanie necítite, ani výrazne nepočujete a to notebook má v sebe prakticky top výkon vo svojej oblasti.

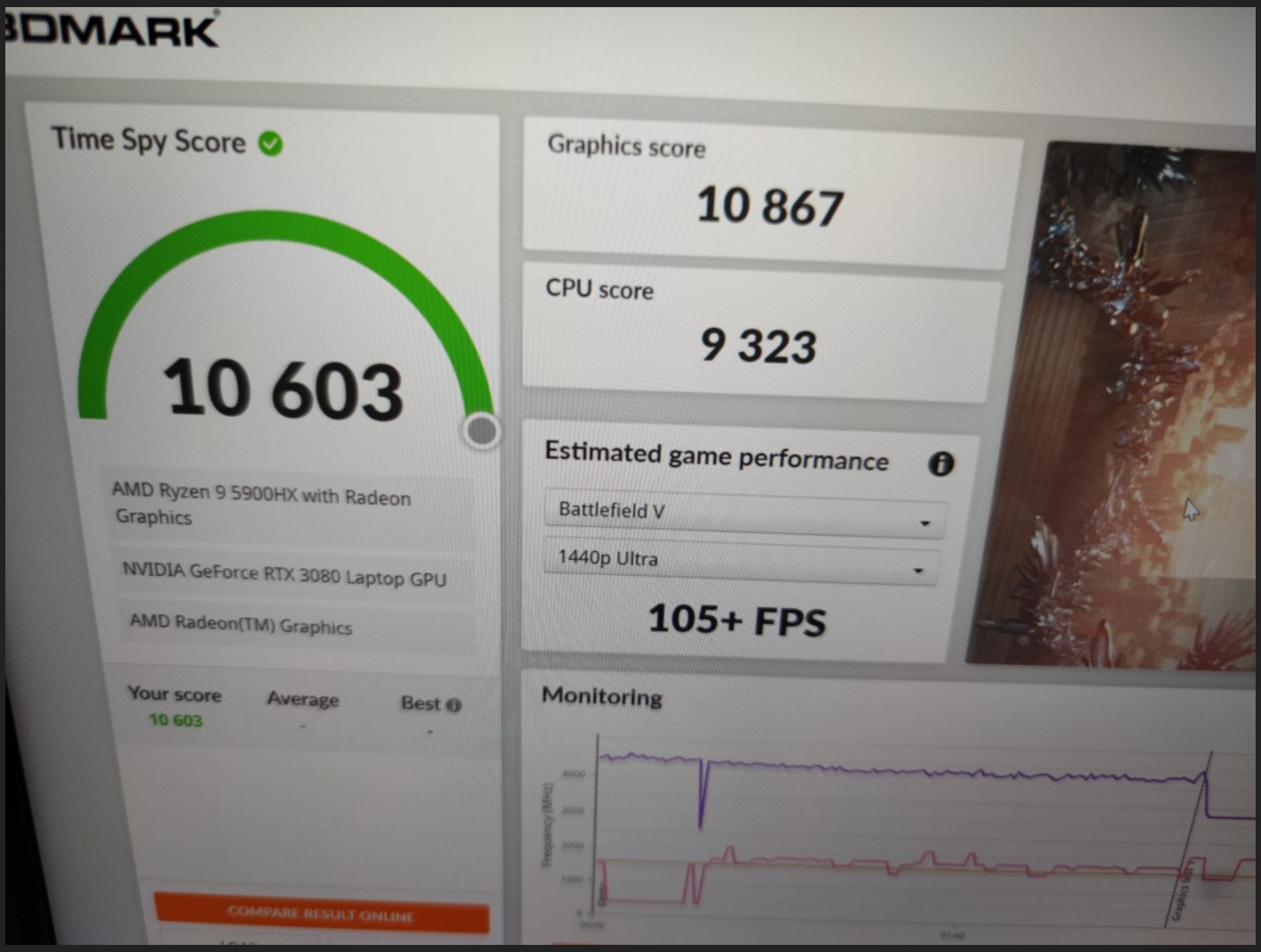
Ale dokáže držať záťaž? 3D Mark Stress test dopadol raz na 95%, ďalší raz, keď som skúšal na 97%, pričom pri 97% test prešiel. Je to na notebook veľmi dobrá stabilita výkonu. Procesor išiel väčšinou na 3,2 GHz s občasnými prepadmi, na začiatku pár sekúnd na 4,2 GHz. Teda prakticky stále pôjde na maximum.

Čo je ešte dôležité, na diskoch Asus nešetril a dal tu decentné 3600 MB/s čítanie a 3200MB/s zápis. Pritom sú tu dva 1 TB disky, ktoré sú spojené v raide. Máte tak rovno 2 TB spojeného miesta. Nie je to najrýchlejší disk, aký tam mohol byť, ale úplne postačujúci na hranie, keďže v týchto rýchlostiach sú rozdiely pri nahrávaní len v milisekundách.

Výdrž batérie je v 15 - palcovej verzii 8 hodín, bez výraznej záťaže pri polovičnom podsvietení, reálne okolo 5-6 hodín dáte, to je, samozrejme, pri používaní integrovanej grafiky. Ak sa aktivuje tá, automaticky sa to zníži na 2:45 hodiny, plus ak ju zaťažíte, idete nižšie. Klasicky si tak viete dovoliť hodinu hrania. Pre zaujímavosť, 17 - palcová verzia má rovnakú batériu, ale vo verzii s 1080p/300hz displejom mi ukázalo 10 hodín výdrže pri polovičnom posvietení. Je to zrejme nižším, 300 - nitovým podsvietením displeja. Keď začnete zaťažovať procesor, oba skončia s výdržou veľmi podobne.

Čo sa týka spotreby, pri základnom režime s integrovanou grafikou berie notebook 45W, ak sa zapne aj RTX grafika, tak 77W. V hrách to stúpa od 130W po 180W, benchmark dal aj 190W. Samotná nabíjačka má 240W, takže je tam ešte rezerva. Ak by ste nabíjali cez USB-C, tam treba rátať, že vtedy máte maximum 90W, a teda vhodné je to len na prácu v desktope, menej na hranie, keďže aj pri nabíjaní pôjdete s batériou do mínusu.

Rozmýšľate či 15, alebo 17 - palcový notebook? Každý má svoje výhody.15 - palcová verzia je prenosnejšia a kompaktnejšia, 17 - palcová verzia bude pohodlnejšia vzhľadom na plnú klávesnicu a s väčším obrazom, aj keď na prenos už nie je taká kompaktná, ale nie je oveľa väčšia. Zároveň na 17 - palcovej verzii sa lepšie rozloží teplo.



Keď to zhrniem, nový Strix je zrejme jeden z najlepších notebookov, ktoré som doteraz mal. A to ako po stránke výkonu, tak veľmi nízkej hlučnosti a zahrievania. Zároveň je tu veľmi dobrým upgradom zvýšenie rozlíšenia na 1440p. Samozrejme, má to svoju cenu a konkrétne táto verzia ide cez 3279 eur, ale viete ísť aj do nižších verzii. STRIX Scar15 s Ryzen 7 a RTX 3070 a 1080p/300Hz displejom kúpite za 2379 eur, podobne aj Scar 17 verziu, tiež je v rovnakej konfigurácii od 2379 eur.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ výkonný a tichý
+ na povrchu sa výrazne nezahrieva
+ kvalitná opticko+mechanická klávesnica
+ netradičné vyhotovenie s priesvitným krytom a úpravami

MÍNUSY
- procesor sa vo vnútri dosť zahrieva
- 15-palcová verzia nemá samostatné Home, End, Page Up a Page Down klávesy

9.5

TEST

SAMSUNG GALAXY S21 ULTRA 5G

ŠPECIFIKÁCIA

Displej: 6.8" Dynamic AMOLED 2X, 120Hz, HDR10+, 1500 nitov
Rozlíšenie: 1440 x 3200 pixelov, 20:9
Rozmery: 165,1 x 75,6 x 8,9 mm
Váha: 227g
Konštrukcia: Gorilla Glass Victus vpredu a vzadu
Vodeodolnosť: IP68 (1.5m na 30)
Systém: Android 11, One UI 3.1
Procesor: Exynos 2100 (5 nm) - International
Pamäť: 128 GB 12 GB RAM, 256 GB 12 GB RAM, 512 GB 16 GB RAM
Kamera: 108 MP, f/1.8 (wide), 10 MP, f/4.9 (10x zoom), 10 MP, f/2.4 (3x zoom) , 12 MP, f/2.2 (ultrawide)
Selfie: 40 MP, f/2.2, 26mm (wide), 1/2.8", 0.7µm, PDAF

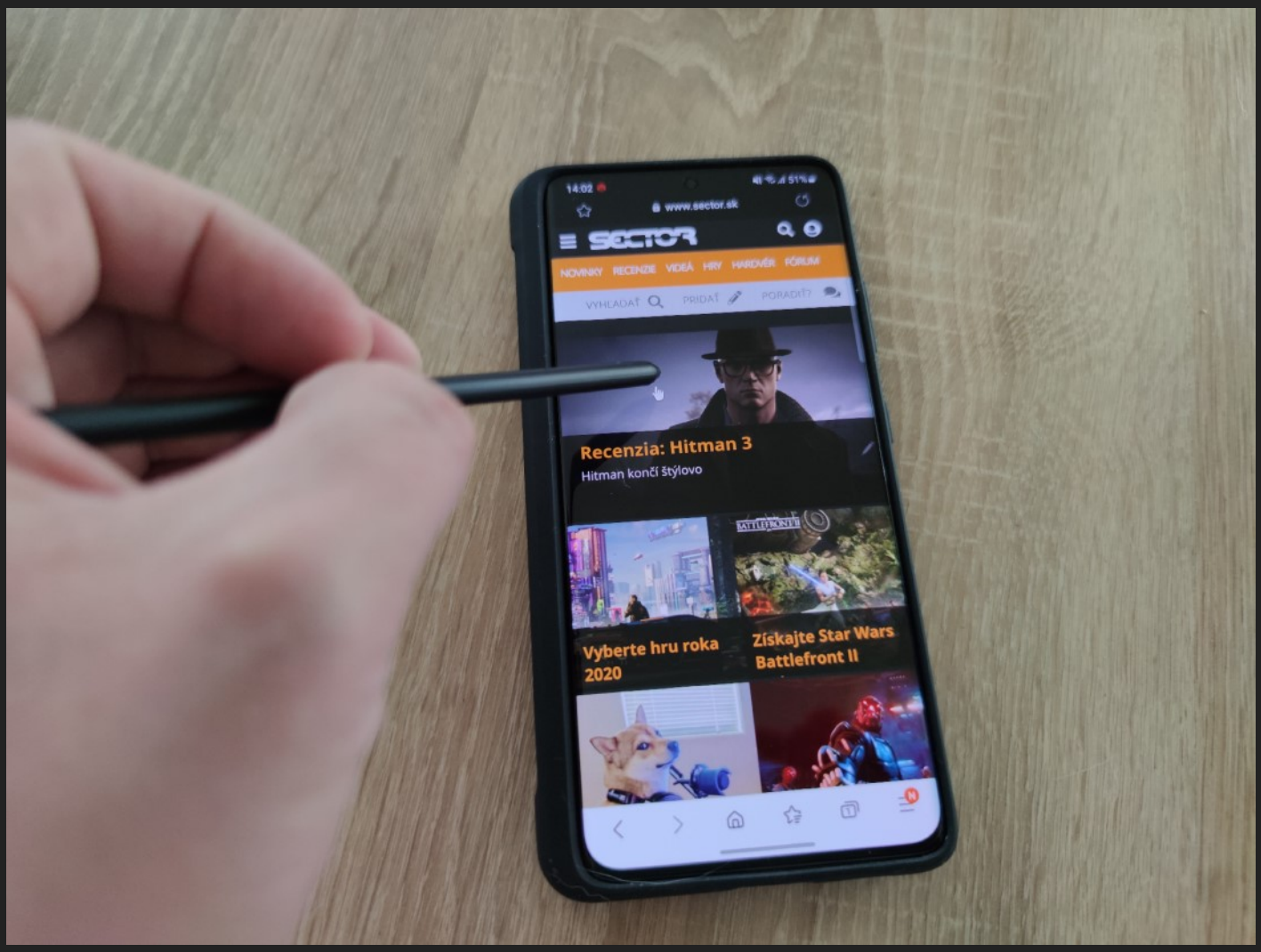
Samsung otvára rok 2021 s novou S21 sériou, ktorá bude jeho hi-endom na tento rok. Znovu prináša tri verzie S21, S21 Plus a S21 Ultra, všetky už aj s 5G podporou. Spolu s nimi prišli aj nové Buds slúchadlá a firma zaviedla aj SmartTagy. Začína tak rok s peknou výbavou.

My sa teraz pozrieme na Galaxy S21 Ultra 5G verziu, najvyššiu verziu z ponuky, ktorá poskytuje najlepšie fotoaparáty a zároveň je aj najväčšia a pridáva funkcie, ktoré nižšie verzie nemajú. A to hlavne podporu dotykového pera, ale aj ultra-wideband komunikáciu. Čakajte tak väčší 16,5 cm mobil, ktorý ponúkne to, čo potrebujete, či už kanceláriu vo vrecku pripojiteľnú na monitory alebo PC, alebo kvalitný fotoaparát a kameru, ktorými zvečníte svoje zážitky. Plus, samozrejme, všetky ostatné funkcie mobilov poháňané rýchlym procesorom.

Samsung postupne prechádza na plastové zadné kryty a ukazuje to aj na S21 sérii. V dvoch nižších modeloch ich zapracoval, S21 ultra má ešte sklo a to Gorilla Glass Victus. Je to tenké, ohybné sklo, ktoré je tu nastriekané matnou farbou. Ak by ste nevedeli, že je to sklo, mysleli by ste si, že je to plast. Viac-menej si to každý zakryje obalom a je jedno, aký je to presne materiál. Pre mobily však čím ľahší, tým lepší.

Tu sa obal skutočne oplatí zobrať, keďže 1200 - eurový mobil nechcete mať nechránený a zároveň pre výrazne vystúpené zadné kamery (cca 3mm). Tie už sú v novom dizajne, umiestené sú pri kraji mobilu a previazané s okrajmi. Už to nie je samostatný výstupok ako minule. Tentoraz je tam zapracovaných 5 senzorov a blesk.

Vpredu je pre zmenu rovno od výroby tenká fólia, ktorá vám displej ochráni. Ten je tentoraz je prakticky na celú plochu mobilu, len s milimetrovými okrajmi a aj so zaoblením na stranách. Aj keď zaoblenia sa tu nebojte, je len veľmi jemné a malé. Pôsobí príjemne a nedeformuje obraz alebo texty. Samotný displej je nový Dynamic AMOLED 2X, čo v skratke znamená, že podporuje dynamické frekvencie a konkrétne tento v S21 Ultra verzii je dynamický od 10Hz do 240Hz, kde podľa typu aplikácie a aktuálneho zobrazenia prepína frekvenciu. Teda statické obrázky alebo web stačí aj v 10Hz, pričom pri rolovaní stúpne na 120Hz, film podľa 48Hz pre 24 fps filmy, 60Hz pre 30 fps videá a podobne, 120Hz pre videá s HDR. Pričom hry idú od dynamicky od 48Hz do 120Hz v hrách, ktoré podporujú 120 fps. Aj keď prekvapivo allways on zobrazenie ide v 60Hz a nie 10Hz.



Displej však ponúkne parádne farby, veľmi intenzívne podsvietenie 1500 nitov, ak by ste potrebovali pri veľkom slnku a, samozrejme, ostrosť v 1440p rozlíšení. Keďže však 1440p ťažko zbadáte, ideálne je zvoliť si 1080p, aby ste šetrili batériu.

Predná kamera je vo výreze v strede a Samsung pridal znovu snímač odtlačkov prstov pod displejom. Ten je znovu ultrazvukový, ale je veľmi rýchly a zdá sa bezproblémový, zatiaľ sa mi nestalo, že by nezosnímal. Podobne je veľmi rýchle odomkýnanie kamerou podľa tváre.

Čo sa týka samotných fotoaparátov, tie sú sú, samozrejme, parádne, veľmi dobré fotografie čakajte cez deň, vnútri aj v noci, nechýba tu znovu mega 100x zoom a 108 megapixelov. Konkrétne je tu 108 MP wide fotoaparát ako základ, pričom v základnom móde ide 12 MP, kde sa 3x3 pixely spoja aby zachytili čo najviac svetla a vytvorili čo najkvalitnejšiu fotografiu. Môžete si však dať aj plný 108 MP záber so všetkými detailmi. Zároveň viete dať 0.7x zoom pre ultrawide alebo makro a 3x zoom s 10 MP kamerou alebo 10x periskopický zoom rovnako s 10 MP kamerou.

Sú to veľmi pekné možnosti pričom 10x zoom stále vyzerá čisto a ostro. Môžete síce ísť až do 100x zoomu, ale to už na úkor AI spracovania. Na druhej strane hlavne pri veľkých kontrastoch to môže znamenať rozdiel v samotnom obraze. Totiž napríklad Mesiac pri 10x zoome neodfotíte, lebo z neho bude len biela guľa, ale pri 100x zoome už ukáže aj svoje detaily. Z doplnkov je pridané aj AR kreslenie, kde viete do priestoru kresliť a pridávať doplnky a následne to buď natočiť, alebo odfotiť. Pritom fotografie viete zaznamenávať aj v nekomprimovanom RAW formáte.

Videá viete zachytávať od 720p pri 960fps v slow motion, cez 1080p/ 30/60 fps alebo 240 fps, 4k v 30 fps a 60fps prípadne 8k pri 24 fps. Ideálne je buď 4K alebo 1080p pre plnú stabilizáciu obrazu. 8K je dnes skôr taký pokusný ako niekedy bývalo 4K.

Ale možnosťami tu Samsung nekončí, tentoraz pridal napríklad Jednotlivé snímanie, kde vám systém za 10 sekúnd nafotí rôzne snímky s rôznymi filtrami, vytvorí krátke videá a vy si môžete vybrať, čo z toho nakoniec použijete. Podobná doplnková funkcia je režisérsky režim, kde môžete natáčať a komentovať naraz. Teda predná kamera sníma vás a viete si ju dať do malého okna, alebo na pol obrazu, zadné

kamery snímajú scénu a môžete si vybrať, ktorou z kamier natáčate a ľubovoľne ich počas natáčania prepínať.

Týmto celým však Samsung nekončí a tentoraz pre tých, ktorým sa nechce čakať na novú Note verziu, pridal aj dotykové pero. Môžete tu používať základné S-Pen a hoci ho do mobilu nevopcháte, Samsung ho rovno predáva s obalom, do ktorého ho viete na ľavej strane vsunúť a vytiahnuť, keď potrebujete niečo riešiť.

S-Pen je základné pero bez batérie a teda nemá vzdialené funkcie ako tlačidlo napríklad na fotenie alebo gestá (Pro verzia pera príde neskôr), ale pri priblížení k displeju funguje štandardne, prakticky ako kurzor myši aj s tlačidlom. Viete tak presne stláčať aj malé tlačidlá, písať alebo kresliť. Čo dáva zmysel pri rôznych funkciách pre rôznych ľudí, napríklad sa tým veľmi dobre ovláda vzdialene aj Windows.

O výkon sa v EU v novej S21 sérii stará Exynos 2100, nová verzia Exynosu teraz postavená na 5 nm technológii. Ponúka vysoký výkon a dobrú výdrž batérie, zároveň len malé zahrievanie. Vyzerá to ako veľký pokrok oproti predchádzajúcim verziám. Zároveň už toľko nezaostáva za Snapdragonom, kde konkrétne US verzia má v S21 mobiloch Snapdragon 888. Napríklad Exynos teraz v porovnaniach vyhráva v CPU Geekbench benchmarku (3620 vs 3363), aj keď v GPU je mierne nižšie (7761 vs 7795). Sú to rozdiely len v malých percentách.

Výhoda Snapdragonu je, že má konzistentnejší výkon, Exynos síce pomaly s výkonom klesá, ale nie výrazne. Tri Antutu benchmarky po sebe mali okolo 630 tisíc, štvrtý mal okolo 610 tisíc. Je to dostatočne stabilné. Zároveň sú veľmi dobré teploty a ani pri stress teste nestúpli výrazne nad 43 stupňov. Mobil je síce vtedy teplejší, ale nikdy nie je doslova horúci.

Antutu 7

Samsung Galaxy S21 Ultra (Exynos 2100) - 632972 (CPU 170602 GPU 252748 MEM 122170 UX 81453)

Galaxy Z Fold II - Snapdragon 865 - 608946 - (CPU 171348 - GPU 244217 - MEM 99363 - UX 94018)

Moto Edge Plus - Snapdragon 865 - 587711 - 181711 - 223812 - 102403 - 79785

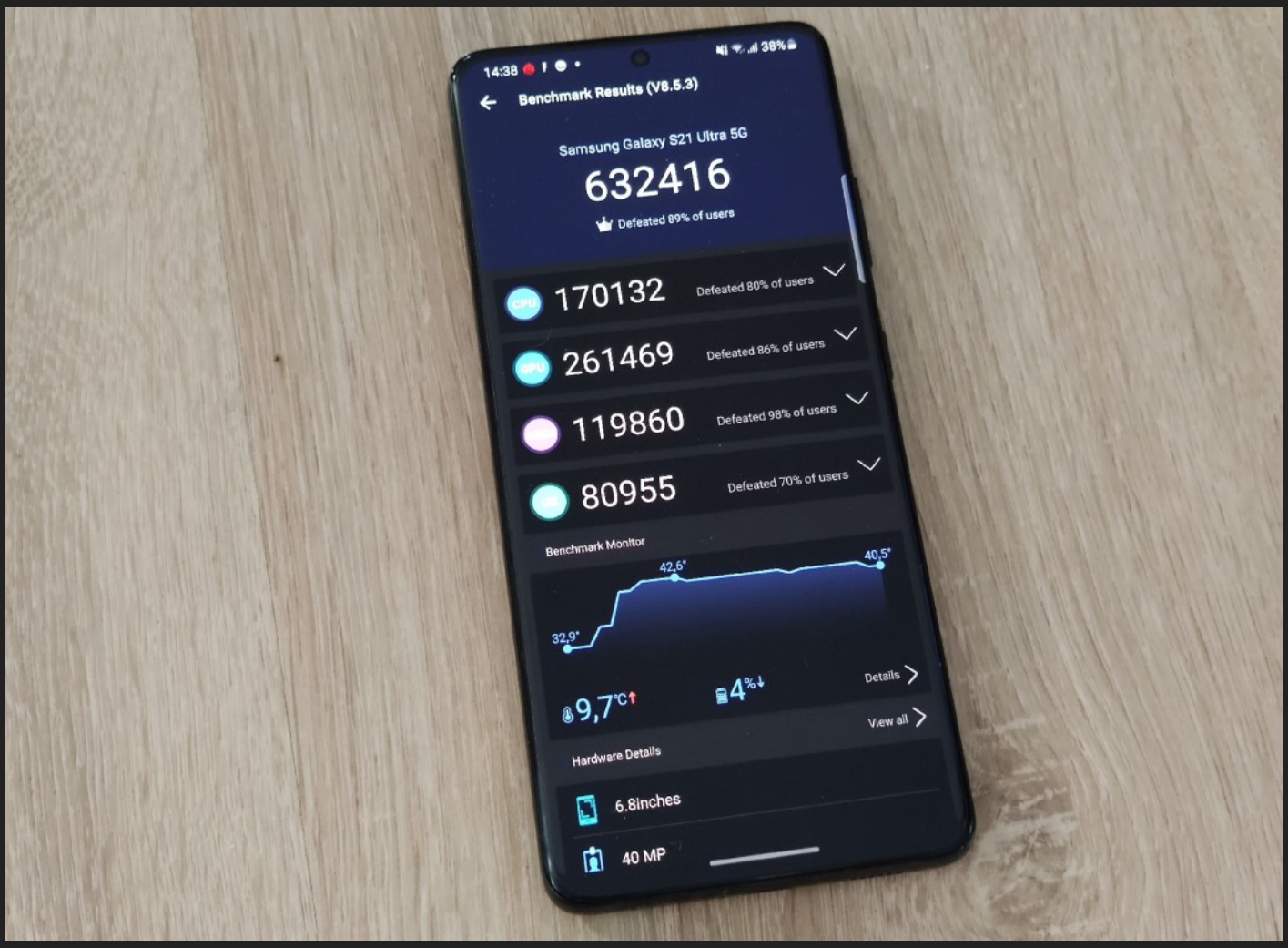
Iphone 12 pro Max - 577.532 (167527, 222071, 100808,81927)

Znamená to vysoký výkonaj na hry, kde však záleží na tom, ako sú na to hry optimalizované. Fortnite stále nerieši Exynos a nemá povolené viac ako 60 fps, aj keď hra by to zjavne zvládala a mohla by využiť 120 Hz displej. PUBG podobne, aj keď ten neviem či vôbec má niekde 120 Hz podporu. V každom prípade všetko tu pôjde plynule a bez problémov. Hry sú totiž stále stavané na výrazne slabšie procesory a máloktorá vie tieto hi-endové lepšie využiť. Pozitívne je, že si aspoň Fortnite doťahá hi-end textúry.

Samsung tu stále spolupracuje s Game Passom a Xboxom, a teda môžete si rovno stiahnuť aj Game pass aplikáciu a hrať Xbox hry vzdialene, ak teda máte zaplatený Game Pass Ultimate. Xbox tam už má cez 200 hier na streamovanie a okolo 35 už má zapracovaných aj dotykové ovládanie. Viete tak zahrať aj poriadne hry, či už s gamepadom, alebo bez neho. Nechýba tu Game launcher aplikácia, v ktorej Samsung zhŕňa všetky hry v mobile a vie vám k nim dať štatistiky a doplnky, kde napríklad vieme, že denne na Samsung Galaxy mobiloch PUBG hráva 2,83 milióna hráčov a Fortnite len 92 tisíc. Plus ponúkajú sa tam aj malé okamžité web hry na zahranie bez sťahovania a inštalovania.

Systém je tu One UI 3.0, ktorý je znovu vylepšeným One UI, čo je dizajnovo a aj funkčne veľmi dobre spracovaný launcher, teraz už bežiaci nad Androidom 10. Samsung tam má všetko potrebné, vrátane svojho Bixbyho, ktorého však už tak výrazne netlačí do popredia a len ľudia, ktorí ho chcú, ho môžu využívať. Okrem Game Launcheru tu stále má aj detskú zónu, nechýba Dolby Atmos podpora zvuku, Dex zobrazenie alebo Smart View na obrazovku, alebo aj prepojenie s Windows, záznam obrazovky. Predinštalovaný je tu aj Netflix a, samozrejme, Google a Samsung aplikácie. Hlavne Smart Things a Galaxy Wearable, ktoré vás prepoja s ostatnými systémami Samsungu. Či už headsetmi, alebo novými Smarttagmi, prípadne TV, chladničkami, práčkami od Samsungu, ktoré môžete takto vzdialene monitorovať a ovládať.

Čo sa týka nabíjania, tu sa veci zmenili, keďže po novom už Samsung nepridáva k S21 sérii nabíjačky, a teda to ako sa rýchlo sa bude nabíjať, bude záležať od toho, akú nabíjačku máte. Maximum je 25W a touto nabíjačkou nabíjete 5000mAh batériu za hodinu. Wireless nabíjanie je podporované 15W a reverzné nabíjanie 4,5W, ktorým môžete nabíjať slúchadlá, alebo hodinky



Výdrž je veľmi dobrá, 5000mAh batéria toho vydrží dosť Exynos 2100 sa k nej správa milo, dokonca ešte lepšie ako Snapdragnon 888 a dva dni nie je problém vydržať aj s mierne vyššími nárokmi, tri by tiež nemal byť problém. Samozrejme, ak veľa hrávate, natáčate, browsujete, tak menej, ale vždy si to viete aspoň na ten jeden deň dobre rozložiť.

Samsung Galaxy S21 Ultra je znovu parádny mobil a ak sa cenovo pohybujete v tejto kategórii mobilov, určite sa oplatí pozrieť. Nakoniec v tejto cenovej kategórii mobilov sú na výber asi dva. Ale S21 Ultra tu ponúka vysoký výkon, parádny displej, pôsobivé kamery a aj možnosť prídavku obalu s dotykovým perom, kde to máte takmer ako náhradu za Note.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ parádne kamery
+ pôsobivý displej
+ Exynos sa nemá za čo hanbiť
+ veľká batéria

MÍNUSY
- niekomu môže chýbať nabíjačka alebo headset

9.0

TEST

SAMSUNG GALAXY S21

ŠPECIFIKÁCIA

Displej: 6,2" Dynamic AMOLED 2X, 120Hz, HDR10+, 1080 x 2400 pixelov, 20:9 pomer strán
Rozmery: 151,7 x 71,2 x 7,9 mm
Váha: 169 g
Konštrukcia: Gorilla Glass Victus vpredu, plast vzadu
Vodeodolnosť: IP68 (1,5m na 30)
Systém: Android 11, One UI 3.1
Procesor: Exynos 2100 (5 nm)
Pamäť: 128 GB 8 GB RAM, 256 GB 8 GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8 (wide), 64 MP, f/2.0, (telephoto), 1.1x zoom, 3x hybrid, 12 MP, f/2.2, (ultrawide)
Selfie: 10 MP, f/2.2, 26mm (wide)

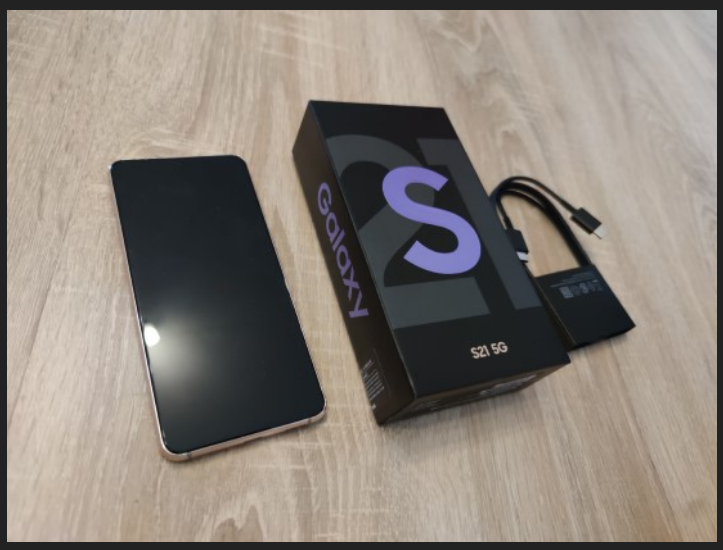
Samsung otvoril rok tromi S21 mobilmi, v ktorých ponúkol rovno hi-end na tento rok, a to v rôznych veľkostiach a výbave. S21 a S21 Plus sú základné a parametrami rovnaké, v rôznych veľkostiach, oproti tomu S21 Ultra je upravený, s lepšími kamerami a displejom. Ten sme si otestovali už minule.

Teraz sa pozrieme na základnú Galaxy S21 verziu, ktorá je menšia, ľahšia a celkovo sympatická. Ponuka je, samozrejme, obmedzená oproti Ultra verzii, ale cena je výrazne nižšia. Je to veľmi zaujímavý kompromis.

S21 tak ponúkne pôsobivý menší mobil, ktorý navyše v Phantom Violet prevedení vyzerá jedinečne Je to kombinácia s ružovo-zlatou kovovou farbou a fialovým zadným krytom. Je to jeden z dizajnovo najkrajších mobilov, aké som doteraz videl. Veľmi dobre tu v kombinácii farieb vynikne fotoaparát a celkovo vyzerá veľmi luxusne. Pritom je vhodný ako pre chlapov, tak pre ženy, pričom ak by ste chceli niečo primárne pre ženy, je v ponuke aj čisto ružová verzia, aj keď tam sa už stratí ten zaujímavý kontrast farieb. Mobil je aj v čiernej a bielej farbe. Pričom biela tiež nevyzerá zle, keďže kombinuje zadný biely kryt a strieborný kov. Mobil 15cm veľký a má len 169 gramov, čo sa dá zaradiť medzi kompaktné a veľmi praktické mobily. Dobre sa vopchá do vrecka a nezaťažuje ho.

Konštrukcia tu kombinuje kovové telo a plastový zadný kryt. Niekedy sa na zadnú stenu tlačilo sklo, ale dnes to už nie je potrebné. Je to ľahšie, nerozbije sa a povrchová úprava je kvalitná a na dotyk veľmi príjemná. Mal som nedávno aj S21 Ultra, ktorá má Gorilla Glass Victus zadný kryt a ten pôsobil prakticky rovnako. Pri matnej povrchovej úprave je to prakticky jedno.

Zadný kryt vzadu prechádza do kamerového výstupku, ktorý je kovový a je len asi o milimeter vyvýšený, takže mobil sa nebude výrazne hojdať ani bez obalu a zároveň dizajnovo to do seba zapadá veľmi dobre.



Pre zaujímavosť kamery sú tri v rovnako veľkých výrezoch, čo pôsobí dobre a symetricky a pridáva sa k nim blesk umiestnený vedľa v kryte mobilu.

Vpredu je štandardný plochý displej, čo poteší tých, ktorí nemajú radi zaoblené displeje. Je to nový Dynamic AMOLED 2X displej, ktorý je v tejto verzii v 1080p rozlíšení. To úplne postačí. Zároveň displej má dynamický refresh od 48 Hz po 120 Hz, ktorý sa prispôsobuje podľa obsahu, alebo aj podľa toho či rolujete, alebo nie. Ak teda pozeráte len web, je obnovovacia frekvencia nízka, ak rýchlo rolujete, ide automaticky na 120 Hz. Rovnako podľa hry sa zvyšuje frekvencia, ale napríklad ak chcete šetriť batériu, môžete si v hrách obnovovaciu frekvenciu znížiť na minimum. Naopak ak chcete štandardnú frekvenciu, viete si dynamické možnosti úplne vypnúť a displej pôjde stále 60 Hz.

Displej má v sebe výrez na 10 MP kameru a aj senzor odtlačkov prstov pod displejom. Ten funguje na ultrazvukovej technológii, pričom v novej generácii je to už spoľahlivé a rýchle. Aj keď stále je ideálne používať tenké fólie, ako je aj tá, ktorú už od výroby lepí na displej Samsung. Ak dáte hrubú fóliu, môže byť problém s rozpoznávaním odtlačku.

Čo sa týka samotnej prednej kamery, má 10 MP, je menšia ako v Ultra verzii, ktorá má 40 MP, ale stále plne dostatočná a kvalitná a rozpozná vás bez problémov. Pri fotení alebo natáčaní si viete zapnúť základný alebo wide režim, ak chcete fotiť viacerých.

Zadné kamery sú tu rovnako nižšie ako pri Ultra a rovnaké ako pri Plus verzii, a to 12 MP wide a ultrawide a 64 MP fotoaparát na zoom, pričom zoom je len 1,1x, ale vďaka rozlíšeniu vie ísť na 3x. Plus softvérovo ide na 30x, tam už sa snaží AI spraviť s kvalitou, čo sa dá. V zásade fungujú veľmi dobre, fotografie sú kvalitné, aj keď nie je to S21 Ultra, ktorá má v tejto oblasti viac možností.

Viete dobre fotiť vonku, vo vnútri, ale aj v noci. Zároveň nahráva v 1080p, 4K 60Hz a aj 8k 24Hz, aj keď, samozrejme, ideálne je nahrávať v 1080p alebo 4K pre dostatočnú stabilizáciu. 8K zatiaľ viac skôr ako zaujímavosť ako niečo užitočné, zrejme to aj tak nebudete mať na čom prehrať.

Pekným prídavkom sú teraz nové režimy fotenia, kde máte Jednotlivé snímanie, ktoré spraví koláž pre použitie na sociálnych sietiach. Pri krátkom natáčaní vie naraz fotiť, pridávať filtre, spraviť krátke videá a vy si len vyberiete, čo z toho použijete. Je tu aj režim režiséra pri natáčaní, v ktorom viete natáčať ako scénu tak aj seba naraz a pri točení aj prepínať zoomy.

Celý mobil poháňa Exynos 2100, čo je veľmi výkonný procesor a takmer sa dorovnáva so Snapdragonom 888. V S21 Ultra má parádny výsledok a stabilný výkon, ale v tomto S21 už vidieť kompromisy. Je to menší mobil, nie je tu nejaké masívnejšie chladenie a náležite tomu postupne nastáva pokles výkonu. Totiž zatiaľ čo S21 Ultra mala veľmi podobné výsledky Antutu benchmarku aj viackrát za sebou, S21 už po treťom benchmarku kleslo o 30%. Je to pre nastavenie maximálnej teploty procesora, po ktorej sa podtaktuje. Podľa testov pokles nastane pri 42,5 stupňa. Mobil je tak je síce teplejší, ale nie horúci.

Napriek postupnému spomaleniu sa mi podarilo na S21 dať vyššie Antutu skóre ako na S21 Ultra, ale tam je stále určitý rozptyl podľa toho, čo sa mobil rozhodne popritom ešte v pozadí robiť.

Tak či tak, je to veľmi rýchly mobil, rýchlo budú fungovať hry a aj samotný systém. K tomu Samsung má pekné herné nástroje, či už samotnú aplikáciu Game Launcher, kde sa vám všetky hry zhŕňajú,alebo doplnky, ktoré si môžete doinštalovať a napríklad je tam monitorovanie záťaže mobilu počas hry, ako aj ukazovateľ framerate, je tam počítanie času, priority mod, denné limity alebo aj Gif creator.

Antutu 7

Samsung Galaxy S21 (Exynos 2100) - 648421 (CPU 181557 GPU 272721 MEM 107910 UX 86222)

Samsung Galaxy S21 Ultra (Exynos 2100) - 632972 (CPU 170602 GPU 252748 MEM 122170 UX 81453)

Galaxy Z Fold II - Snapdragon 865 - 608946 - (CPU 171348 - GPU 244217 - MEM 99363 - UX 94018)

Moto Edge Plus - Snapdragon 865 - 587711 - 181711 - 223812 - 102403 - 79785

Iphone 12 pro Max - 577.532 (167527, 222071, 100808,81927)

S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)

Note 20 - Exynos 990 - 536171 - 159909 218530 82816 74916

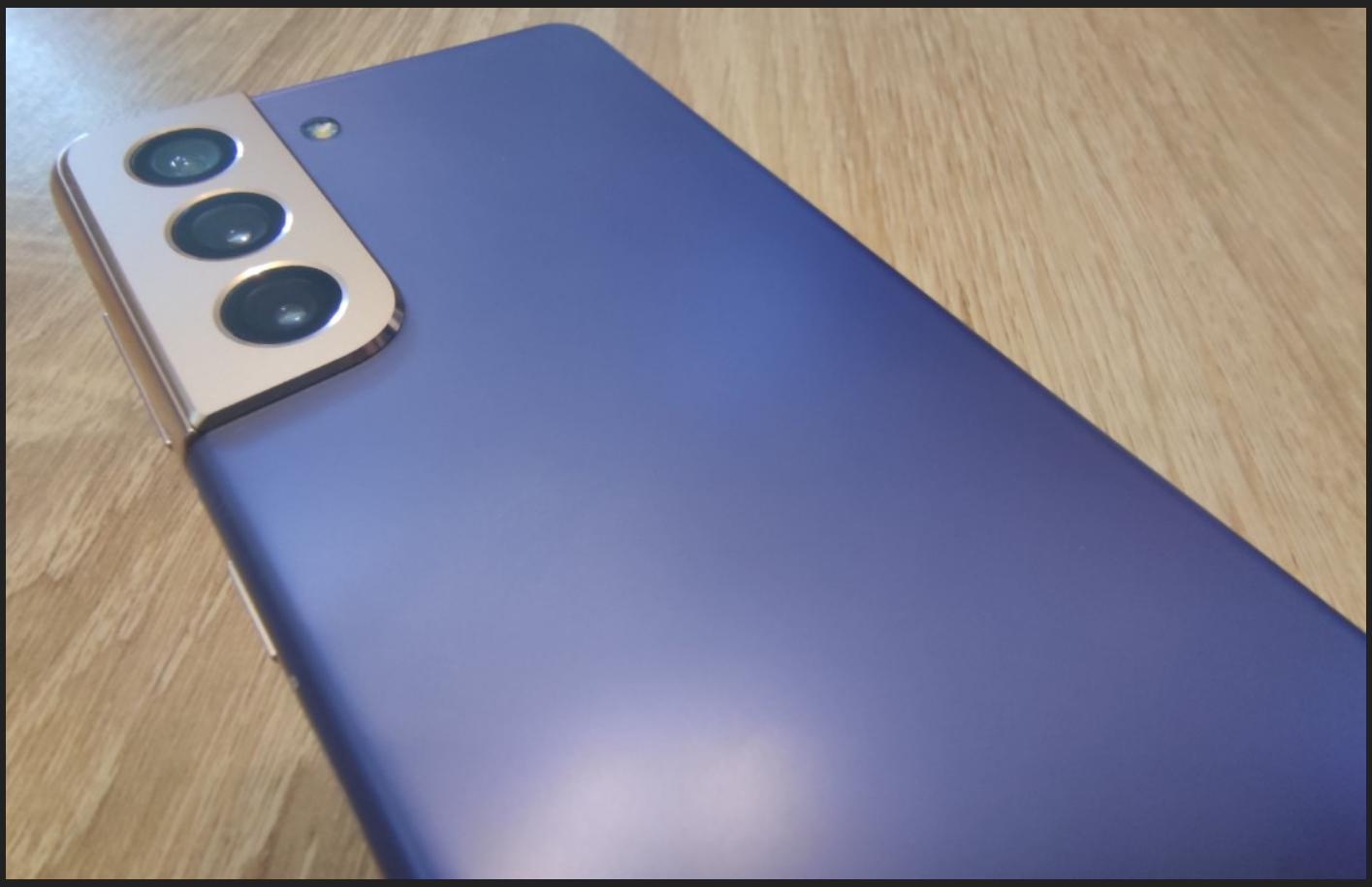
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)

iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)

Je to, samozrejme, len časť možností Samsung launcheru OneUI 3.0, ktorý je postavený na Androide 11 a ponúka veľmi pohodlné ovládanie, prehľadné, je to, samozrejme, rýchle a plne vybavené aplikáciami.

Samsung má aj vlastný store, SmartThings aplikáciu na ovládanie svojich prepojených produktov, Samsung Health a Samsung wearable na pripojenie hodiniek a headsetov a aj svojho Bixbyho, ktorého už tak intenzívne netlačí a je na vás, či si ho aktivujete, alebo nie.

Batéria je tu 4000mAh, čo je už také minimum, ale postačí aj na celý deň intenzívnejšieho používania, dva dni menej intenzívneho. Exynos 2100 sa správa veľmi dobre k batérii a dokonca je úspornejší ako Snapdragon 888. Batériu následne môžete nabiť či už cez USB-C nabíjačku, alebo cez wireless nabíjanie. Pritom treba rátať, že nabíjačka už v balení nie je a ak nemáte, ideálne je kúpiť si 25 W, nech nabíjate čo najrýchlejšie (nabitie trvá približne hodinu). Mobilu, samozrejme, nechýba ani spätné nabíjanie napríklad na headset alebo hodinky.



Celkovo je S21 veľmi pôsobivý mobil s parádnym dizajnom, akurátnou veľkosťou a váhou, pričom dobre je na tom aj výkonovo a, samozrejme, aj fotografiami. Skutočne dobré spojenie kompaktnosti, celého spracovania a ponuky. Farby sú tiež v tejto fialovej verzii veľmi dobre vybrané.

Jediná škoda je, že Exynos tu ide s výkonom pri dlhšej záťaži dole, aj keď nie je pravdepodobné, že by ste si to mimo benchmarkov všimli, ale je zodpovedný za pol bodu, ktorý delí mobil od desiatky. Samozrejme, nižšia cena by nebola zlá, ale dnes je 849 eur na hi-end pekná suma, hlavne keď si zoberieme, že aj Xiaomi hi-endy sa už tiež pohybujú v tejto oblasti. Plus Samsung má aj akciu s výkupom starých mobilov, takže ceny si viete znížiť.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ parádne kamery
+ pôsobivý displej
+ Exynos sa nemá za čo hanbiť
+ veľká batéria

MÍNUSY
- niekomu môže chýbať nabíjačka alebo headset

9.0

TEST

CREATIVE SXFI GAMER

ŠPECIFIKÁCIA

50-mm neodymové drivery
20–20,000 Hz frekvencie
Pripojenie cez USB alebo 3,5 mm jack
Odnímateľný mikrofón CommanderMic
Citlivosť 114 dB/mW
Super X-Fi holographic sound technológia
RGB podsvietenie
Odnímateľné náušníky
1,85 m látkou opletený USB-C kábel
1,6m látkou opletený 3,5-mm audio kábel
Váha 350 g

Creative, špecialista na zvuk, pokračuje vo svojej sérii herných headsetov a nedávno priniesol Creative SXFI GAMER. Headset pokračuje v štýle X-FI headsetu aj keď je dizajnovo posunutý vpred, pričom stále ostáva v káblovom systéme bez wi-fi.

SXFI Games je však herný headset, na ktorý by sa hráči mali pozrieť. Spája totiž kvalitné vyhotovenie s kvalitným zvukom. Možno s niektorými obmedzeniami po stránke softvéru, ale nič vážne čo by sťahovalo headset dole.

Dostanete na stoeurovú kategóriu slušne vybavený headset, síce s pripínacím mikrofónom (ktorý sa ľahko dá stratiť), ale inak s dobrou ponukou pripojení, pretože ho viete pripojiť ako k PC, tak aj konzolám a mobilu. Či už idete cez USB, alebo cez 3,5 mm jack. Jediná škoda, že nemá rovno zabudované aj wireless pripojenie.

Konštrukcia Creative SXFI GAMER headsetu je veľmi kvalitná. Prakticky celý je pokrytý príjemnou koženkou. Horný náhlavník je obšitý, pričom zo spodnej strany má aj malú vrstvu peny pre pohodlnejšie opretie na hlave. Pena je však hrubá len niekoľko milimetrov, čo je trochu škoda, ale ak nie ste na hlave veľmi citliví, nebude vám to vadiť.

Celé je to postavené na kovovom vystužení, ktoré si môžete podľa potreby vysúvať podľa veľkosti vašej hlavy. Zároveň vystuženie drží headset na vašej hlave. Drží relatívne dobre, aj keď nebol by som proti silnejšej pružine, aby sa headset nehýbal napríklad pri potrasení hlavou.

Základ náušníkov je umelohmotný, pričom sú zaujímavo podsvietené cez priesvitné dizajnové prvky na vonkajšej strane náušníkov, ako aj celé ich obkolesenie. Vytvára to pekný efekt, aj keď samotné svetelné efekty sú obmedzené.

Čo sa týka ovládania a ovládacích prvkov, všetko je na ľavej strane headsetu, kde máte tlačidlo na podsvietenie, vstup na mikrofón, ktorý sa vsúva cez 3,5 mm jack. Dopĺňa to port na USB-C, ktorým sa pripájate na PC alebo cez 3,5 mm line in. Je tu aj tlačidlo na mutovanie mikrofónu, valček na hlasitosť a zapnutie SXFI efektov. Možno je to všetko príliš nakope. Osobne by som preferoval rozdelenie na obe strany. Ale je to len otázka zvyku.

Samotné náušníky sú z vnútornej strany veľmi príjemné. Mäkká koženka je kombinovaná s pamäťovou penou, celé je to veľmi pohodlné.

Samozrejme, je to koženka, a teda budete sa pod ňou v teple potiť, na druhej strane lepšie izoluje okolité zvuky. Čo je zaujímavé , samotné naúšníky majú malú vôľu a o približne centimeter-dva sa dokážu natáčať. Majú tak určitú možnosť na čo najlepšie nastavenie pokrytia uší a usadenia na nahlávniku, ale spôsobuje to aj určitú voľnosť.

Čo mi trochu vadilo, je hlučný USB kábel na pripojenie k PC. Teda niežeby bol sám osebe hlučný, ale jeho prepojenie s headsetom je spravené takým spôsobom, že ak vám prechádza kábel po pleci ,počujete ho priamo v náušníku. Je to problém tvrdšieho kábla, ktorý je tkaný, viete ho vymeniť. Skúšal som aj s gumeným, pri ktorom bolo už rušenie len minimálne. Ak by vám to vadilo, je lepšie si to vymeniť.

Mikrofón je tu odpájateľný a zapája sa do pravého náušníka cez 3,5 mm jack. S týmto odpájacím systémom je to možno trochu škoda, keďže osobne som už niekoľko takýchto mikrofónov stratil. Ideálne sú zasúvacie alebo zaklápateľné. Mikrofón je zároveň plne ohybný, pričom na konci má obalené dva mikrofóny v sieťke, ktorá zároveň filtruje ruchy a fúkanie. Doplnený je LED svetlom na konci, ktoré sa však nedá vypnúť, ale viete si ho natočiť tak, aby vás nerušilo.

Samotná kvalita mikrofónu je slušná a na svoju kategóriu prekvapuje. Síce mierne orezáva zvuk, ale ponúka dobrý prenos basov a zároveň aj dobré filtrovanie šumu. Kvalita samotných reproduktorov v headsete je však vysoká, dobre znejú a pekne vytiahnuť ako basy, tak aj výšky. Headset totiž v sebe spája Super X-Fi ULTRA DSP hardvér a softvér, ktorý umožňuje nastaviť ucho a dokonale upraviť samotný zvuk. Získate tak personalizovaný zážitok a zároveň aj Battle mode, ktorý dokáže upraviť zvuky vo FPS hrách.

S týmto spolupracuje ako PC aplikácia, tak mobilná aplikácia. Pričom cez mobilnú si nastavíte profil uší (odfotíte hlavu a uši, aby ho mohlo AI rozanalyzovať), cez PC môžete nastavovať ekvalizér, niekoľko zvukových profilov, samozrejme, nasvietenie, ktoré je však obmedzené a môžete vyberať len farby, nie sú tu preddefinované rôzne režimy efektov. Nakoniec si môžete vybrať aj stereo, 5.1 a 7.1 virtuálne režimy. Aplikácia je mierne obmedzená, iné headsety, respektíve konkurencia má viac možnosti. Dôležité je, že základ si nastavíte a zvuk je kvalitný. Mimochodom aplikáciu si na PC určite nainštalujte, lebo v základnom nastavení nie je zvuk dobrý. Po zvýšení basov a znížení výšiek už nabral potrebnú charakteristicku.

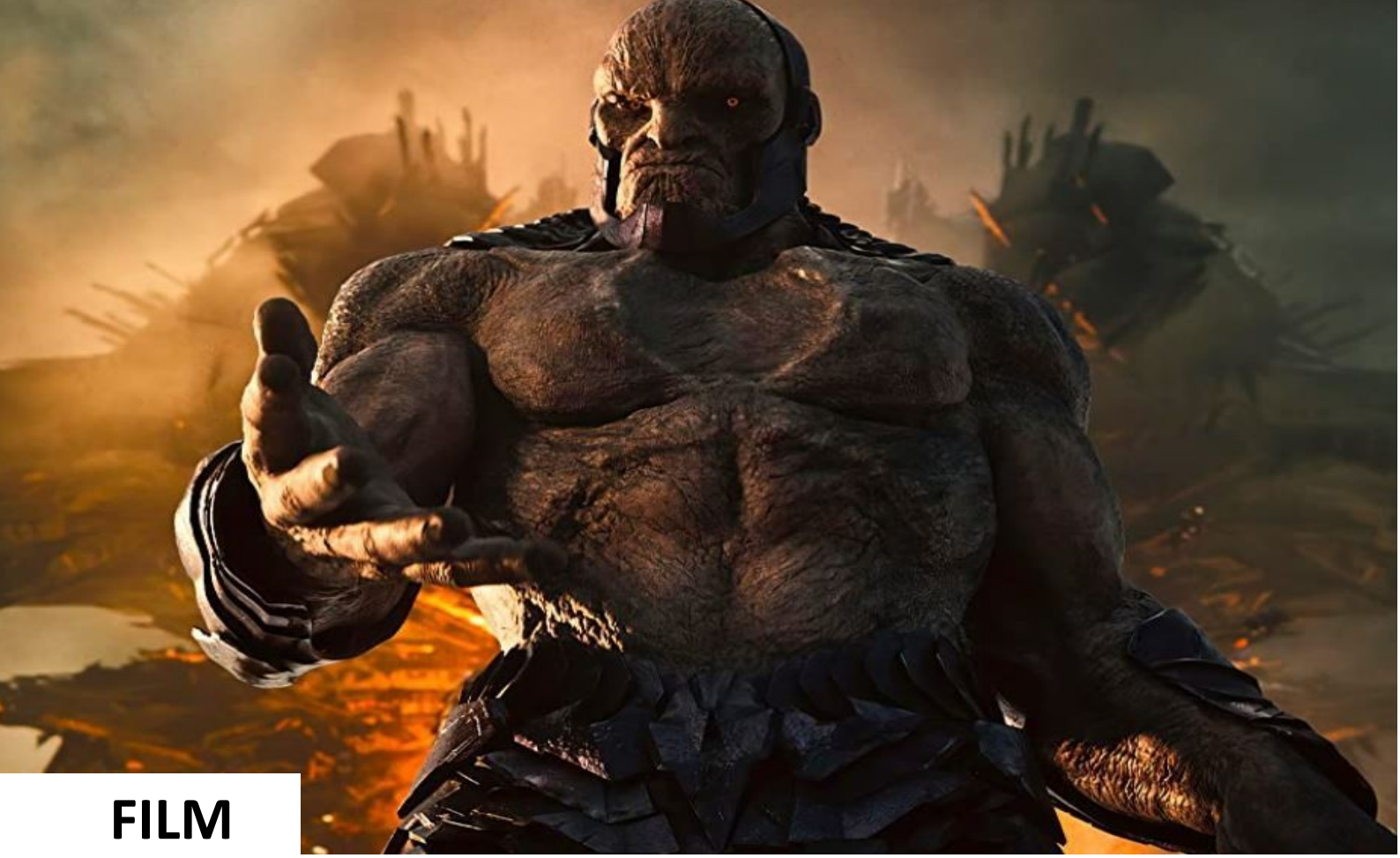
Creative v SXFI GAMER headsete znovu vytvorilo veľmi slušnú kombináciu kvality a ceny. Je tam dizajnovo veľmi príjemné vyhotovenie, čistý zvuk a aj slušná kvalitu mikrofónu, plus príjemné nosenie a aj možnosť mapovania ucha. Osobne by som preferoval, ak by bol headset o trochu ľahší, ale 350 gramov nie je veľa. Zo softvérovej oblasti je to taký mix, kde mapovanie ucha je zaujímavý doplnok, ale nastavení a volieb nie je veľa ako po stránke zvuku, tak po stránke podsvietenie. Na svoju cenu ponúka veľmi vyváženú ponuku vo svojej triede.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ veľmi kvalitná konštrukcia
+ pohodlné nosenie
+ kvalitný zvuk vo svojej triede
+ slušný mikrofón

MÍNUSY
- počuť šúchanie kábla
- obmedzená ponuka nastavení v aplikácii

9.0



FILM

LIGA SPRAVODLIVOSTI ZACKA SNYDERA

Liga spravodlivosti mala mimoriadne ťažký pôrod. Už sa sa o ňom popísalo viac než dosť, takže ho nejdem rozoberať. Iba spomeniem, že kinoverzia sa mi kruto nepáčila. Aj napriek tomu, že mám filmy Zacka Snydera mimoriadne rád (áno, aj jeho DCEU tvorbu). Teraz dostal vďaka fanúšikom šancu svoje dielo ukázať v podobe akú zamýšľal. Takže sa dočkáme vlastne úplne nového filmu stojaceho na starých základoch. Skutočne producenti zničili majstrovské dielo alebo bol celý ten internetový cirkus iba nafúknutou bublinou? Ako to býva zvykom, pravda je niekde uprostred.

Zack Snyder sa zachoval ako mimoriadne nezodpovedný filmár. Je síce pekné, že sa snaží ísť autorskou cestou, ale nejako zabudol, že štúdio potrebuje svoje financie aj dostať naspäť. Po nie príliš dobrej odozve na Batman vs. Superman sa producenti zľakli a (s výraznou pomocou Jossa Whedona) oklieštili výsledný produkt do podoby aká sa divákom bude páčiť najviac. Ale je otázkou, kto rozhoduje o tom, čo sa divákom bude páčiť. Za seba tvrdím, že tentoraz mal pravdu Zack Snyder. Jeho vízia je omnoho lepším kúskom ako ten, ktorý sme mali možnosť zhliadnuť na plátnach kín. Ale že by išlo o niečo výnimočné? To zas nie (teda ak nepočítame zákulisie vzniku). Ale pekne poporiadku.

Dej je v podstate totožný a opäť sledujeme Steppenwolfa, snažiaceho sa ukoristiť artefakty, ktoré môžu zničiť náš svet. Zachrániť ho môže iba spolupráca superhrdinov. Batman, Wonder Woman, Flash, Cyborg a Superman teda spoja svoje sily a vydajú sa odvrátiť skazu. Aj napriek tomu, že Muž z ocele je od konca posledného filmu tak trochu mŕtvy. Hlavný rozdiel je v tom ako je táto (priznajme si to) banálna historka podaná.
Treba upozorniť, že Zack Snyder's Justice League / Liga spravodlivosti Zacka Snydera má skoro 4 hodiny (232 minút aj so záverečnými titulkami). Rovnako tak treba upozorniť, že aj napriek tomu je tempo filmu je krásne vyladené. Monštrózna stopáž tak ubehne ako voda. Čo je trochu paradoxné, pretože by hodinka skrátenia prospela. Niektoré videoklipové spomalené pasáže sú dlhšie, než by si zaslúžili. Vrátili sa však pre dej mimoriadne dôležité odbočky, ktoré formovali príbeh, motivácie aj samotnú charakteristiku postáv. Film dostal slušnú hĺbku a konečne vieme čo a prečo sa deje.

Tento prístup potrebovali ako soľ najmä Flash a Cyborg. Druhý menovaný je tak skutočne srdcom filmu ako režisér sľuboval pred prvým uvedením.

Hlavný záporák takisto dostal novú motiváciu a už nie je iba jednorozmerným panákom s úmyslom zničiť svet, pretože...pretože prečo nie? Toto je doplnené odbočkami, ktoré sú pre fanúšikov monštróznym geekfestom. A trochu zamrzí, že prekvapivé cameá boli prepálené v rámci kampane. Vidieť, že Snyder mal úmysel mieriť (podobne ako pri BvS) skôr na uctievačov predlôh a nie radovým divákom. Čím sa dostávame k tomu, že veľmi chápem správanie producentov. Pri podobne monštróznom projekte je ignorácia diváckych potrieb zarážajúca. Pre množstvo z nich bude totiž výsledok ešte viac „neskúsnuteľný" ako naposledy. Najviac pripomína Watchmenov pre mladšie a menej inteligentné publikum (Moorovská nadstavba podľa očakávaní chýba).

Ak teda nie ste fanúšikom komiksov a/alebo adorujete estónske komorné drámy, rovno zabudnite, že tento projekt existuje (a odpočítajte si z hodnotenia minimálne štyri bodíky). Je to totiž v prvom rade splnenie jedného sna režiséra aj fanúšikov. A v tomto prípade ide o jednu osobu. Som veľmi rád, že mám potrebný "backup" a veľmi som si to na rozdiel od producentskej verzie užil.

Tento zostrih maže väčšinu nedostatkov z minula a pridáva minimum nových. V praxi to znamená, že hudba Junkieho XL padne k obrazu lepšie ako partitúra Dannyho Elfmana, nie sme vyrušovaní nevhodne dávkovaným humorom ako z dielne MCU a osudovosť je vybičovaná takmer na maximum. Funguje to v komorných pasážach aj epickej akcii. Proste ide o poctivý megablockbuster s natiahnutou dĺžkou. Hercom rozšírenie takisto prospelo a už je aj vidieť, čo so svojimi postavami zamýšľali. Aj keď ide hlavne o vynikajúco vybrané typy, než skutočné herectvo. Ak niečo bez milosti nie je v poriadku, tak je to tradičný nešvar DCEU. A tým je hnusne digitálne finále. Nebavíme sa o technickej kvalite (ktorá znateľne kolíše), ale o designe a preplácanosti. Ublížilo to Mužovi z ocele, Jednotke samovrahov, Wonder Woman aj Batman vs. Superman. A ubližuje to aj Justice League. Našťastie sa k sa k digifestu dopracujeme omnoho zábavnejšie ako naposledy. Stopáž je vyplnená množstvom akčných, dojímavých alebo univerzum budujúcich momentov, pri ktorých nie je (pre fanúšikov) núdza o adrenalín, slzy aj moneyshoty.

Liga spravodlivosti Zacka Snydera je pre určitú skupinu ľudí vytúženým darčekom. Bohužiaľ iba pre nich. Ide o prekvapivo nedivácku záležitosť, no režisérsky zápal a istý pocit výnimočnosti ho tlačia do silného žánrového nadpriemeru. Snáď sa dočkáme aj reparátu so Suicide Squad.

PS: Film je uvádzaný vo formáte 4:3. z dôvodu zachovania celistvosti kreatívnej vízie Zacka Snydera.

PETER PAVLÍK

PLUSY
+ konečne sme sa dočkali dôstojnej verzie filmu
+ dobrý casting
+ kvalitný nerdfest

MÍNUSY
- dĺžka
- formát 4:3 (zámer Zacka Snydera)
- pre bežných smrteľníkov asi neakcepto-vateľný nerdfest

8.0

FILM

RAYA A POSLEDNÝ DRAK

Za posledných dvanásť mesiacov sa zdá, že Disney do svojej série pokračovaní i živých remakov opäť púšťa aj originálne látky z vlastnej produkcie či Pixaru: Vpred, Duša a najnovšie Raya a posledný drak. Čaká nás nová rozprávka, stavila na bohatú mytológiu, dobré posolstvo a nádhernú animáciu.

Ako to v Disneyho rozprávkach býva, najprv epický prológ: dávno fantastický svet Kumandra obývali ľudia i draci v harmónii. Potom sa objavili fialové príšery, ktoré ohrozovali svet a draci sa obetovali pre ľudí. Ako to býva, korupcia ľudskej duše sa prejavila neskôr a svet sa rozdelil na päť kráľovstiev podľa častí draka. Hlavná hrdinka Raya žije s otcom v kráľovstve Srdca, čo je najprosperujúcejšia časť a stráži veľký kryštál, zatiaľ čo iné územia sa pretĺkajú životom. Raya má otca, ten túži po opätovnom zjednotení, ale národy plné závisti majú svoje plány, jeho cieľ sa nestretne s pochopením... A Raya musí začať riešiť otvorenú šlamastiku ako na kráľovstvá a možno nájsť aj legendárneho draka.

Pred videním filmu sa mi tlačila do hlavy myšlienka: nie je príliš skoro na ďalšiu rozprávku s drakom? Len pred dvomi rokmi sa zavŕšila famózna trilógia Ako si vycvičiť draka so Štikútom a už sa nám tlačí Disney s vlastnou variáciou? Našťastie zameranie tejto rozprávky je trošku odlišné, aj mytológia sa sústredí na iné témy. Na začiatku vás možno prekvapí intro, ktoré sľubuje istý štýl mystiky, rýchlo však prešaltuje na rozprávanie z iných čias. Najprv musíme pochopiť (v pomerne rýchlom tempe), čím si tento svet prešiel a potom môžeme vstrebávať jeho problémy.

Toto je moderný animák, pri ktorom cítiť vplyv súčasných vplyvov. Hlavná postava: ženská hrdinka. Na druhej strane sa rysujú záporáci – opäť ženy. A keď po prvý raz prehovorí aj modrý drak ženským hlasom, je to jasné. Nikto sa nemôže sťažovať, že ženy nedostávajú priestor ani v animáku! Na druhej strane má už Disney históriu ženských postáv aj v Ázii (Mulan pred polrokom), nič nové pod slnkom. Raya je vskutku zaujímavá protagonistka – nie je naivná, hoci má isté ideály. Žije výchovou i cieľom svojho otca a je to poriadna bojovníčka, ktorá sa nestratí v teréne. Veľa akcií rieši na vlastnú päsť, takže dievčatá sa v jej vnútornej sile určite radi uvidia.

Ženskú partiu na druhej strane rozohrajú aj protivníčky z iného kráľovstva a vzniká tu pekná rivalita, ktorá po vzore mnohých ázijských filmov vytvorí opakované dychberúce súboje. Japonské či čínske filmy majú radi konfrontáciu na viaceré kolá, nie zaručenú definitívu a tento animák vhodne využíva súperenie. Raya a jej protivníčka zvedú parádne súboje, každý je iný, pútavý a rozhodne sa máte na čo tešiť. Akčná stránka animáku je celkom vydarená, kamera parádne lieta a efekty sú obdivuhodné.

Darí sa budovať aj mytológiu a päť odlišných kráľovstiev. Hoci niektoré navštívime na sotva 10-15 minút, rútia sa na nás aspoň tucet postáv a autori pridávajú ďalšie. Na jednej strane sa zvyšuje počet spoločníkov pre Rayu a s nimi aj nové možnosti: malý chlapec alias kuchár Boun s člnom je parádna postava, hoci trošku smutná bez rodiny. Návšteva mesta obchodníkov nájde mimino s tromi opicami, ktoré sa starajú o rýchle bláznivé kúsky – toto kvarteto doručí rýchle gagy, miniakcie s tonami ideí a je náramne zábavne. Cením si aj vloženie opice ako obľúbeného ázijského zvieraťa. Prekvapivá vizita snehovej

krajiny vedie k zaujímavému hromotĺkovi. A keď sa dajú všetci dokopy na obrovské finále, je to paráda, ktorá ponúkne priestor pre akciu i emócie.

A potom je tu titulný posledný drak. Resp. ak ste už videli pár ukážok, viete, že je to skôr sympatický modrý dráčik, má plnú papuľku rečí, ale keď začne pršať, dokáže neuveriteľné veci. Je to vodný drak a len čo sa ponorí do vody alebo oblakov, je vo svojom živle. Pravda, prvých pár minút je to nezvyk, mať na obraze zrazu ukecaného draka v porovnaní s nemým Bezzubým, ktorého emócie sa naplno vyjadrovali gestami či jemnou hudbou. Sisu kecá neustále a tým, že ju v originále dabuje Awkwafina, dočkáme sa jej typického ukvákaného prejavu – ak ju milujete, niet čo riešiť, dá sa na ňu zvyknúť. No prídu aj milé scény bez slov alebo lietajúce sekvencie. Skrátka, je to iný drak, nie horší, ale vykreslený iným spôsobom. Deti zrejme budú takú verziu milovať, ale filmové remeslo pozná lepšie príklady...

Rozhodne však treba pochváliť pocit dobrodružstva, výpravy a hoci niektoré postavy mohli dostať aj väčší priestor, stále sa máte na čo pozerať. Animácia berie dych prakticky nonstop – už prvé zábery na pustatinu či hľadanie stratenej lode, neskoršie predstavovanie či lokality kráľovstiev, všetko má svoju parádnu atmosféru. Animácia hýri mnohými farbami a každý hrdina (vrátane troch malých opíc) má svoj charakter. Do toho hrá parádna, neraz majestátna hudba James Newtona Howarda, ktorá sa už teraz radí medzi najvýraznejšie soundtracky tohto roka. Po audiovizuálnej stránke ide konečne o veľký drahý projekt, ktorý patrí na veľké plátna kín a na všetkých tabletoch či menších TV zanikne...

Ak nájdete chuť na novú rozprávku od Disneyho plnú postáv, akcie, žien a so silnou atmosférou, tu sa dočkáte. Raya a posledný drak je AAA projekt ako remeň, ktorý má tony nápadov a hrá úplne inú ligu ako všetky Netflix či béčkové animáky. A je fajn vidieť, že Disney hľadá na svete ďalšie kultúry, inšpirácie a dokáže ich využiť. A nebojte sa proklamovanej dĺžky 107 minút – za 95 je po všetkom a zvyšok sú titulky, takže film je aj dostatočne dynamický.

Raya and the Last Dragon (USA, 2021, 107 min.)
Réžia: Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs, John Ripa. Scenár: Qui Nguyen, Adele Lim, Paul Briggs, Don Hall, Carlos López Estrada, Kiel Murray, John Ripa, Dean Wellins. V originálnom znení: Kelly Marie Tran, Awkwafina, Gemma Chan, Daniel Dae Kim, Benedict Wong, Jona Xiao, Sandra Oh, Thalia Tran, Lucille Soong, Alan Tudyk, Gordon Ip ...

MICHAL KOREC

PLUSY
+ dobrá silná hrdinka
+ skvostná animácia
+ majestátna hudba
+ rozmanité kráľovstvá a dobrý svet
+ akčné scény
+ tucet postáv v malých i milých scénach

MÍNUSY
- miestami príliš ukecaný drak
- niektoré šablónovité princípy

8.0

FILM

TOM A JERRY

A máme to tu opäť. Hollywoodska továreň je lenivá snívať a opäť sa vracia do minulosti. Recyklácia starých populárnych značiek je stále v kurze aj napriek niektorým nepríjemným karambolom (Predator, Terminator a s trochou zveličenia vlastne aj Star Wars). Tentoraz nejakému producentovi napadlo, že by bolo úžasným nápadom spraviť hranú verziu Toma a Jerryho.

Postavičky z dielne Hanna / Barbera sa objavovali od roku 1940, pozbierali niekoľko Oscarov a patria k absolútnemu vrcholu svojho žánru. Svoju slávu si udržiavajú od vzniku a renomé im neskazili ani novšie nevydarené série a ani slabučký celovečerák z roku 1992. Takže prečo to znovu neskúsiť, že? Nakoniec sa ukázalo, že v určitom paralelnom vesmíre by nešlo o tak zlý nápad ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Napríklad takom, kde by na post režiséra nenajali Tima Storyho (slabučké Fantastické štvorky, príšerný remake Taxi, či Ride Along).

O deji asi nie je potrebné sa rozpisovať. Je to klasické scenáristické bla, bla, bla na ktoré sú navliekané šialené eskapády hlavnej dvojice. Problémom je, že bla, bla, bla sa nesústredí na populárne postavičky ale na ľudských hrdinov.

Tom a Jerry sa odohráva v podobne vymyslenom svete ako legendárna Falošná hra s Králikom Rogerom / Who Framed Roger Rabbit?. Animované postavičky (v tomto prípade všetky zvieratá) sú samozrejmou súčasťou života a nikto sa nediví ich existencii. Na rozdiel od Zemeckisovej klasiky nie je vysvetlené, kde sa vzali a aký je ich účel. No tento typ projektu si to nevyžaduje.

Základom je zábava. A v prvej trištvrte hodine to celkom funguje. Určitá časť bla, bla, bla totiž spočíva v tom, že z luxusného hotela je potrebné vyhnať myš a hlavná ľudská hrdinka (Chloë Grace Moretz) najme na túto úlohu kocúra. Naháňačky sú do bla, bla, bla umne zakomponované a keby sa okolo nich točil celý film mohlo ísť o najlepší počin svojho druhu od zmieneného Rogera.

Jednotlivé eskapády sú nápadité, roztomilo infantilné a podobne brutálne ako pred osemdesiatimi rokmi. Jerry je sympaťák ako kedysi a Tom je stále rovnaký smoliar. Spočiatku ich je dosť a vidieť, že tým okolo Storyho pôvodné kraťasy miluje. Občas sa objaví vykrádačka pôvodného materiálu, no väčšinu času sa šikovne variuje. Problémom je, že nie sú tak dobré ako originál (pretože okrem Road Runnera a Coyota sa im nič nikdy nedokázalo vyrovnať). Na tom má najväčší podiel hudba. Animované grotesky ju mali zložené na mieru a skladateľ podporoval dianie na plátne. Mnohokrát tak gag vypáli

kvôli správnemu zvukovému timingu. Tu hrá do týchto pasáží rap. Čo myslím, že ako argument stačí.

Po tomto svižnom rozbehu sa ale bla, bla, bla presunie k ľudským hrdinom. Tí sú bohužiaľ všetci do jedného nesympatickí. A nemyslím tým, že sú zle obsadení a napísaní. Na každom vidieť, že sa na pľaci bavili. No väčšina z nich by mohla byť v hocakom inom filme za hlavného záporáka. Nedá sa im teda fandiť.

Ešte horšie však je, že ide o rodinný film a je potrebné predávať rodinné hodnoty. Stane sa teda presne to, čo očakávate (a zabilo to aj celovečený animák pred 30. rokmi). Tom a Jerry začnú ťahať za jeden povraz (ups spoiler). Z prepínania medzi cynizmom a infantilitou sa prepne do druhého stavu. A počin sa preklopí do klasického detského hávu, kde sa navyše tvorcovia neboja vyťahovať tromfy s fekálnym humorom. Celý dobrý dojem z úvodu sa tak postupne ničí. Nastupuje nuda a finále už je takmer na neprežitie.

Tim Story tak opäť ukázal, že nie je muž na správnom mieste. Na vine je samozrejme aj producentské zadanie. Scenárista Kevin Costello (seriál Jean-Claude Van Johnson) navyše nie je príliš skúsený s korčuľovaním medzi pripomienkami a vlastnou víziou. Občas však ukazuje ako by mohol výsledok vyzerať, no je brzdený v rozlete človekom za kormidlom a ľuďmi za účtovníctvom. Viem si ale predstaviť, že aj toto bla, bla, bla sa pri správnom uchopení mohlo dočkať solídneho výsledku.

Technicky je samozrejme všetko úplne v správnych štandardoch, no za to sa body naozaj nedajú prihadzovať. Zamrzí to o to viac, že spočiatku to vyzeralo na menší zázrak. Tvorcovia dokázali nájsť ideálnu cestu modernizácie a správne bla, bla, bla ku kreatívnemu šanteniu. Síce by to bolo ako skateboard s wifi (je zbytočný, ale prečo nie?), no výsledok by dokázal pobaviť. Občas je zbytočné veci komplikovať a jednoduchá priamočiarosť môže byť výhodou. Alebo paradoxne úplne uhnúť z konvencií detskej infantilnosti a dodať autorský dotyk cynizmu. Na túto cestu sa ale nenašlo dostatok odvahy (aj keď v náznakoch tam je).

Tom a Jerry po sľubnom rozbehu skĺzne do vôd novodobých verzií Šmolkov, Chipmunkov alebo Garfielda. Zaujať môže akurát decká, no nevidím dôvod, prečo by si namiesto tohto nemohli radšej pustiť 20 pôvodných dielov za sebou. Pobavilo by ich to viac. O dospelých divákoch nehovoriac. Škoda. Pokiaľ máte menej než 10 rokov a nevideli ste žiadny kraťas Toma a Jerryho, tak si smelo môžete nejaký bodík pripočítať.

PETER PAVLÍK

PLUSY
+ Tom
+ Jerry

MÍNUSY
- bla, bla, bla
- ľudskí hrdinovia
- rap

4.0

SECTOR