SECTOR

131

DAYS GONE

BIOMUTANT

RESIDENT EVIL VILLAGE

RATCHET & CLANK: RIFT APART

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

OBSAH

PREVIEW

- RATCHET & CLANK RIFT APART
- SCARLET NEXUS
- FAR CRY 6
- AKO VZNIKALA SLOVENSKÁ STRATÉGIA GRAYZONE

RECENZIE

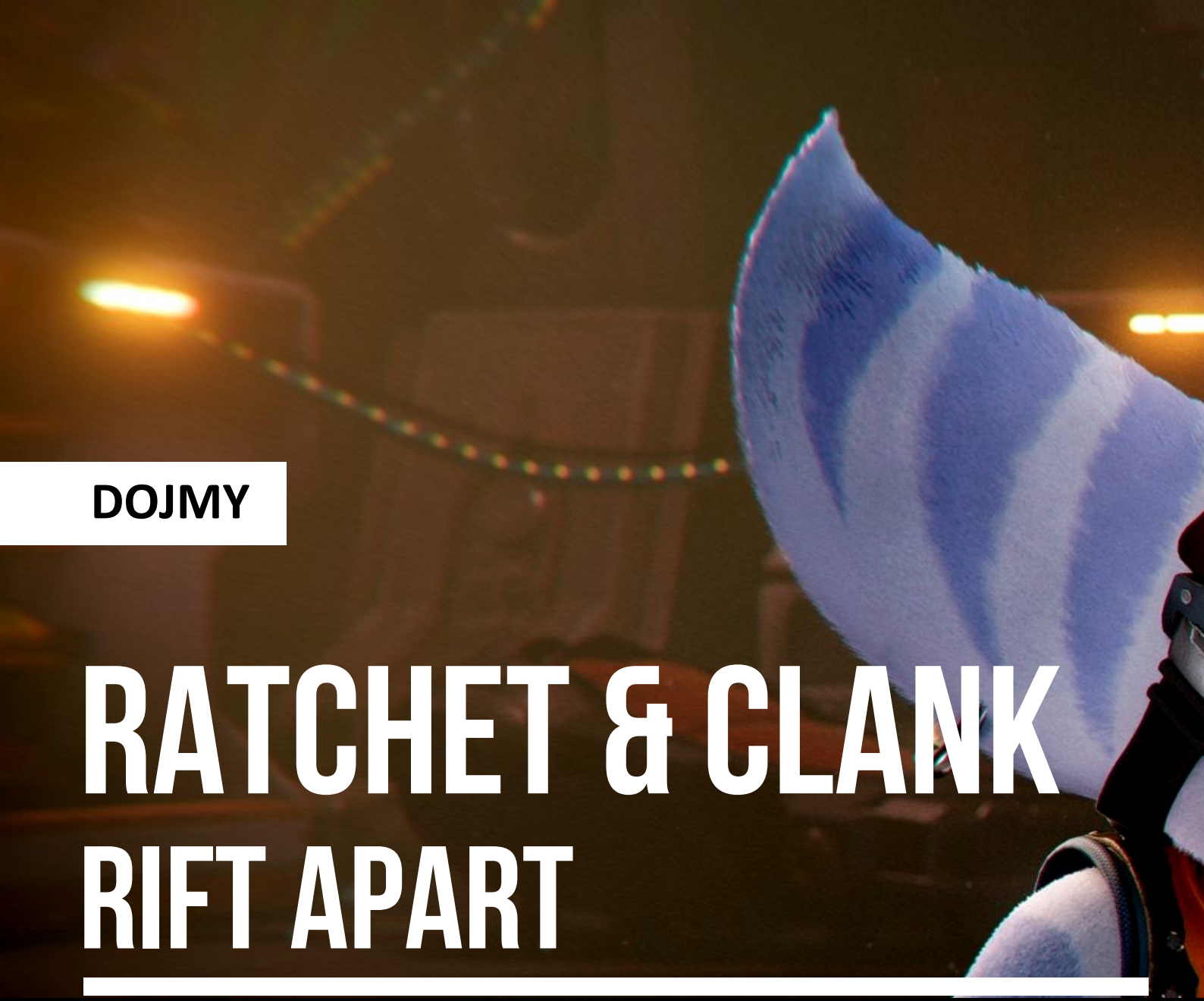
- URTUK THE DESOLATION
- MASS EFFECT LEGENDARY EDITION
- RESIDENT EVIL VILLAGE
- DAYS GONE
- BIOMUTANT
- RETURNAL
- HOOD OUTLAWS & LEGENDS
- NEW POKEMON SNAP
- ASSASSINS CREED VALHALLA - WRATH OF THE DRUIDS
- SUBNAUTICA BELOW ZERO

HARDVÉR

- ROG ZEPHYRUS DUO SE
- SAMSUNG A32 5G
- MOTO G30
- LUCIDSOUND LS50X A LS10X

FILMY

- MORTAL KOMBAT
- NIKTO
- TOM CLANCY BEZ VÝČITIEK



DOJMY

RATCHET & CLANK RIFT APART

PS5 VERZIA RATCHETA

PlayStation 5 je vonku už nejakú dobu, no doteraz to s hrami až taká výhra nebola. Celkovo bol nextgen launch slabší z hľadiska exkluzívnych hier, no situácia sa pomaly lepší a niekde v diaľke na horizonte sa nám už črtá jedna z najočakávanejších hier tohto roka – Ratchet & Clank: Rift Apart. A my sme vďaka Sony mali už teraz možnosť sa na hru detailne pozrieť v rámci dvojdňovej novinárskej prezentácie zloženej z dema, rozhovorov a aj prezentácií konkrétnych tém hry, ako boli napríklad jej svet, zbrane, grafika a aj hudba. Asi netreba dodávať, že na nás hra zanechala naozaj dobrý dojem a naozaj sa tu rysuje zatiaľ najlepší exkluzívny PS5 titul.

Ak dynamické duo chlpáča Ratcheta a plecháča Clanka nepoznáte, napravte to. Ideálne hneď teraz, choďte na svoj obľúbený e-shop a kúpte si niektorú z hier. Dostanete sa tak do streleného sci-fi príbehu o dvoch zdanlivo nesúrodých hrdinoch, ktorí sa ale dokonale dopĺňajú a spoločne zachraňujú priľahlé planéty. Za tie roky už toho preskákala (doslova) naozaj veľa a zaslúžili by si nielen odpočinok, ale aj oslavu. A práve tej sa v úvode Rift Apart dočkali. Hra sa odohráva nejakú dobu po Into the Nexus a kapitán Qwark spolu s ďalšími usporiadali naozaj veľkolepú oslavu hrdinstva našich postáv.

O tom je úvod Rift Apart. V rámci festivalu navštívite rôzne „alegorické vozy“, ktoré reprezentujú jednotlivé dobrodružstvá, takže si dlhoroční fanúšikovia môžu aspoň krátko zaspomínať, ale len naozaj krátko. Behom dojemného momentu, počas ktorého Clank daruje Ratchetovi dimenzionálnu zbraň, aby mohol cestovať naprieč dimenziami a nájsť svoju rodinu, sa na scénu vráti Dr. Nefarious. Ten bol na dôchodku tak dlho ako dynamické duo, no teraz je späť, aby zbraň ukradol a dostal sa do dimenzie, v ktorej vyhral.

Tento úvod hry je zároveň aj tutoriálom, ktorý aj nováčikom prezradí, o čo tu vlastne ide a ako sa to hrá. Vyskúšate si skákanie, strieľanie, rozbíjanie debien a jednoducho všetko, čo k Ratchet & Clank hre patrí. Pridaných je tu naozaj veľa krytov, spoza ktorých môžete útočiť. Zároveň je tu ešte viac scriptovaných pasáží, aby to vyzeralo ako akýsi hrateľný animák. Chvíľku sa zabavíte na tom, že si diváci myslia, že to všetko je súčasť. Chvíľu si zaskáčete, chvíľu aj postrieľate. Hlavne to celé vyzerá ako klasická Ratchet & Clank hra, čo fanúšikovia určite očakávajú.

Poďme ale ďalej, keďže táto hra nie je len o starom známom duu, ale pridáva aj novú hrateľnú postavu. Tá sa volá Rivet a je vlastne ženskou (samičou?) variáciou na Ratcheta. Nie je to však len jeho iná verzia, je to samostatná postava z inej dimenzie, kde bola vždy na všetko sama a vo svojom svete bola utláčaná. Navyše prišla o ruku.

Teraz ale nie je na všetko sama, bojuje spolu s ďalšími a ponúkne unikátny pohľad na svet. Postavu dabuje herečka Jennifer Hale (Shepard v Mass Effecte) a dodala jej život, vyzdvihla emocionálne scény, pridala tiež humor. Rovnako si tvorbu postavy podľa vlastných slov užívali aj tvorcovia. Napríklad vedúca animátorka Lindsay Thompson podľa vlastných slov nikdy nepracovala na nejakom projekte s väčším nadšením.

Zároveň má Rivet v rámci hry aj iné úlohu – vďaka nej má byť hra inkluzívnejšia a ponúknuť niečo nové pre každého. Spolu s jej príchodom sa však zmenil aj pohľad na hlavných hrdinov. Napríklad Ratchet už tak posadnutý svojou minulosťou, žije v súčasnosti a pre budúcnosť. Rift Apart navyše ponúkne aj príbehy jednotlivých planét, kde každá bude mať vlastný. Nemali by tak byť len kulisou pre dej, ale ponúknuť vlastné menšie príbehy. To je príklad planéty Monolith IV, ktorú navštívite práve s Rivet. Tam nájdete nielen precitliveného veľkého robota Fixera s depresiami, ktorý si myslí, že je všetko stratené. Zároveň spoznáte jednu starú známu tvár v novej podobe. Rôzne dimenzie totiž prinášajú rôzne verzie starých známych postáv a Rusty Pete je tu francúzsky pirát Pierre.

Detailnejšie sme prechod takto výrazne odlišnými dimenziami (z hľadiska príbehu) zatiaľ nevideli, ale mohli sme sa pozrieť aspoň na viacero postáv naprieč dimenziami. Medzi nimi nájdeme rôzne variácie na známe postavy, kde by ste možno ani nepovedali, že majú v sebe aj niečo iné. Nechýba medzi nimi napríklad Skidd McMarx. Ale pozor, nezostalo to len pri takomto obmieňaní starých známych vecí, ale pribudli aj nové a silné postavy.

Videli sme ale bleskové prechody dimenziami niekoľkými spôsobmi. Napríklad úderom do dimenzionálneho kryštálu na konkrétnom mieste okamžite zmeníte svet okolo seba.

Zmena je naozaj blesková a prakticky sa svet okolo vás prepne. Ste síce na tom istom mieste, ale niekde trochu inde. Videli sme tiež prechádzanie riftami v rámci bojov, kedy sú umiestnené na mape a keď nimi preskočíte, môžete sa zrazu ocitnúť za chrbtom nepriateľov a prekvapiť ich. Priamo sme ale nevideli nejakú možnosť vytvárať si vlastné prechody alebo niečo, čo by nebolo súčasťou skriptu či mechaniky hry.

Osobne ma ale zaujali vreckové dimenzie. Tu a tam pri prechádzaní levelov na nejaké narazíte a sú to vlastne akési bonusové úrovne, v ktorých vás čaká nejaká výzva. Tá je vždy naviazaná na nejakú hernú mechaniku alebo zariadenie a my sme napríklad videli dimenziu, kde bolo potrebné splniť výzvu s jazdou na podivnom tvorovi. Za tieto splnené výzvy následne dostanete časti brnení. Tie zmenia nielen vzhľad vašej postavy, ale tiež vedia čiastočne ovplyvňovať aj jej schopnosti. A to tak, že so sebou prinášajú pasívne vylepšenia štatistík.

Vyššie som písal o mnohých nových veciach, no jedna vec je tu po starom. Ratchet hry boli vždy o dvoch veciach – o akcii a o skákaní. Tak poďme na tú akciu. S istým nadnesením by sa dalo povedať, že predchádzajúce hry boli občas infantilné skákačky o šialených, pestrých, nápaditých a niekedy aj úplne geniálnych zbraniach. A tu sa to zatiaľ javí úplne rovnako.

Nepriateľov viete likvidovať na desiatky spôsobov, zbrane si meníte počas hrania plynulo a ak ich máte málo, dokúpite si ich v obchodoch. Zaujal ma napríklad Drillhound, čo je robotický pes, ktorý sa zahrabe do zeme a pri nepriateľoch vybuchne. Alebo Mr. Fungi, čo je vlastne hríb s funkciou automatickej obrannej veže. Autori zbrane dizajnovali tak, aby boli veľkolepé, strategické a humorné. Každá v hre by mala spĺňať minimálne jednu podmienku, no snažili sa, aby to bolo aj viac naraz.

Na zbrane je naviazaný nový ovládač DualSense, ktorý pomocou nových triggerov umožňuje meniť režimy streľby. Závisí tak od toho, ako hlboko trigger stlačíte. Môže sa tam tak strela nabiť, prípadne sa zbraň prepne na automatickú streľbu. Vždy závisí od konkrétnej zbrane, ako to má nastavené. Autori sa už tešia, ako si hráči vyskúšajú práve haptické možnosti ovládača. Zbrane však nie sú len o tom, čo drží postava v ruke. Ratchet tu napríklad využije aj robotického pavúka ako zbraň, ktorá zase hrateľnosť trochu obmení. A celkovo autori zapracovali na tom, aby akcia vyzerala lepšie. Je tu napríklad auto-strafe, výraznejší spätný ráz zbraní, ale z vizuálneho hľadiska oceníte napríklad aj to, ako nepriateľom po zásahoch odlietavajú časti brnenia.

Druhým stavebným kameňom série je skákanie a to tu tiež nechýba, ale tiež je rozšírené o nové prvky pohybu, ktoré s tými starými ponúkajú pestré možnosti hrateľnosti. Či už je to hák na priťahovanie sa k dimenzionálnym riftom, Rivetine Hoverboots na pohyb po bojisku, dvojskoky, wallrun alebo čokoľvek iné. Rivet má navyše trochu iné schopnosti ako Ratchet. Vracajú sa tiež staré zariadenia, prichádzajú nové a ako som už písal, autori ich chcú nechať vyniknúť vo vreckových dimenziách. Novinkou v rámci pohybov je Phantom Dash, ktorý vám umožní fázovať cez objekty a aj strely nepriateľov, čo sa dá skvele využiť v boji.

Jedna vec behom prezentácie na hre naozaj veľmi pekne vynikla – plynulý prechod medzi prestrihovými scénami a priamo hrateľnosťou. Autori si totiž dali záležať na kohéznom spracovaní vizuálnej stránky hry a naozaj bohatom množstve detailov. Pozrite si napríklad video tu v článku a dokonale je to tam ilustrované.

Potešia detaily ako to, že uši a chvost postáv veje vo vetre, vylepšená je dynamika vody a autori tu použili aj ray tracing na odrazy. V hre samotnej chcú ponúknuť dva režimy zobrazenia, ku ktorým nám až tak veľa zatiaľ neprezradili, ale sú zamerané hlavne na rozdiely v snímkovaní – bude tu tak 30fps režim a 60fps režim. Oba budú uzamknuté na tieto hodnoty a tomu bude pravdepodobne prispôsobené rozlíšenie a aj kvalita grafiky.

Hra chce byť výkladnou skriňou možností konzole PS5 a preto autori nemôžu vynechať zapracovanie Tempest 3D AudioTech enginu. Všetky tie pestré svety okolo vás budú doslova ožívať, keď budete hrať s podporovanými slúchadlami. Autori chcú, aby ste napríklad aj samotné vtiahnutie do riftu prežívali aj zo zvukového hľadiska, takže má toto „vcucnutie" svoj priestorový zvuk obklopujúci hráča. Audio tiež reflektuje, že je každá planéta iná. Hra chce znieť skutočne, aj keď vás berie na fantastické svety. Autori sľubujú bohatý, detailný a emocionálny zvuk.

Čo bolo na prezentácii Ratchet & Clank: Rift Apart to najhoršie? To, že musíme na vydanie hry čakať ešte do 11. júna. Niektoré veci autori stále neprezradili a nechali si ich zatiaľ pre seba. Na mnohé otázky tak stále nepoznáme odpovede, ale hra sa zatiaľ javí byť parádnym nástupcom legendárnej akčnej skákacej série, pričom nezabúda ani na novinky. Na Rivet sa teším už teraz, rovnako ako na mnoho šialených zbraní a pestré svety, ktoré nás čakajú.

MATÚŠ ŠTRBA

DOJMY

SCARLET NEX

NOVÁ JAPONSKÁ SEKAČKA

Mám veľmi rád akciu Astral Chain od Platinum Games. Možno pôsobí nenápadne, no ponúka zaujímavá sci-fi príbeh, skvelú akciu a navyše aj príjemný audiovizuál. A rozhodne nie som sám, kto má túto hru rád. Hra má na konte viac ako milión predaných kusov a jeden z nich asi išiel aj niekam do Bandai Namco, kde sa niekomu hra zapáčila až tak, že sa rozhodli spraviť si vlastnú verziu. Je to ako v tom vtipe o odpisovaní domácej úlohy, no rozhodne to nemusí byť niečo nutné zlé. Stále je Scarlet Nexus dostatočne svojskou hrou, akurát sa dosť podobná na niečo kvalitné, čo sme tu už mali.

Hra vás zavedie do ďalekej budúcnosti a alternatívnej reality, kde sa ľudstvo posunulo o poriadny kus ďalej. V ľudskom mozgu sa totiž podarilo nájsť psionický hormón, ktorý niektorým ľuďom umožnil odomknúť mimozmyslové schopnosti rôzneho druhu, napríklad psychokinézu, telekinézu, pyrokinézu, no okrem rôznych ďalších „kinéz" aj napríklad predvídanie budúcnosti a ďalšie schopnosti. Dali by sa tak robiť aj bežné úkony, no využívanie týchto schopností je veľkou záťažou na mozog, takže ich využívajú len špeciálne jednotky, ktoré sú na to vytrénované.

Mohli by ste si povedať, že idylka. Ľudstvo odomklo svoj potenciál a môže sa ďalej rozvíjať. Avšak zároveň začalo čeliť invázii nemysliacej hordy nepriateľov nazvaných Others.

XUS

Hrozba je o to väčšia, že má zálusk na ľudské mozgy, pričom útoky sú čoraz silnejšie. Ľudstvo si síce vypracovalo systém varovania, no aj tak dokážu nepriatelia v tvare agresívnych kríkov ruží s nohami zaútočiť a napáchať škody v mestách, kam sa civilizácia uchýlila. V úvode hry sa stávate najnovším regrútom jednotky Other Suppression Force (OSF), ktorá proti tejto hrozbe bojuje, pričom máte na výber z dvoch príbehov.

Je na vás, ktorú postavu si v úvode vyberiete, ale čakajú vás tu dve trochu iné cesty. Yuito Sumeragi je z významnej rodiny a jeho meno v OSF niečo znamená. Je však len na ňom, či naplní to, čo sa od neho očakáva. Kasane Randall je z menej prominentného prostredia, ale má obrovský talent a ešte väčšie schopnosti. Každá z postáv bojuje trochu iným spôsobom, aj keď základ ich schopností je rovnaký. Majú svoje vlastne príbehy, no už v úvodných hodinách hry, ktoré sme si mohli vyskúšať, aj neraz prepletené. Obaja sa naraz stanú súčasťou ORF a zúčastňujú sa rovnakých misií, ale v rozdielnych pozíciách. Bolo zaujímavé si zahrať tú istú misiu z dvoch perspektív a hre to dáva zaujímavý náboj, že na každej postave záleží.

Takmer finálnu verziu Scarlet Nexus sme mali možnosť zahrať si od úplného začiatku, no autori nám obmedzili to, pokiaľ môžeme hrať.

Ešte pred popisom hrateľnosti sa ale povenujem veciam, ktoré ma z príbehu zaujali, no behom tých spolu 6 hodín hrania nikam neviedli. Napríklad prepojenie oboch hlavných postáv bude určite hlboké. Koniec koncov poznajú sa už zo snov a je otázne, či tie sny nebudú znamenať aj niečo viac. Taktiež sa mi niečo nezdá na ospevovanom veľkom hrdinovi OSF, ktorý dokáže kopírovať schopnosti ostatných agentov, ale ten bol prakticky len spomenutý v jednom dialógu. Každopádne nemusíte čakať dlho na to, aby sa začali diať divné veci.

Obe hlavné postavy síce majú schopnosť psychokinézy, ale využívajú ju iným spôsobom, čo sa odráža aj na samotnej hrateľnosti. Zdalo sa mi, že on je silnejší a ona zase slabšia, no vyvažuje to rýchlosťou a dosahom zbraní. Ale je to len môj dojem, ktorý mi nikto iný nepotvrdil. Každopádne mi ale aj ľudia z Namco potvrdili, že aj podľa novinárov sa Kasane hrá ťažšie, tak odporúčali, aby bol Yuito prvou voľbou novinárov. Keď už si ale postavu vyberiete, nedá sa ísť späť. Len si hru rozohrať znova za druhú postavu. Pri vydaní si tak asi najskôr zahrajte za obe aspoň tutoriál (ktorý vás zoznámi so schopnosťami postáv a s mechanikami hernej akcie), aby ste sa rozhodli, ktorý herný štýl vám sedí viac

Hra sa vlastne skladá z dvoch častí. Prvoradá je akcia, kedy sekáte haldy nepriateľov, pomáhate si rôznymi útokmi a nakoniec sa dopracujete k nejakému obrovi, ktorého skolíte. Potom prichádzajú chvíle uvoľnenia, kedy sa posúva ďalej príbeh a vzťahy medzi vami a ďalšími postavami. Je to lineárne, minimálne v našej verzii sa nejako vzťahy nedali vetviť možnosťami dialógov. Je to naozaj len ako taká pauza v akcii a posúvanie príbehu pomocou prestrihových scén. Odklikáte si dialógy a idete na ďalšiu misiu.

Vaša postava sa dostane do tímu, pričom každá postava do iného s inými spolubojovníkmi. Každý z nich má nejaké vlastné schopnosti a ak chcete postavy levelovať, musíte s nimi zlepšovať vzťah. Napríklad mimo hlavnej misie zobrať nejakú vedľajšiu úlohu pre nich, odbijete si dialógy s nimi. To im zlepší schopnosti a vyzerá to tak, že maximálna úroveň spolubojovníkov v hre bude 6. Taktiež dokážete meniť taktiku svojho tímu a meniť aj členov tímu, ktorých so sebou na misiu zoberiete. A toto všetko má veľký vplyv...

...keďže si od spolubojovníkov dokážete prepožičať ich schopnosti. Boj je tu pomerne klasický a nesie sa v duchu obdobných akčných hier z Japonska. Sekáte, psychokinetickými útokmi hádžete autá na nepriateľov,

tvoríte kombá a máte k dispozícii aj špeciálne útoky, či dokonca efektné popravy nepriateľov ľavým triggerom, keď si to situácia vyžaduje. Nechýbajú defenzívne manévre, napríklad perfektne načasovaný úskok, ktorý vám otvorí okno na útok. No okrem toho máte k dispozícii aj isté množstvo energie, ktorá slúži na to, aby ste získali útoky spolubojovníka. Ak ovláda pyrokinézu, zaútočíte ohňom a následne sú vaše útoky týmto elementom posilnené a dokážu vyvolať efekt požiaru, takže nepriateľ horí, čo mu uberá viac zo života. Podobné je to s ďalšími efektmi, ale môžete si prepožičať aj neviditeľnosť pre stealth postup a ďalšie schopnosti.

Na boje som si musel chvíľku zvykať, lebo je tu toho naozaj veľa, ale hrá sa to dobre. a rovnako dobre sa na to pozerá, keďže sekáte hordy, okolo vás je oheň, blesky a neviem čo všetko možné ešte. Do toho ich dokážete napríklad zasiahnuť vlakom na koľajniciach a elegantne tak zlikvidovať aj väčšiu skupinu. V boji si tiež pomáhate vybavením (časom môžete meniť aj zbrane) a tiež predmetmi, ktoré zvýšia vašu silu, zregenerujú časť života a podobne. Všetky si pomerne rýchlo osvojíte a už to len začleniť do vášho hrania.

Svoju postavu si môžete aj vylepšovať a to prostredníctvom mozgovej mapy, kde si sprístupňujete nové schopnosti a tiež vylepšujete tie, ktoré už ovládate. Je to pomerne jednoduché rozhranie a mapa rozdelená do niekoľkých sekcií, takže sa môžete sústrediť na veci, ktoré vylepšia váš štýl hrania. Rovnako je len na klik vzdialená aj mapa aktuálneho prostredia. Tie sú v hre pomerne členité a to aj do výšky, kedy majú niekoľko poschodí. Mesto, v ktorom sa pohybujete medzi misiami, je naopak pomerne jednoduché a nedá sa ísť všade. Ale čakajú vás tam ľudia dostupní aspoň na krátke dialógy. Ďalším klikom sa zase dostanete k správam od postáv, na ktoré môžete aj reagovať.

Keďže sme hrali už takmer finálnu verziu Scarlet Nexus, pochybujem, že sa ju autorom podarí graficky vylepšiť a teda nie je to žiadne terno. Ale má to svoj štýl, ktorý nie je zlý. Na druhej strane by takáto hra mohla snáď bežať aj na Switchi. Hudba je tiež fajn a k dispozícii sme mali japonský dabing, ktorý je veľmi dobrý a ku hre sa naozaj hodí. Tieot veci sú pre podobné japonské hry bežné, takže ak sa vám páčia Niery, Astral Chain a kopa ďalších vecí, kde proti monštrám bojujú postavy s veľkými mečmi, toto by vás ohlo osloviť. Hra sa nebude predávať na milióny, ale fanúšikov si určite nájde. Osobne som zvedavý na to, ako sa rozvinie príbeh hry, ktorý sa javí byť zaujímavý a trochu aj netradičný. Zatiaľ môžem zhodnotiť akciu a tá zabaví.

MATÚŠ ŠTRBA

DOJMY

FAR CRY 6

NÁVRAT DO BOJA

Far Cry 6 nás 7. októbra zavedie do Karibiku. Na ostrov vytvorený podľa Kuby nazvaný Yara. Bude to ostrov kontrastov, na ktorý sa dostávame 50 rokov po prvej revolúcii. Do času, kedy je krajina na pokraji kolapsu a na pokraji ďalšej revolúcie.

Prezidentom krajiny je totiž diktátor, ktorý chce obnoviť zašlú slávu ostrova a to za každú cenu. Cena bude krv obyvateľov ostrova. Prezident totiž zaviedol prísne sociálne reformy a všetkých, kto neposlúchajú, posiela na nútené práce. Revolúcia je na spadnutie.

Vy sa dostávate do postavy Daniho Rojasa, či už muža, alebo ženy. Sami si ho vyberiete a upravíte vzhľad. Vyhodili vás z armády a chcete odísť preč z ostrova, ale keď vidíte, čo sa deje, nemôžete. Zostávate a pridávate sa k odboju.

Na vašom odboji je postavená celá hrateľnosť a celý svet, ako aj postavy, ktoré vám budú pomáhať, ktoré majú svoje dôvody na boj.

Stretávate sa aj s hlavným architektom revolúcie, ktorý vám pomôže s vybavením.

Keďže je to spracované po vzore Kuby, aj tu si musíte poradiť s tým, čo máte a to ako v autách, ktoré budú špeciálne customizované, tak aj na zbraniach. Tie budú zložené zo všetkého, čo je poruke. Zo sardiniek, z motorov z motorky, s použitím CDčiek. Plus k tomu dostanete aj rôzne možnosti vyzbrojených batohov a to napríklad s jetpackom, raketometom alebo plameňometom.

Vy budete prechádzať ostrovom, kontaktovať tajné kempy odboja, získavať misie a útočiť, pašovať, kradnúť, ale aj podplácať, sabotovať. Všetko ako v prírode, tak v malých mestečkách, ale aj veľkých mestách. Samotný svet bude najväčší a najdetailnejší vo Far Cry hrách doteraz.

Nakoniec, aby ste neboli sám, budete mať psa Choriza, a vyzerá, že tam bude aj krokodíl, ktorého budete môcť cvičiť a vybavovať.

Hra vyjde na PC, Xbox One, Xbox Series XS v Smart Delivery verzii a na PS4 a PS5 v samostatných verziách.

Bodega

INTERVIEW

AKO VZNIKALA SLOVENSKÁ STRATÉGIA GRAYZONE?

Dostali sme príležitosť vyspovedať hlavného dizajnéra a zakladateľa nezávislého štúdia Eastworks, Ruda Starucha. Vývojárske štúdio z Košíc je známe najmä vďaka spolupráci s hernými firmami, ako 2K, Bohemia Interactive či Giant Games a môže sa tiež pochváliť podporným vývojom na veľkých herných sériách, ako je Mafia, Arma alebo aj Heroes of the Might and Magic. Boli sme zvedaví na prvý, samostatný veľký projekt, ktorý štúdio pomaly dokončuje.

Kde a ako vzniklo vaše herné štúdio a aké boli vaše začiatky?

Začiatky boli ťažké ako pri každej firme, ktorá vzniká úplne od nuly. Bolo náročné si vybudovať klientelu a udržať si kvalitu. Rokmi sme si však vytvorili pevné základy, na ktorých stále staviame. Štúdio Eastworks s.r.o. bolo založené v roku 2011 s primárnym cieľom vypomáhať s 2D a 3D grafikou do počítačových hier. Postupne sme sa etablovali na trhu vďaka

rastúcej kvalite a dlhoročnými skúsenostiam z predchádzajúcich rokov. Míľnikom boli hlavne roky 2013 až 2015, keď sme pracovali na veľkých projektoch, ako Mafia 3, Arma 3: Apex, Murdered: Soul Suspect a Enemy Front.

Naše služby využívajú hlavne zahraniční partneri aj vďaka bohatým referenciám z minulosti. Aj na základe toho v roku 2016 vznikla myšlienka na vytvorenie vlastnej hry. Tento krok je novou etapou pre firmu, ako aj jej zamestnancov. Vývojový interný tím je zostavený z 3 zamestnancov na plný úväzok, 2 študentov (brigádnikov) a 4 živnostníkov. Externý tím má 5 až 12 členov, v závislosti od projektov. Projekty realizujeme v Košiciach v prenajatých priestoroch na Murgašovej 3, kde sídlime už šiestym rokom.

Na akom projekte práve teraz pracujete?

Momentálne dokončujeme našu stratégiu Gray Zone, ktorú si sami financujeme z vlastných zdrojov. Gray Zone je taktická RTS s RPG prvkami. Ide o odyseu otroka z ďalekej budúcnosti, ktorý sa postavil svojim pánom počas revolúcie. Hra obsahuje plno rôznorodých postáv, zábavné dialógy a veľa akcie. V budúcnosti a v závislosti od výsledkov predaja chceme aj naďalej tento projekt updatovať a dopĺňať o nový obsah. Hra je dostupná na Steame zatiaľ v Early Access verzii.

Aký príbeh a štýl hrateľnosti môžu hráči v Gray Zone očakávať?

Ide o sci-fi s prímesou fantasy. Gray Zone je silno orientovaná na príbeh, v tomto smere určite zaujme. Bude však závisieť na hráčovi, aký postup v hre zvolí. Či už zvolí akčnejší postup, alebo zvolí cestu stealth, bude za to príkladne ocenený XP a skill bodmi.

Prečo ste sa rozhodli ísť cestou Early Access?

Primárne sme plánovali získať prostriedky na ďalšie financovanie projektu. Tiež sme chceli hodnotenia od hráčov, ktoré by sme dokázali využiť pri vylepšovaní nášho projektu. Plnú verziu hry Gray Zone však plánujeme dokončiť na jeseň 2021.

Aká je herná doba v Early Access verzií a čo obsahuje?

Early Access obsahuje zatiaľ šesť misií. Kompletná hra bude pozostávať z ôsmich misii + dvoch skirmish misií. Spolu okolo 12 - 15 hodín herného času.

Prečo ste sa rozhodli práve pre žáner stratégie?

K strategickým hrám máme najbližšie ako hráči, ale aj ako vývojári. Držíme sa sloganu: „Rob to čo najlepšie vieš." Ja som vždy hral strategické hry, tento žáner ma vždy bavil. Bolo pre nás prirodzené, že skúsime vytvoriť vlastnú hru práve v tomto štýle.

Ako dlho už pracujete na hre Gray Zone?

Na hre pracujeme približne 5 rokov. Trvá to dlhšie, lebo je to náš prvý projekt. V súčasnosti pracujeme na update, v ktorom bude vylepšená hrateľnosť, inteligencia postáv a tiež veľa zábavných prvkov.

Aké vylepšenia bude obsahovať nový update hry Gray Zone?

Nový update bude obsahovať veľa zmien v hrateľnosti, v grafike a tiež vylepšuje zakrádanie. Hráč bude môcť získavať XP a skill body a následné rozvíjať schopnosti hrdinu. Je veľmi veľa veci, ktoré sme doteraz pridali. Hádzanie kameňom na odlákanie nepriateľa, možnosť sledovania pohľadu nepriateľa, omráčenie nepriateľa a veľa ďalšieho, vrátane nových misií a ich obsahu.

Rozmýšľate o implementovaní multiplayeru?

Hra je momentálne iba vo verzii pre jedného hráča. Možno v budúcnosti spravíme multiplayer, ale to je zatiaľ vo hviezdach

Pracujete na projekte sami alebo máte aj určitú externú výpomoc?

Programovanie, grafiku a level dizajn si robíme sami. Využívame však aj externú výpomoc pri tvorbe hudby, dabingu či testingu od rôznych živnostníkov a firiem. Sami by sme to nezvládli.

V akých jazykoch je hra lokalizovaná, obsahuje aj slovenskú lokalizáciu či dabing?

Hra obsahuje lokalizáciu na 9 rôznych jazykov, vrátane češtiny. Slovenská lokalizácia je prichystaná, ale slovenský dabing nepripravujeme. Je to pre nás v súčasnosti časovo a finančné náročné. Možno neskôr spravíme český dabing, ale to závisí od toho, či si to hráčska komunita vypýta.

Je stratégia Gray Zone prispôsobená bežným konzumentom, alebo si prídu na svoje skôr vášniví hráči?

Ja si myslím, že hra je pre každého, kto má rád stratégie a chce vyskúšať niečo nové.

Aké sú vaše plány s projektom do budúcna?

Určite budeme hru naďalej vylepšovať, máme dobrý tím. Možno urobíme multiplayer, prípadné verzie pre iné herné platformy.

Ako zvládate prácu na projektoch počas pandémie a jej opatrení?

Dávame našim zamestnancom v tejto neľahkej dobe určitú voľnosť v tom, kde a ako chcú pracovať. Väčšinou sa ale snažíme, aby sme mali našich kľúčových členov v priestoroch kancelárií, hlavne keď finišujeme updaty, ale inak vieme vyhovieť zamestnancom aj prácou z domu.

Naberáte do svojich radov nové posily?

Stále hľadáme skúsených 2D a 3D grafikov na naše projekty. Taktiež hľadáme profesionálnych ľudí na marketing a PR.

Pracujete aj na iných projektoch?

Stále pokračujeme v outsourcingu pre iné spoločnosti. Momentálne máme rozrobených plno projektov v rôznych herných žánroch.

Ďakujem za rozhovor.

Ja tiež ďakujem.

JINXED

RECENZIA

URTUK THE DESOLATION

Mad Sheep Studios / PC

THE DESOLATION

Ťahové stratégie si vedú v súčasnosti stále dobre. Aj vďaka vysokej kvalite, ale hlavne rôznorodosti obsahu, ktorý ponúkajú. Do tejto rozrastajúcej sa rodiny ťahoviek sa nedávno prihlásil aj slovenský titul Urtuk: The Desolation. Vývojárske štúdio Mad Sheep Studios, konkrétne vývojár Dávid Kaleta, dal dokopy temnú survival ťahovú RPG stratégiu pre jedného hráča, umiestnenú v otvorenom fantasy svete, kde v ruinách nájdete len zúfalstvo, des a krv.

Pred mnohými storočiami bol Urtukov temný svet krajinou mieru. Obri s ľuďmi nažívali v symbióze, až kým vojna medzi týmito dvoma rasami obrov úplne nevykynožila. Pár rokov dozadu sa tajnému spolku vedcov podarilo objaviť a extrahovať z kostí týchto starovekých velikánov esenciu života, s ktorou začali následne experimentovať. Zistili, že s touto mystickou tekutinou môžu vyliečiť mnoho rozličných chorôb, ošetriť ťažké rany a spomaliť či zastaviť proces starnutia. Väčšinou však malo toto sérum opačný účinok a spôsobovalo rôzne mutácie a smrteľné ochorenia. Vy sa ujmete postavy menom Urtuk, čo uniká zo sanatória, kde sa pokusy na ľuďoch dejú na bežnom poriadku. Poznačený experimentmi a mutáciami sa s partiou vami podobnými vydáte naprieč rôznymi krajinami za hľadaním lieku, ktorý vám môže dať šancu oslobodiť sa od utrpenia a určitej smrti.

Na začiatku si vyberiete zo štyroch obťažností (ku ktorým sa neskôr pridá piata po prejdení hry na epickej náročnosti), ktoré môžete skombinovať s režimom Iron man (kde každá vaša smrť na bojisku znamená úplný koniec hry). Na výber dostanete 12 rôznych tried postáv, ako Guardian, Berserker, Spearman, Footman, Warmonk atď., z ktorých si na začiatku môžete vybrať 3 hlavné. Jednu z nich si určíte ako titulného Urtuka. Každá postava má svoju špecifickú zbraň, brnenie či štíty, vlastnosti a útoky. Taktiež si môžete v úvodnom menu vybrať 3 rôzne predmety do vášho inventára, ktoré vám neskôr pomôžu v boji.

Hra vás už pri prvom súboji s nepriateľmi prekvapí detailným tutoriálom, ktorý vám presne vysvetlí to, čo v danej chvíli potrebujete vedieť. Každá informácia ohľadom boja, útokov či predmetov je jednoducho a jasne rozpísaná, k čomu dopomáha aj grafický dizajn ikoniek a prehľadný HUD. Pred každým súbojom si môžete takticky rozmiestniť vaše postavy. Boj je, pochopiteľne, na striedavé ťahy a odohráva sa na šesťuholníkovej procedurálne generovanej mapke s rôznymi úrovňami terénu. Nie každý takýto šesťuholník je bezpečným miestom. Môže obsahovať rôzne typy nebezpečných elementov, ako sú kamene, hroty alebo blato, ktoré spôsobia vám alebo nepriateľovi určitú ujmu, poškodenie či rovno smrť, keď na nich stojí alebo cez ne prejde.

Každý ťah postavy pozostáva z pohybu a následného útoku či využitia špeciálnej vlastnosti. Napríklad Guardian so svojím špeciálnym útokom posunie nepriateľa o dve hracie polia dozadu alebo postava Javelinier dokáže meniť terén mapy. Každý efekt útoku závisí od typu postavy, zbrane, predmetov, ktoré má v v tom čase inventári. Každý útok vás bez dobrej ochrany, ako je štít či brnenie dokáže nielen poraniť, ale pokojne aj spomaliť, ochromiť, spôsobiť krvácanie, či vám uštedriť kritický úder.

Ak sa počas súboja pomýlite, viete vrátiť predošlý ťah spať, čo sa hodí pri tuhších nepriateľoch. Keď vás alebo vašich bojovníkov nepriatelia dorazia v niektorom boji, získate status poranenia a zranené postavy si nezahrajú do konca bitky. Po boji si však môžete postavu uzdraviť v inventári. Plné uzdravenie trvá niekoľko dní, avšak keď vám v tom čase v boji znova zrania rovnakú postavu, stratíte ju nadobro. Keď vám takto zabijú liečiaceho sa Urtuka, hra zahlási Game Over.

Po víťazstve nad nepriateľom získavate predmety, zbrane, XP body, krv, mäso, alkohol a esenciu života, z ktorých si v inventári vylepšíte seba a svojich členov. Predmety, ktoré extrahujete z nepriateľov, sa nazývajú mutátory a viete ich navzájom kombinovať, čím vylepšíte ich vlastnosti . Každá postava má v inventári 4 sloty pre mutátory, ktoré si môžete medzi členmi družiny ľubovoľne prehadzovať. Mutátor môže pridať nové efekty k útokom postáv, napríklad znehybniť nepriateľov alebo spôsobiť krvácanie, otravu alebo vyliečiť vaše postavy počas boja. Určité typy mutátorov zlepšujú takzvaný „focus" a keď ho naplníte, vylepšíte ním niektoré vlastnosti danej postavy. Neskôr dokážete mutátory absorbovať a ostanú vám tak navždy.

Spojením zložiek krvi, mäsa, alkoholu vytvoríte medicínu na uzdravenie. Postavy v hre majú klasické štatistiky RPG, ako je úroveň, schopnosti, zručnosti, HP atď. S každým súbojom získavajú členovia skúsenosti a keď majú dostatok XP, postupujú o úroveň vyššie. Každá trieda postáv má svoju vlastnú fixnú zbraň, ktorú však neviete prehadzovať medzi členmi družiny. Nájdete tú typické meče či kópie, ale aj strelné zbrane ako kuše a oštepy. Zbrane sa síce upgradovať nedajú, avšak z nepriateľov postupne vypadnú ich lepšie a kvalitnejšie verzie. Podobne sú na tom sú brnenia a štíty. Prebytočné zbrane a predmety viete v inventári rozložiť a získať z nich tzv. trilium, čo je forma platidla v hre. Trilium taktiež viete získať vo forme daní z obsadených a oslobodených táborov, ktoré vám cinknú na účet každý siedmy deň v hre.

Po úvodnom úteku z väzenia sa ocitnete na mape sveta, ktorú odkrývate postupným objavovaním navzájom prepojených miest, ako sú úkryty, tábory a obchody. Každé takéto miesto môže obsahovať okrem súboja aj tajné zákutia, ktoré nie sú vždy bezpečné a vedia vašej partií uškodiť. V obchodoch alebo na čiernych trhoch viete zameniť spomínané trilium za rôzne predmety, zbrane a brnenia. Počas prieskumu môžete získať do partie ďalšie postavy splnením určitých úloh, záchranou väzňov v boji alebo ich najatím. Zachránení obyvatelia vám často pomôžu informáciou k ceste za vaším cieľom k úplnému uzdraveniu.

Kampaň je rozdelená na určité zóny. Každá zóna má svoje špecifické prostredie, typy nepriateľov a na konci musí hráč poraziť bossa krajiny. Svet Urtuka však poteší najmä svojou dynamickosťou. Napríklad nie na každom mieste na mape váš vpád musí vyústiť do konfliktu. Vždy sa vás hra opýta, či chcete útočiť alebo pomôcť obyvateľom. Keď sa rozhodnete zakročiť, pozabíjate povedzme šiestich nepriateľov z desiatich a uprostred boja ujdete a neskôr sa vrátite na miesto činu. Na bojisku budú prítomní iba zvyšní štyria protivníci. Taktiež počas brázdenia mapy sveta môžete naraziť na náhodne konflikty nepriateľov. Postupným objavovaním sa však môže dostaviť aj určitý stereotyp, keďže vašou úlohou je väčšinou vyhladiť nepriateľov. Menší bonus hry je editor máp, kde si vytvoríte bojové polia a súboje podľa vlastného gusta. Je čudné, že Urtuk: The Desolation neobsahuje žiadny multiplayer, čo si žáner ťahovej stratégie priam pýta.

V čom hra exceluje je grafika a zvuk. O celkový art sa postaral Lukáš Svrček a mňa osobne zaujal jeho komiksovo ladený štýl so zmesou hororu a hnusu,

ktorý vás vnáša do sveta temných experimentov a groteskných príšer. Detailné, ručne vytvorené kresby síce nepotešia odporcov krvákov, ale určite nadchnú nejedného milovníka temnej fantasy s prímesou hororu. Animácie postáv na mňa osobne pôsobia ako orezané, ale aj tak ich hodnotím pozitívne, keďže pôsobia plynulo a dávajú hre spomínaný komiksový nádych. Atmosféru už len vkusne vypĺňajú kvalitné zvuky a atmosférický soundtrack s veľkou dávkou epickosti a bojovej nálady, ktoré do vás narazia už v úvodnom menu. Taktiež som čakal od slovenského vývojára slovenskú alebo českú lokalizáciu, ktoré tu medzi šiestimi cudzími jazykmi absentujú

Urtuk: The Desolation je skvelým príkladom toho, že sa slovenskí vývojári neboja v súčasnosti zariskovať so žánrovou hrou a s obsahom plným hororových prvkov bez typických fantasy elementov, ako sú kúzla, mágia a čarovných bytostí ako elfovia alebo draci. O to viac to treba oceniť, keď je hra tvorená len pár ľuďmi s veľkou dávkou talentu a chuťou tvoriť. Táto ťahová stratégia núti hráča nielen plne využívať vlastnosti jednotlivých postáv a tried, ale aj terén vo svoj prospech. Každá nová hra je procedurálne vygenerovaná, čo hráčom zaručí rôznorodé mapy a boje, aj keď po čase sa môže dostaviť stereotyp. RPG prvky určite potešia priaznivcov podobných titulov a grafický dizajn zaujme, aj keď pár vecí v menu hry by sa vylepšiť rozhodne dalo. Komu chýbala klasická séria Heroes of the Might and Magic a vždy ju chcel okoreniť temnotou a hnusom, Urtuk: The Desolation mu to splní.

JINXED

PLUSY
+ príbeh
+ ručne kreslená grafika
+ rôznorodé postavy a predmety
+ intuitívna hrateľnosť
+ editor máp
+ hudba, zvuk

MÍNUSY
- postupom času menší stereotyp
- chvíľami náročné, permanentná smrť
- žiadna slovenská ani česká lokalizácia
- pre niekoho hororové a brutálne
- zišiel by sa aspoň lokálny multiplayer

8.0

RECENZIA

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

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

NÁVRAT SHEPARDA

Niečo takéto sa podarí naozaj len ojedinele. Nemyslím ani tak hry ako také, ale to, čo predstavujú. BioWare vytvorili obrovské, bohaté, detailné a uveriteľné sci-fi univerzum, ktoré sa môže smelo porovnávať so Star Wars alebo Star Trek a v ničom za nimi nezaostáva. Toto univerzum okrem hier rozšírili aj do kníh a komiksov, len tie filmy zatiaľ chýbajú. A aj keď od vydania pôvodnej trilógie už ubehlo pár rokov, stále má milióny fanúšikov, ktorí sa radi nechajú opäť pohltiť príbehom o záchrane galaxie pred hrozbou z temnoty vesmíru. A že to má stále svoju silu, nám dokazuje aj nová remastrovaná kolekcia Mass Effect: Legendary Edition.

Je to ten najultimátnejší Mass Effect zážitok doteraz a aj keď by ste možno pri takomto tvrdení čakali iné hodnotenie, pravdou je, že aj na tejto sérii sa podpísal zub času. Aj keď je naozaj nadčasová a stále kvalitná, nejaké veci najmä pri takomto celkovom pohľade už nefungujú až tak ideálne. Stále je to ale niečo, čo by si nemali nechať ujsť nielen hráči, ktorí sérii prepadli už kedysi, ale aj úplne noví, ktorí ešte nemali tú česť spoznať Sheparda a jeho/jej pestré posádky na palube ikonickej vesmírnej lode Normandy.

N7

Aj z toho pohľadu je recenzia niečoho takéhoto náročná. Nielenže je to úplne mega dávka obsahu a zážitkov, ale treba ju písať pre dve publiká – jedno, ktoré ju dobre pozná, a druhé, pre ktoré to bude premiéra so značkou. Znalí hráči tak snáď odpustia, že sa niektorým veciam nebudem až tak hlboko venovať, ale tých ostatných poteší, že tu nebude veľa spoilerov, aby si mohli trilógiu užiť v celej kráse. Je tu totiž toho naozaj veľa, čo si môžete užiť. Scenáristický tím okolo Drewa Karpyshyna a Maca Waltersa totiž priniesol nielen vyššie opísané univerzum, ale aj hlboké postavy, zaujímavé zvraty, vypäté situácie a emocionálne momenty. Bez prebytočného pátosu, bez citového vydierania (možno až na úvod trojky), ale zato v kvalite, ktorá vás nepustí, kým nebudete mať prejdenú každú jednu úlohu.

Príbeh trilógie nie je o ničom menšom než o záchrane galaxie. Vy ste veliteľ Shepard a je na vás, kto to bude. Muž, žena, vojnový hrdina, sirota...postavu si tvoríte pred začiatkom prvej časti a môžete s ňou prejsť všetky tri hry rovno po sebe. Alebo si medzi časťami môžete postavu aj zmeniť, robiť iné rozhodnutia. Ak si chcete zahrať napríklad len dvojku alebo trojku, tiež je tu na to riešenie. Vytvoríte si postavu a v podobe pekne spracovaných interaktívnych Dark Horse komiksov (ktoré sú medzi časťami aj tak) môžete robiť dôležité rozhodnutia o tom, s kým bude mať vaša postava vzťah, koho zachráni, kto zomrie a podobne.

Ak už máte svoju postavu a idete pekne od začiatku prvej časti, spoznávate vesmír, v ktorom ľudstvo objavilo artefakt starobylej a dávno vyhynutej civilizácie, ktorý ho katapultoval v oblasti pokroku výrazne dopredu. Vďaka tomu ľudia cestujú medzi hviezdami, nadviazali kontakty s mimozemskými rasami a sú tiež súčasťou medzirasovej vesmírnej organizácie na Citadele – akomsi centre politického a spoločenského diania v galaxii. Avšak nie sú rovnocenným členom, iné rasy ľudí vnímajú ako agresívnych, prchkých, jednoducho takých, akí sme. Je na vás, aby ste to zmenili. Dostávate totiž úlohu zastaviť špeciálneho agenta, ktorý zdanlivo prešiel na druhú stranu.

Je to hlavne sci-fi, ale nechýba v tom trochu politického thrilleru, občas ani humor a ak to viete dobre rozohrať, tak príde rad aj na romancu. Pomedzi to sa dozvedáte o prastarej hrozbe cudzej rasy, ktorá likviduje život, no je zdanlivo vzdialená a vy máte oveľa väčšie problémy. Okrem naháňania zloducha totiž v galaxii prebieha mnoho mocenských bojov, menších aj väčších konfliktov a veľa trenia medzi rasami aj jednotlivcami. Do toho všetkého sa môžete zapojiť, nejakým spôsobom to ovplyvniť a ešte na tom aj získať. Či už kredity, alebo skúsenostné body.

To je len začiatok jednotky a počkajte si na jej finále. To je však stále nič oproti tomu, čo vás čaká v ďalšej časti. Hlavne dvojka je naozaj bohatá a pestrá, s miliónmi príbehov, ktoré môžete nejakým spôsobom zažiť, či je to priamo formou úlohy, alebo len dialógu, ktorý započujete medzi dvoma postavami na nejakej vesmírnej stanici. Trojka je oproti tomu zase výrazne vojnová a viac zameraná na samotný boj. Nesie sa ňou ťažoba nadchádzajúcich udalostí, ale aj nádej, ktorou je vaša postava. Každá z hier má vlastnú atmosféru, vlastný príbeh a vždy v jadre kvalitný, ale zároveň spoločne výborne fungujú ako súčasť celku.

Mass Effect, to je jeden veľký príbeh vyskladaný z kopy malých. Budete s úžasom sledovať, koľko úsilia autori do trilógie vložili. Sú tu detailne prepracované rasy so svojou vlastnou históriou, konfliktami medzi sebou, vierou, spoločenským usporiadaním, kultúrou a jednoducho všetkým, čo by ste od toho čakali. Môžete o tom počúvať v dialógoch aj čítať v kódexe. A budú to hodiny, ktoré nebudete ľutovať, lebo to všetko je vybudované pútavo. To isté platí aj pre postavy. Na svojich cestách ich stretnete kopu, niektoré naberiete do tímov a tie hlavné vám extrémne prirastú k srdcu. Spoločníci v hre patria medzi to najlepšie, čo RPG hry ponúkajú. Majú zaujímavé osobnosti, oslovia vás aj dizajnom a v neposlednom rade aj hereckými výkonmi tých, ktorí za nimi stoja. Sú tu však aj nejaké menšie zakopnutia. Hlavne jednotka nemá ešte niektoré postavy úplne vyprofilované a až od dvojky s nimi začne tá pravá horská dráha akcie, dialógov aj citov. DLC postavy majú toho príbehu menej a až na výnimky vám až tak k srdcu neprirastú. Je to pochopiteľné z pohľadu pôvodného vydávania, hráči by prskali, ak by nejaká skvele spracovaná postava vyšla len ako DLC, ale z aktuálnej optiky kompletnej kolekcie zamrzí, že nedostali viac priestoru. No a potom je tu ešte ten kontroverzný koniec. Po viac ako 150 hodinách zábavy vás čaká pár minút mierneho sklamania, lebo ani po tých rokoch nie je koniec to, čo by si hráči predstavovali. Paradoxne takto retrospektívne môžeme povedať, že bol presne naznačený už v rámci jedného dialógu v prvej časti.

Kým z hľadiska príbehu a postáv je jednoduché hodnotiť celú trilógiu, z pohľadu hrateľnosti to už nejde, lebo je každá hra osobitá a s vlastnými pravidlami. Od začiatku ale majú všetky tri hry spoločné, že sú to akčné RPG. Možno s väčším príklonom k akcii, ale ani tie RPG prvky tu nie sú zbytočné. Vyberáte si triedu postavy a podľa nej máte dostupné schopnosti – či už typicky ľudsky bojové, bionické, alebo technické. Triedy sa ďalej rôzne špecializujú a neskôr si viete v každej hre odomknúť aj pasívne schopnosti, ale v každej hre trochu inak (na rôznych stupňoch, rôznym spôsobom či výberom).

Systémy sú si blízke prakticky len medzi dvojkou a trojkou, jednotka je od nich viac odlišná, no vo všetkých troch hrách to funguje veľmi slušne a naozaj si môžete užiť niekoľko prechádzaní a vždy iným spôsobom. Okrem toho ale levelujete aj svojich parťákov, odomykáte im špeciálne schopnosti a, čo je najlepšie, dokážete ich ovládať aj v boji a dávať im príkazy počas dočasného zastavenia boja. To vám umožňuje mať v boji rôzne triedy podľa želanej situácie (a nepriateľov pred vami), čomu prispôsobíte schopnosti a viete ich aj parádne kombinovať. Napríklad s jednou postavou nepriateľa pripraviť o štít, s druhou ho zdvihnúť do vzduchu a vy už potom len strelíte presne do hlavy.

Rovnako sa naprieč hrami menila aj samotná akcia. Aj napriek úpravám a opravám je v jednotke stále najviac toporná. Oproti pôvodnému vydaniu už však dokážete používať aj zbrane mimo svoju špecializáciu, akurát ich neviete ďalej levelovať. V dvojke sa zbrane levelujú úplne inak a musíte hľadať upgrady, no vylepšujete tiež samotnú loď Normandy, aby ste mali väčšie šance vo finálnej bitke. Trojka zase levelovanie zbraní vrátila, aj keď v inom štýle, navyše pridáva hmotnosť zbraní.

Jednotka v streľbe stavia na systéme prehrievania zbraní, takže musíte do krytu prechádzať nielen vtedy, keď sa potrebujete skryť pred nepriateľskou streľbou alebo doplniť zdravie, ale tiež vtedy, keď potrebujete nechať zbraň vychladnúť. Od dvojky sa to zmenilo na systém zásobníkov, ktoré zbierate a reálne vám môže dôjsť munícia, ale hre samotnej to sedí lepšie. Navyše to aj trošku viac motivuje striedať zbrane, aby ste neplytvali muníciou z menej efektívnych zbraní voči aktuálnym nepriateľom. Trojka je v oblasti akcie najďalej, akcia je pekne plynulá, doplnená o viac interakcie a aj s parádne vylepšenými útokmi zblízka, ktoré konečne dostali zmysel. Pridané možnosti interakcie navyše pomáhajú nielen dynamike, ale aj tempu a dizajnu hry – viac sa naskáčete aj nalozíte.

Trojka je ale tiež ťažšia ako predchádzajúce hry. Upravuje aj spôsob výberu obťažnosti, keď si môžete vybrať sústredenie na príbeh s jednoduchšou akciou, RPG režim alebo akčný režim. Taktiež sa dočkala najväčších zmien umelej inteligencie, ktorá je agresívnejšia, používa proti vám granáty a celkovo už nie je taká hlúpa ako v jednotke, kde AI stále patrí k najslabším článkom hry. Pritom ide o AI spolubojovníkov aj nepriateľov. V trojke máte granáty aj vy a tiež si ich upravujete podľa tried.

Všetky tri hry sú nielen o príbehu, levelovaní a akcii, ale aj o explorácii. Čakajú na vás desiatky rôznych planét, mesiacov, asteroidov, vesmírnych staníc a aj vrakov, ktoré môžete navštíviť a opäť v každej hre inak. Jednotka vás naozaj dostane na mnohé planéty, ale na niektorých sa toho až tak veľa nedeje, respektíve tam nájdete len menšie úlohy,

ktoré sa nerozvinú do väčších línií. Tieto svety skúmate z vozidla Mako, ktoré prekonáva aj náročné prekážky terénu a hlavne sa konečne naozaj dobre ovláda. Ak vás Mako nebavilo v pôvodnej hre, nestane sa teraz z neho zrazu zábavný prvok, ale aspoň to ovládanie a aj akcia s vozidlom sú teraz lepšie.

Dvojka Mako zahodila a vždy sa dostanete presne tam, kam potrebujete. Až na jedno DLC a jeho misie, ktoré nahradili Mako vznášadlom a pridali aj ťaženie/skenovanie, čo nie je úplne zábava, ale tie misie sú len 4 a sú nepovinné. Hlavne ale explorácia v hre prebieha tak, že z orbity skenujete planéte a vysielate sondy tam, kde niečo nájdete. Môže to byť ložisko minerálov, ktoré využijete neskôr na upgrady lode a výstroje, alebo aj núdzový signál, ktorý pre vás predstavuje ďalšiu úlohu. Trojka vychádza z tohto systému, ale pridáva systém galaktickej hrozby, pričom skenovanie láka pozornosť nepriateľov, pred ktorými musíte uniknúť.

Zároveň to nie je jediná novinka, ktorú trojka zaviedla. Ak chcete detailnejšie popísanie všetkých noviniek a zmien, ktoré hra priniesla, prečítajte si pôvodnú recenziu na ňu, ja vypichnem len to dôležité – War Assets. Pripravujete sa na vojnu, o tom je celá hra. A potrebujete mať na svojej strane hrdinov aj armády galaxie. Snažíte sa ich k sebe dostať dialógmi aj činmi a postupne si budujete silu, ktorú potrebujete pre záverečný boj. Od sily vašej armády sa potom odvíja aj koniec hry a celej trilógie. Preto je pochopiteľné, že časť zdrojov máte aj z predchádzajúcich hier a keď je trilógia takto pekne pokope, môžete už od začiatku robiť také rozhodnutia, ktoré vám najviac pomôžu. Alebo nie a môžete na smrť odsúdiť celú jednu civilizáciu, len aby ste videli, aký to pre hru bude mať vplyv.

Osobne sa mi na trojke tiež páči, že aj keď je hrou o vojne proti celej nepriateľskej armáde, stále dokáže budovať aj zaujímavých konkrétnych antagonistov. Niečo sa prenáša z predchádzajúcich hier a už pri nich tušíte, kde by mohlo byť nejaké politické trenie, kto by vás neskôr mohol zradiť a podobne. No aj keď sa sto stane, stále je to šikovne a pútavo spracované, prípadne k tomu autori pridali aj nejakú novú zápornú postavu, ktorá predstavuje trošku konkrétnejšiu hrozbu, s ktorou sa môžete aj priamo stretnúť v boji, čo zase hra dáva aj trochu iný náboj. Aj keď totiž mimozemská hrozba nad vami stále visí, nie je to niečo, s čím sa môžete vlastnoručne porátať tu a teraz.

Legendary Edition predstavuje ultimátne balenie Mass Effect trilógie, lebo okrem hier prináša aj všetky DLC a niektoré sú naozaj dobré. Nájdete tu aj slabšie kúsky, ale z hľadiska celkového obsahu stále fungujú, pridajú vám nové dobrodružstvá, nové postavy a celkovo niečo navyše.

Vrcholom DLC ponuky je Citadela, expanzia o vašich spoločníkoch a vzťahoch s nimi, ktorá je akousi čerešničkou na torte a prináša mnoho skvelých momentov. Niečo ale predsa v kolekcii chýba a nemyslím tým DLC Pinnacle Station pre jednotku, ktoré je tak trochu zbytočné a autori ho tu nedali. Chýba tu multiplayer, ktorý bol pôvodne dôležitý aj pre bojovú pripravenosť v trojke. Nebol zlý, kedysi ma na pár hodín zabavil, ale dnes by si už asi publikum nenašiel.

Kolekcia tiež trilógiu remastruje, respektíve hlavnej jej prvú časť, ktorá bola preklopená do novšieho enginu, upravená bola hrateľnosť a naozaj výrazne bol vylepšený vizuál, aby pôsobil jednotnejšie s ďalšími dvomi hrami. Vylepšené boli aj animácie postáv a hlavne tváre, ktoré pôsobia prirodzenejšie. Aj tak ale tu a tam narazíte na niečo, čo úpravu nedostalo a vtedy sa až zdesíte z toho rozdielu (reálne tu je pár NPC postáv, ktoré sú v pôvodnej kvalite a vyzerajú príšerne). Dvojka a trojka sú vylepšené tiež, ale skôr len o efekty, možno lepšie textúry, vyššie rozlíšenie, HDR a podobne. Svoj vek tak hry nedokážu skryť, ale nemôžem povedať, že by sa mi napríklad na trojku teraz pozeralo zle. Na nových konzolách máte teraz navyše na výber medzi vyšším rozlíšením a lepším snímkovaním.

Autori si vo všetkých troch hrách dávali záležať aj na zvuku. Hudba je pre mňa osobne až príjemne relaxačná na lodi, pri skenovaní a podobne, dokázal by som to počúvať hodiny. V boji zase vie správne udrieť, vybičovať atmosféru a hnať vás vpred. To najlepšie ale prišlo v trojke. Niežeby predchádzajúci skladatelia odviedli zlú prácu, ich hudba bola výborná, ale Clint Mansell (Pi, Requiem for a Dream, Smokin Aces, The Fountain, Black Swan...) to celé posunul ešte vyššie. A rovnako ako už od začiatku séria ponúkala špičkovú hudbu, tak od začiatku ponúkla aj skvelé dabingové výkony, vďaka ktorým postavy ožili a vy ste si ich zamilovali. Keith David, Seth Green a Lance Henriksen sú svetoznáme mená, ktoré boli so sériou od začiatku. Postupne pribudli aj Adam Baldwin, Claudia Black, Martin Sheen, Carrie-Anne Moss, Yvonne Strahovski, Freddie Prinze Jr. a ďalšie viac či menej známe hlasy, ktoré odviedli úplne parádnu prácu. A celé to vyšperkovali Mark Meer a Jennifer Hale ako hlasy vašej postavy.

BioWare nielen naleštili hry, ale pustili sa aj do samotného obsahu, ktorý upravili tak, aby z pohľadu vytvoreného univerza dával väčší zmysel. Priniesli tak kopu väčších či menších úprav, ktoré možno ani nepostrehnete, ale ak áno, oceníte ich. Vidieť to môžeme napríklad na fotke Tali, čo je jedna z postáv, ktoré vám na Normandy robia spoločnosť všetky tri hry. Alebo tiež na tom, že Haliat je teraz Turian, teda mimozemšťan, čo konečne dáva zmysel z príbehového hľadiska.

Ak ste doteraz nikdy Mass Effect nehrali a máte radi sci-fi, toto je séria, ktorú jednoducho musíte hrať. Obsahuje také neuveriteľné množstvo úplne skvelých momentov, že tých pár slabších chvíľ si takmer ani nevšimnete. Ak ste trilógiu hrali a uvažujete, či by ste si mali kúpiť túto kolekciu, je to ťažká voľba. Celé je to lepšie, krajšie a prepracovanejšie. Jednoducho lepší zážitok. Ale je už na vás, či vám to za to stojí. No a čo drží kolekciu od desiatky? Niektoré veci nezostarli najlepšie, napríklad hackovacie minihry, a to hlavne QTE podoba z jednotky. To je fakt vec, ktorá by mala úplne zmiznúť z hier. Taktiež jednotka nemá úplne najlepšie niektoré vedľajšie úlohy v neustále rovnakých skladoch. Samotný záver je stále rozporuplný a nemôžem ho hodnotiť ako kvalitný. Taktiež obsah niektorých DLC trochu pokrivkáva, ale to všetko je prakticky len pár minút z celej kolekcie. Malo by vám niečo z toho vadiť až tak, aby vám to pokazilo zážitok? Rozhodne nie!

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY
+ obrovská porcia špičkového obsahu
+ kopa skvelých postáv
+ aj po rokoch zábavná hrateľnosť
+ jednotka vylepšená na modernejšie štandardy
+ skvelá hudba, ešte lepší dabing
+ vylepšenia tam, kde to bolo nutné
+ bohatý vesmír plných veľkých aj malých príbehov

MÍNUSY
- hackovacie minihry nezostarli dobre
- tu a tam slabšie chvíľky v niektorých DLC
- záver je stále rozporuplný

9.5

RECENZIA

RESIDENT EVIL VILLAGE

CAPCOM - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S

VPRED DO SVETA ÚPÍROV

Kultová hororová séria dostala nový prírastok. Podobne ako Resident Evil 7 sa už však veľmi nezaoberá špinavosťami spoločnosti Umbrella, ale uberá sa výrazne iným smerom. Nepretrháva však úplne puto s pôvodnými motívmi a postavami. Vo Village sa tak objaví Chris Redfield, ktorý sa mihol už v sedmičke a dobrého poznáme najmä zo starších častí. Hlavný priestor však dostane Ethan, ktorý po útrapách v minulej hre dúfa, že má pred sebou pokojný život so svojou rodinkou, ale práve Redfieldov príchod všetko zmení.

Ethan sa potom náhle ocitá v neznámom prostredí, v osade, kde ho čaká nová nočná mora. Už zakrátko je vystavený útoku krvilačných lykanov, a to ešte netuší, že bude čeliť ďalším hrozbám na zámku, v dome s bábikami, bani, na jazere či továrni, kde stretne ojedinelých preživších, ale hlavne rôzne bizarné postavy a monštrá. Možno vám úvod bude pripadať až priveľmi akčný a pripravte sa na to, že podobných pasáží bude v hre veľa. Nie každý sa zmieri s tým, že sa hra uberá touto cestou je to do istej miery na úkor survival prvkov. Ale nemusíte mať obavy, že sa z hry úplne vytratil pôvodný duch série s jej typickými súčasťami. I keď tvorcovia pridali niečo navyše, čo sa vám môže, ale aj nemusí páčiť.

Zámocká pasáž sa približuje tomu, čo nám ponúkli prvé časti Resident Evil, i keď to už nie je taký hardcore survival a Ethan nemusí šetriť každý náboj ani priveľmi špekulovať.

Namiesto haly policajnej stanice je tu stredobodom historická sieň, z ktorej vedú rôzne dvere a schodiská do ďalších priestorov. Aj tentoraz sú mnohé uzamknuté a dá sa do nich vstúpiť až neskôr, po náročnom získaní správneho kľúča alebo objavení alternatívnej cestičky. Ethan opäť zbiera predmety, tentoraz je však menej tých kľúčových, ktoré treba pootáčať a poriadne poobzerať, aby odkryli svoj pravý význam a použiť pri riešení hlavolamov. Niežeby tu rébusy chýbali, dokonca sa tvorcovia snažili vytvoriť nové, ktoré sa nepodobajú na puzzle z predošlých častí.

Ale predsa len trochu ustúpili do úzadia a viac priestoru dostala akcia. Každopádne zámok hrateľnosťou najviac inklinuje k obsahu klasických RE hier. Naproti tomu sú už ďalšie lokality výrazne akčnejšie a interakcia s okolím skromnejšia. Výnimkou je dom s bábikami, kde si aspoň do istej miery užijete ukrývanie v tme a stealth prvky, pretože tam sa nemôžete spoliehať na zbrane. V mnohých lokalitách ale budete mať často prst na spúšti. Stále budete potrebovať rôzne predmety, ktorými niečo aktivujete, otočíte alebo otvoríte, ale väčšinou sa k nim dostanete bez väčších problémov a nepotrebujete na to hlavu, ale muníciu alebo šikovnosť. Napríklad sa treba prestrieľať cez hordu lykanov, prebehnúť cez stroje v továrni k peci na odliatky alebo po doskách na vode, kde vás rozhodne nečaká piknik. Spestrením sú doplnkové aktivity, ako je vyťahovanie predmetov zo studní, keď získate kľuku alebo minihry s guľou, ktorú musíte dostať do určitého bodu nakláňaním makety.

Okrem niekoľkých hlavných antagonistov budete bojovať s lykanmi, rôznou oživenou háveďou, lietajúcimi kreatúrami či mechanickými nepriateľmi, ktorých jediné citlivé miesto je energetický zdroj na hrudi, čo si pred vami kryjú. A, samozrejme, na rad prídu aj bossovia. Občas si môžete pomôcť streľbou do výbušných sudov alebo vriec s múkou, ktoré nakrátko oslepia nepriateľov, prípadne zatarasíte dvere skriňou. Tentoraz budete mať dostatok bojového arzenálu. Už preto, že si môžete zbrane (pištole, brokovnice, ostreľovaciu pušku, granátomet, míny a špeciálne kúsky), muníciu, vylepšenia, ale aj návody kupovať u svojského obchodníka.

Ako bonus vám pripraví aj špeciálne jedlá z rýb, hydiny a kôz, ktoré vám permanentne zvýšia život, odolnosť či silu.

Peniaze na nákupy získate z obetí alebo nájdete v šuplíkoch a rozbitých vázach. Pomôže aj predaj objavených a vybojovaných kryštálov a cenností. Ethan je však do veľkej miery sebestačný. Muníciu nemusí len zbierať a kupovať, ale zachovala sa aj výroba vecí kombinovaním predmetov v inventári. Medzi nimi nechýba strelný prach a známe liečivé rastliny, z ktorých sa dá vyrobiť liek, no sú tu aj nové suroviny vo forme bežného odpadu.

Inventár je relatívne veľký a dá sa aj rozšíriť, hoci usporiadanie predmetov je veľmi ťažkopádne. Sekcia s výrobou je však praktická, lieky a náboje podľa osvojených plánov vyrobíte jednoduchým potvrdením, keď máte potrebné suroviny.
A kľúčové predmety majú vlastnú sekciu a dajú sa pohodlne prehliadať, vyberať na mieste možného použitia, prípadne kombinovať. Pri postupe pomáha mapa, kde sa zachovalo červené označenie miestností, kde ste ešte nevyzbierali všetko, čo sa tam dá nájsť. Hra sa ukladá automaticky a potom manuálne pri klasických písacích strojoch, rozdiely závisia aj od celkovej náročnosti hry, ktorú ste si zvolili. Na začiatku sú tri a aj tá stredná vás potrápi len mierne. Takže ak chcete pritvrdiť, vyberte si rovno najvyššiu.

Po dokončení hry, čo je možné za desať hodín, ale môže sa vám to natiahnuť aj na šestnásť, sa vám potom ešte otvorí štvrtá náročnosť a to už bude fuška.

A spolu s ňou aj množstvo bonusového obsahu, vrátane extra zbraní, profilov postáv, artworkov, doplnkových videí. Plus výzvy s bodmi na odomknutie ďalších súčastí a aj minihra Mercenaries. Tam musíte v sérii ohraničených lokalít v limitovanom čase zabíjať nepriateľov a môžete pritom aktivovať orby s extra časom alebo nejakou posilňovacou schopnosťou.

Hra má pekný moderný vizuál, ktorý si môžete podľa potreby upraviť a nechýba podpora Ray-tracingu. Mnohé lokality sú precízne spracované s dôrazom na detaily, svetelné efekty a odlesky. Kedykoľvek si to môžete vychutnať vo fotomóde. Príbeh, ktorý má určitú hĺbku, ale nedá sa povedať, že je výnimočný, sprevádza veľké množstvo predelových scén s kvalitným dabingom. Hudba sa prejavuje najmä v dramatických momentoch, napríklad pri súbojoch alebo blížiacom sa nebezpečenstve, takže aj na základe toho môžete byť viac obozretní.

Všetko sledujete z pohľadu prvej osoby. Tvorcovia sa už držia praktickej kamery s voľným otáčaním a sledovaním okolia. Tá už skôr nahradila statické a niekedy nepraktické pohľady z rôznych uhlov, ktoré boli charakteristické pre prvé časti série.

Atmosféra Village je výborná, zažijete aj momenty s potom na čele, ale nie je až taká strašidelná ako v Resident Evil 7. Zrejme je to aj tým, že s toľkou výzbrojou, ktorú máte väčšinou bez problémov poruke, nie ste v takom veľkom strese a neobávate sa odhalenia. Survival výrazne ustúpil do úzadia a zakrádanie nahradili prestrelky, ktoré už občas evokujú skôr Call of Duty. Navyše sa to výrazne vzdialilo od Umbrelly a T- vírusu (s čím začala už sedmička) a pôsobí to odlišne - či už hrateľnosťou, alebo zasadením deja.

V jednotlivých pasážach hry sa ale dajú nájsť zaujímavé motívy, ktoré môžu kadečo pripomínať. Na niektorých miestach som si spomenul na American Horror Story, film Rituál, kde hral Nicolas Cage či Draculu. Atmosféra podzemnej továrne mi evokovala Necromundu. A boli aj situácie a miesta, kde som sa cítil ako postava z Falloutu či Metro hier. Je to skutočne výrazný odklon od toho, čo sme v Resident Evil zažívali kedysi, čo ale neznamená, že je to zlé. Je to skrátka iné, pre niektorých hráčov zaujímavé, pre iných však ťažko stráviteľné. Čaká vás teda buď intenzívny zážitok, alebo sklamanie z toho, ako sa séria mení a transformuje. Ak vám takýto akčne ladený hororový mix neprekáža, budete si Village užívať a môže sa zaradiť medzi to najlepšie, čo si tento rok zahráte.

Druhá strana mince

Ortodoxní hráči, ktorí dychtia po návrate poctivého survival hororu s obozretným postupom, objavovaním a silnou interakciou s prostredím, sa ale s Village veľmi nestotožnia. A môže im chýbať aj Umbrella. Akčný prvok v hre je až priveľmi dominantný, napätie a strach o život do značnej miery ustúpili pred adrenalínom z boja, čím hra potláča svoje charakteristické znaky. A to je škoda. Príbeh slušne drží pokope, ale má aj svoje slabšie miesta a nedá sa povedať, že je mimoriadny. Najsilnejší je v úvode a v priestoroch zámku, kde je aj najlepšie vybalansovaná hrateľnosť. Postupne však napätie aj intenzita hry poľavuje a do popredia sa dostávajú prestrelky. Výsledok preto nemusí byť celkom uspokojivý. A v takom prípade si znížte hodnotenie na 7.0.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY
+ dynamický akčný horor
+ dominantná pasáž v priestoroch zámku
+ zachováva si určité typické prvky série
+ audiovizuálna stránka na vysokej úrovni
+ Chris Redfield

MÍNUSY
- príbeh mohol byť rozsiahlejší a prepracovanejší
- pre niekoho až príliš akčné na úkor survival prvkov a objavovania
- ťažkopádne prehadzovanie vecí v inventári
- strašidelné momenty nenastanú často

9.0

RECENZIA

DAYS GONE

BEND STUDIO - PC

ZOMBÍCI Z OREGONU PRIŠLI AJ NA PC

Sony zmenila svoju stratégiu a postupne začína na PC vydávať svoje tituly. Síce začala už dávnejšie malými hrami ako Helldivers, ale veľké tituly otvoril Death Stranding od Kojimu, ktorý síce nebol priamo od Sony, ale bol na jej engine, čo umožnilo následný príchod Horizon: Zero Dawn na PC. Teraz tu máme ďalší veľký titul, a to Days Gone.

Days Gone vyšiel na PS4 v roku 2019 a bol po dlhej dobe prvým veľkým titulom od Bend štúdia. Predtým dávnejšie robilo na Syphon Filter sérii, aby následne prebralo handheldové verzie Uncharted série. S Days Gone sa mohli autori vyšvihnúť znovu do sedla kvalitných štúdii Sony, ale nie všetko išlo podľa plánu. Dlhý vývoj, slabé úvodné predaje a rôzne nedotiahnutia pri vydaní nedovolili značke vyniknúť. Následkom čoho je otázne, či niekedy uvidíme pokračovanie. Čo je škoda, keďže prvé hry štúdia v otvorenom svete nie sú vždy úplne dotiahnuté ako spracovaním, tak možnosťami, keďže v prvej hre sa stavia skôr základ univerza a plánované možnosti sú urezávané podľa toho, ako tlačí termín.

Samotný Days Gone je však aj v prvej časti slušná ponuka, autori tu spojili zombie apokalypsu s lesným prostredím a jazdou na motorke. Nie je je tam veľa variability alebo možností, ale základ je dobre postavený. Štýlom ponúkne niečo medzi Far Cry 5 a Dead Rising, aj keď zombíkov je oveľa menej a možnosti ich zabíjania sú obmedzené. Na druhej strane, štýl je drsný a boje náročné, takmer ako v Dying Light.

Príbeh vás zavedie priamo do zombie pandémie, a to približne po dvoch rokoch od jej vypuknutia. Preberáte postavu Deacona, motorkára, ktorý sa po jej vypuknutí snaží prežiť v lesoch Oregonu. Zároveň pomáha preživším v kempoch a tá úloha po začatí hry pripadne na vás. Budete pre kempy splňať úlohy, budete likvidovať banditov, brániť sa pred zombíkmi. Popritom si však budete spomínať, ako to všetko začalo, ako ste sa spoznali so svojou ženou Sarah, ako spadla s helikoptérou a popritom sledujete, ako tu výskumná spoločnosť robí pokusy na zombíkoch. Niečo sa deje a vy to postupne budete objavovať.

Počas objavovania sa príbeh bude presúvať aj do minulosti, kde uvidíte, ako to celé začalo a ako sa vyvíjal vzťah so Sarah. Je to dobre vyriešené a dobre budú vykreslené hlavné postavy. Aj keď celý príbeh je príliš rozkúskovaný na viac malých príbehov a niektoré zaujímavejšie nedostali toľko času, koľko mohli. Vzhľadom na mix jednotlivých príbehov sa môžu vyskytnúť aj nelogické situácie. Príbehy sa pritom rozprávajú v prestrihových scénach a dialógy pokračujú aj počas jazdy krížom cez lesy. Niekedy je toho až príliš veľa naraz a hlavne zo začiatku autori natlačili jednu prestrihovú scénu na druhú s pár sekundami hrateľnosti medzi nimi. Miestami to vyzerá, že pri štýle rozprávania si neboli istí, či chcú koridorovú príbehovku, alebo otvorený sandbox.

Samotný sandbox však nemá zlý základ. Máte motorku, o ktorú sa musíte starať a ktorá je prakticky ďalšou hlavnou postavou hry. Musíte ju opravovať, tankovať ju a môžete ju v kempoch aj vylepšovať. Je vašou jedinou možnosťou, ako sa relatívne rýchlo a bezpečne presunúť krížom cez zombíkmi zamorené prostredie. To budete postupne objavovať, uvidíte zničené pumpy, zapchaté tunely, zničené ťažobné centrá a opustené malé dedinky. Sú to lesy a teda extra veľa rozmanitosti nečakajte. Možno jazdy hore-dole po lese sa vám budú zdať až príliš stereotypné. Ak si však

cestu vyčistíte od zombíkov, môžete následne používať aj fast travel.

Čo celej hre dodáva život, sú boje. Sú totiž náročné a dobre vyvážené. Nielenže jednoducho nezabijete zombíkov, ale ani ľudí. Všetko ponúka výzvu a niekedy aj nervy, keď sa ocitnete uprostred boja nepripravení. Náboje sú tu totiž veľmi skromne rozhádzané a je potrebné si ich pred bojom zozbierať, rovnako aj materiály na výrobu molotovov alebo lekárničiek, keďže aj to sú dôležité veci. Niekde totiž bude potrebné doslova vypáliť hniezda zombíkov. Inde zase zistíte, že boj je zbytočný a najlepší je útek. Hlavne, keď sa na vás vyvalí horda zombíkov. Hordami pôvodne autori pri vydaní hru prezentovali, ale osobne ma sklamali, počty zombíkov sú väčšinou malé a je ich v prostredí aj málo (len niekoľko hord je väčších). Určite sa to dalo využiť aj lepšie.

Keďže prakticky všetko, na čo narazíte v hre, je nebezpečné, je tu zapracovaný aj základný stealth. Viete sa tak v nepriateľských kempoch zakrádať. Postupne likvidovať nepriateľov bez vyvolania otvoreného boja Môžete používať čisto nôž, ale tichou zbraňou je aj kuša. Ak sa boj presunie do prestrelky, máte svoju pištoľ, ktorá je presná a na krátku vzdialenosť pri headshotoch účinná, druhú zbraň máte pušku, môžete získať aj brokovnicu, alebo snajperku a tretia je spomínaná kuša, ktorá má tiež niekoľko verzii. Pri všetkých však platí, že nábojov nikdy nie je dosť. Zároveň viete v prostredí zbierať aj rôzne palice, baseballky, mačety vhodné na boj zblízka. Pri nich si autori zobrali príklad z Dying Light a tieto ručné zbrane sa postupne kazia. Dopĺňajú to ešte schopnosti, ktoré si postupne odomkýnate, a to v rôznych oblastiach. Pomaly tak silniete, ale nečakajte veľké zmeny v náročnosti.

Zatiaľ čo boje sú dobre vyriešené, náplne misií až tak nie. Príliš to autori zahltili jednotvárnosťou, ktorá sa tiahne od samotného prostredia, až

po misie. Je tu množstvo likvidácii banditov, zombíkov, čistenia území, miestami to predeľujú oddychovky, ako lovenie zveri, stopovanie, záchrana niekoho, našťastie to oživujú niektoré príbehové misie s viac cielenou náplňou.

Celé to prejdete približne za 30 hodín, z toho je okolo 6 hodín prestrihových scén, ale ak sa budete venovať všetkému, v hre strávite aj 40-50 hodín. V hre je už teraz všetok obsah, ktorý postupne pribúdal do PS4 verzie aj s New Game+ možnosťou a challenge módom, kde máte rôzne výzvy ako napríklad na motorke niekam prejsť s určitými podmienkami, alebo boje s hordou, alebo boje proti nepriateľom, kde sa budete snažiť prežiť čo najdlhšie. Je to pekné rozšírenie hry a prináša to typ akcie, ktorú v kampani nenájdete. Možno je až škoda, že tu nie je zapracovaná aj kooperácia, tá by sa pri výzvach hodila.

Technicky je hra postavená na Unreal engine, vďaka čomu bol port na PC jednoduchý a zdá sa, že aj celkom vyšiel. Minimálne mi hra nepadala, aj keď miestami v istých lokalitách som videl zvláštne spomalenia framerate. Sú tam aj niektoré zle naformátované české texty, ktoré sa prekrývajú alebo aj zle pomenované tlačidlo. Občas sa síce neobjavila NPC postava, alebo sa zombíci zasekli niekde v stene budovy, ale nebolo to časté. Čo sa týka AI niekedy si tlupa zombíkov nevedela poradiť, ako ma má nasledovať a zacyklili sa niekde v prostredí.

Čo sa týka ovládania na PC, je dobre dotiahnuté, viete si všetko predefinovať, nastaviť citlivosti myši a hlavne viete si upraviť aj FOV, kde 70 je na túto hru extra málo, viete ísť do maxima 100. Podpora Xbox a PS gamepadov tu nechýba. Grafické nastavenia sú tiež bohaté, aj keď vypnutie alebo zmena antialiasingu chýba.

Samotná vizuálna kvalita je miestami pôsobivá, miestami nie tak veľmi. Ak prechádzate lesmi a vyjdete na čistinky alebo veže, užijete si výhľady na hory a rozsiahle lesy. K tomu v prestrihových scénach vidieť veľmi slušné detaily postáv. Oproti tomu niektoré nasvietenia v noci a mimo lesov pôsobia plocho a príliš staticky. Tvorcovia si dali záležať aj na motorke, ktorá má dobrú fyziku, dobré ovládanie, možno pocit rýchlosti je ako z Babety a benzínu žerie viac ako nákladné auto (tankovanie po dvoch kilometroch nie je výhra), ale po hernej stránke je to v tejto oblasti dotiahnuté dobre.

Možno je škoda, že vývojári hru pre PC viac neupravili, zatiaľ tu nie je ani DLSS, aj keď do budúcnosti to autori nevylúčili, ale najväčšia škoda je, že oproti PS4 nezvýšili počty zombíkov. Aby sa to priblížilo k niečomu, čo by sme od zombíkmi zamorenej krajiny čakali.

Čo vylepšili, je LOD nastavenie a objekty v prostredí už tak nedoskakujú, rovnako rýchlejšie nahrávanie, hlavne ak máte SSD, potešia aj kvalitnejšie textúr a samozrejme, aj vyšší framerate alebo podpora ultrawide rozlíšení.

Celkovo autori vytvorili v Days Gone dobrý základ pre značku. Nevieme, či bude niekedy pokračovať, ale ak by pokračovala, mali by na čom ďalej stavať.
Vytvorili zaujímavý zombie svet, zaujímavú hlavnú postavu a aj niektoré vetvy príbehu sú veľmi dobré. Keďže však je to ich prvá otvorená hra, prejavuje sa stereotypnosť lokalít, len základné využitie možností sveta a nevyváženosť niektorých prvkov, ako sú príliš dlhé prestrihové scény a rozhovory alebo nudné jazdy prázdnym prostredím. Čo však tvorcovia spravili veľmi dobre už na prvýkrát, sú boje, pri ktorých sa zapotíte, musíte taktizovať a pripraviť sa na ne. Starostlivosť o motorku je tiež pekným doplnkom hrateľnosti. Čo sa týka samotného PC portu, ten je dobre zvládnutý - ako všetok obsah, tak aj malé vylepšenia potešia.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ dobre vytvorená atmosféra
+ náročné boje so zombíkmi aj s ľuďmi
+ nutnosť prípravy sa na boj
+ kvalitne vykreslená hlavná postava
+ motorka

MÍNUSY
- často príliš zdĺhavé prestrihové scény
- monotematické prostredie
- len obmedzené možnosti v krajine

8.0

RECENZIA

BIOMUTANT

THQ / EXPERIMENT 101 - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S

ZMUTOVANÝ MEDVEDÍK NA CESTÁCH

Biomutant, to znie exoticky a naznačuje aj možný zaujímavý vývoj hlavného hrdinu hry. A je to naozaj tak. Post- apokalyptická RPG s rozprávkovými postavičkami, s ktorými by ste sa mali chuť skôr pomaznať, ako ich mlátiť, dokáže očariť už samotným stvárnením sveta. Tvorcovia popustili uzdu fantázii a nechali sa aj inšpirovať rôznymi kultúrami, najmú tou orientálnou, no nepodcenili ani hrateľnosť. A výsledkom je hra, pri ktorej sa zabavíte, ale niekedy len tak postojíte a pokocháte sa pohľadom na krajinu.

Svet Biomutanta je naozaj úžasný a s výnimkou úvodnej fázy, ktorá je pre potreby výuky koridorová a lineárna, je úplne otvorený a s voľnosťou pohybu. Kombinuje fantasy prvky s ruinami moderného sveta, kde bežne nájdete zrúcaniny mostov, upustené mestečká, budovy, pumpy, vraky áut, podzemné sklady a kryty. A to všetko môžete prekutávať, preliezať a preskúmať. Natrafíte na koľajnice, elektrické stĺpy a ďalšie zvyšky novodobej civilizácie, ktoré ešte úplne neskryla bujná vegetácia so zeleným porastom. A sídla súčasných obyvateľov krajiny, ktorí sa správajú ako ľudia, ale vyzerajú už ako zvieratá v zmutovaných formách. No pri putovaní narazíte aj na rizikové zóny, v ktorých sa nemôžete dlho zdržovať bez špeciálnej ochrany, inak vás zabije radiácia, oheň, chlad alebo jedovaté výpary.

Môžete ísť, kam chcete a kam si trúfnete, no treba počítať s tým, že v krajine sú aj nepriatelia a neutrálne kreatúry, ktoré nebývajú vždy priateľské. Teda niektoré aj áno, a keď máte pri sebe tú správnu potravu alebo urobíte patričný úkon, dokážete si ich dokonca osedlať a jazdiť na nich. Sú to biologické tvory, ale aj mechanizmy, ako je napríklad veľká chodiaca ruka. Na rieke a jazere zas môžete použiť vodný skúter.

NPC postavy nájdete v pevnostiach, ale aj osadách, bežne narazíte na osamotených obchodníkov v blízkosti ciest.

Ale často uvidíte aj boje medzi členmi rôznych kmeňov, do ktorých sa môžete aktívne zapojiť, ale nemusíte. Alebo potýčky rozmanitých bizarných stvorení, ktoré bojujú o teritórium. Väčšinou sú to takí rozkošní chlpáči v rôznych variáciách a veľkostiach, podobne ako vaša postava, ktorú ste si zvolili v úvode popri nastavení parametrov a vizuálych doplnkov. Ale sú to neraz tvory naozaj nebezpečné, pred ktorými môžete ujsť alebo na ne použiť zbrane zblízka, na diaľku a kombá bojového umenia, ktoré je tu nazvané Wung-fu. Boje sú dynamické, vyžadujú pohyblivosť hráča, len je trochu rušivé, že sa protivníci okamžite doliečia, ak sa priveľmi zvýši vzdialenosť medzi vami. Výzbroj sa dá nájsť v krajine, vybojovať, vydolovať v truhliciach, šuplíkoch, skriniach, ale viete si ju aj vyrobiť z jednotlivých častí a modifikovať, podobne ako jednotlivé časti oblečenia. Je to veľmi komplexný proces. A to je len zlomok zo širokých možností úprav, ktoré môžete využiť. Tie hlavné sa však týkajú samotnej postavy.

Neprekvapí, že pri potulkách získavate skúsenosti a levely, ktoré prinášajú body na zlepšenie parametrov a schopností. Sú to všetko praktické úpravy, ktoré zúročíte. Zvýšením úrovne vitality získate permanentne viac zdravia, ale môže sa aj posilniť vaša odolnosť. Intelekt predovšetkým pridáva viac energie Ki, ktorá sa míňa pri uhýbaní v boji, používaní špeciálnych útokov a mutácií, ale napríklad aj pri plávaní. Charizma sa prejavuje lepšími cenami pri obchodovaní, ale aj pri presviedčaní v dialógoch, ktorých je v hre neúrekom. A aj ďalšie atribúty majú svoj význam. Body na vylepšenie zas využijete na osvojenie nových pohybov a techník Wung-fu rozdelených do niekoľkých kategórií. Napríklad aj do útokov na diaľku s možnosťou zlepšiť efekt pištolí, brokovníc, osvojiť si používanie dvoch jednoručných zbraní naraz a podobne. Body investujete aj do perkov, ktoré skrátia čas nabíjania, zrýchlia streľbu, posilnia útok a podobne.

Okrem toho môžete získať aj mutácie, ktoré sú rozdelené do troch skupín – biogenetika, psionické sily a zlepšovanie odolností. Na biogenetické schopnosti, ako je toxická žlč, hríby, od ktorých sa dá odrážať alebo hromový skok, potrebujete bio body z biologických nepriateľov, kontajnerov a nukleárnych veží. Tie isté body môžete využiť na zvýšenie rezistencií proti ohňu, chladu, radiácii a biohazardu. Naproti tomu psionické sily vyžadujú psi body z volieb v dialógoch, svätýň, totemov a interakcie.

Sú to vlastne kúzla, ako je vyvolanie ohnivej čiary, vytvorenie ľadového poľa, čo zmrazí nepriateľov a potom sa tam aj kĺžu, telekinéza, levitácia... Osvojenie niektorých z nich už podmieňuje aj aura. Aura je dobrá alebo zlá, reprezentuje svetlú a temnú stránku vašej osobnosti a odvíja sa predovšetkým od vašich rozhodnutí v dialógoch a spôsobu riešenia problémov. Neraz môžete mať dilemu a ešte vás aj pokúša čierny lietajúci škriatok a presviedča biely.

Môžete toho skrátka na sebe zdokonaľovať veľa. Plus občas máte možnosť vylepšiť aj svojho pomocníka – automatona. Automaton je s vami stále, môže vám poskytnúť podporné funkcie, ako je osvetlenie okolia, doplnková strelecká vežička, krídla na plachtenie alebo liečivá injekcia. Predovšetkým však slúži ako komunikačné zariadenie. Je to skrátka váš tlmočník, ktorý vám prevedie do zrozumiteľnej reči hatlaniny postáv, s ktorými debatujete a okrem toho ešte komentuje rôzne situácie a aktivity. Keďže sprostredkúva celú komunikáciu v hre, plní funkciu rozprávača a prakticky celá hra, s výnimkou avataov svetla a temnoty, je tak dabovaná jedinou osobou. Nie je to nepríjemný hlas, ale napriek tomu mi liezlo na nervy, že ho počujem takmer neustále. V audio menu hry sa však dá jeho frekventovanosť obmedziť.

Vzhľadu hry nie je veľmi čo vytknúť. I keď môžu jeho obyvatelia spočiatku pôsobiť trochu infantilne, výborne zapadnú do sveta, ktorý kombinuje fantáziu s pozostatkami nášho reálneho sveta. Ponúka nádherné farebné scenérie s peknými efektmi v rôznych prostrediach, v kontraste s temnými kobkami a zákutiami. V niektorých situáciách vyskakujú farebné nápisy, ktoré hre dávajú komiksový ráz - napríklad keď vyprázdnite v boji zásobníky a zbrane chvíľu cvakajú naprázdno.

Príbeh hry sa sústredí na záchranu univerza, čo v tomto prípade znamená ochranu gigantického stromu života a zneškodnenie štyroch požieračov sveta. No cesta k nim je tŕnistá a kľukatá. Začínate tým, že navštívite lídrov dvoch frakcií. S jedným uzavriete spojenectvo, druhého si znepriatelíte, musíte poraziť jeho menšie pevnosti a napokon sa konfrontovať s vodcom v tej hlavnej. Dobýjanie pevností je pomerne zaujímavé, má viac menších fáz, kde porazíte nejaké stráže, prerazíte výbušným sudom, baranidlom alebo iným spôsobom bránu, či nejakou fintou prinútite pevnosť vzdať sa.

Podobne treba uzemniť lídrov ďalších klanov, ktorých presvedčíte silou alebo diplomaciou. Vo chvíli, keď už začína hroziť rutina, vám tvorcovia dajú možnosť bojovať ďalej so zvyšnými vládcami, alebo s nimi uzavrieť hromadný mierový pakt. Potom môžete prejsť k ďalšiemu kroku v príbehu.

Hlavné ciele dopĺňa veľké množstvo vedľajších úloh. Či už sú to menšie služby pre ukrivdené NPC postavy, zadania, ktoré vám prinesú špeciálne vymoženosti a vylepšenia, zberateľské a objaviteľské úlohy. Ich súčasťou môžu byť boje, spoznávanie krajiny a jej ťažko dostupných miest, kam sa dostanete na vodnom skútri, vyšplháte po skalných výstupkoch alebo lane. A v neposlednom rade sú to aj hlavolamy. Spočiatku natrafíte na mnohé variácie rotačných puzzle, ako je nastavenie glóbusu, kotúčov prehrávača alebo mikrovlnnej rúry. Musíte tam otáčať niekoľko spínačov a kruhov tak, aby sedeli žlté a biele prepojenia. Potom pribudnú aj ďalšie rébusy, napríklad s obvodom, kde treba správne poprepínať farebné svetlá alebo káblové puzzle, kde máte zostaviť elektrický obvod. Nie sú to zdĺhavé aktivity, ale na ich vyriešenie máte limitovaný počet pohybov, ktorých množstvo závisí od vašej inteligencie. V prípade zlyhania sa však dajú zopakovať. Je to príjemné spestrenie postupu, podobne ako menšie doplnky vo forme otvárania niektorých dverí a zátarás páčidlom, chytanie malých príšeriek do sieťky či prebúranie krehkejších stien mechanickou rukavicou. Alebo rozbíjanie totemov zostavených zo šrotu a pneumatík, ktoré sú pripomienkou zabudnutej civilizácie a navyše zdrojom surovín na výrobu. Milé je aj objavenie posilňovacích prístrojov, kde vám po chvíľke námahy permanentne vzrastie sila. V krajine sa dobre orientuje vďaka praktickým symbolom úloh aj nazerania do mapy.

Tam sa aj zaznamenávajú značky, ktoré ste našli a potvrdili ich typickým zvieracím spôsobom – ocikaním. Cez mapu sa môžete okamžite premiestniť na ktorékoľvek takto označkované miesto. Takže sa vyhnete zdĺhavým návratom na predchádzajúce územia. Ale keďže v okolí je stále čo obdivovať a objavovať, ani by to veľmi neprekážalo. No je to takto pohodlnejšie. Navyše svet zas nie je až taký veľký, z jednej strany na druhú sa dá prejsť za niekoľko minút, no vďaka rôznym zákutiam a zaujímavým miestečkám jeho objavovanie môže trvať veľmi dlho.

Príbeh som dokončil po viac ako 20 hodinách s tým, že som popritom splnil aj približne polovicu vedľajších úloh. Na strednej náročnosti je to úplná pohoda, skúsenejší hráči si pokojne môžu zvoliť najvyššiu náročnosť. A po finále poteší odomknutý New Game + režim, kde pokračujete so svojou postavou, ktorá si zachová všetky nadobudnuté schopnosti, výstroj a perky a k tomu aj pojazdné zvieratá – len nie stroje.

Navyše začínate rovno voľbou ľubovoľného zo šiestich klanov, za ktorým sa vyberiete. Ostatné si opäť treba podrobiť. Pokračovať v tomto režime alebo aspoň začať hru v tom štandardnom od začiatku sa oplatí aj preto, že si môžete vyskúšať inú polaritu postavy. Teda ak ste sa predtým priklonili k svetlej strane, teraz môžete inklinovať k temnej a dočkáte sa iného záveru. Biomutant je zábavná vec s parádnym otvoreným svetom, ktorý je radosť objavovať. Svojimi možnosťami sa približuje k MMO titulom, ale prináša zážitok v sólo režime, ktorému nechýba plnohodnotný dej a patričná hĺbka. No niektorí hráči budú reptať, že je hra pomerne plytká a nebudú úplne spokojní. Post-apokalyptická vízia krajiny s rozkošnými obyvateľmi tak trochu pripomína rozprávkovo ladený Fallout. A vďaka prímesi orientu, bojových umení, ale aj spirituálnej zložke a vlastne aj vašej chlpatej podobe, sa môžete cítiť tak trochu ako Opičí kráľ.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY
+ parádny svet podnecuje k objavovaniu
+ rozmanité pojazdné zvieratá aj stroje
+ rozhodnutia s príklonom k temnej alebo svetlej aure
+ početné doplnkové aktivity a hlavolamy
+ bohaté možnosti rozvoja postavy

MÍNUSY
- nepriatelia sa pri odbehnutí ihneď doliečia
- komentár rozprávača je časom otravný
- dialógy sú niekedy zbytočne zdĺhavé
- mutácie sú síce unikátne
- pre niektorých hráčov trochu plytké

8.0

RECENZIA

RETURNAL

HOUSEMARQUE - PS5

Čo je to smrť? Jedna z dvoch životných istôt, jedna z najsmutnejších udalostí v živote každého z nás (keď strácame svojich blízkych), no zároveň aj vec, ktorú každý hráč dobre pozná. Hry sú totiž založené na smrti, postavy zomierajú v našich rukách ako dôsledok našej šikovnosti, tuhosti súperov alebo aj skúseností našich živých súperov. A od toho je už len krok, aby sa zo smrti stala nosná téma hry, prípadne jej primárna mechanika. Len si spomeňte na Blood Omen, kde vás autori nechali bojovať, aj keď hlavná postava musí zomrieť. Alebo na Dark Souls sériu, ktorá je založená na zomieraní. Smrť je ústrednou mechanikou v hre Chronos: Before the Ashes a mnohých ďalších. Teraz tu máme Returnal pre PlayStation 5, kde sa bez smrti tiež nikam nepohnete, no nie je to len o nej.

Returnal je kulmináciou schopností aj skúseností známeho fínskeho štúdia Housemarque, ktoré si spravilo meno na automatovkách a aj keď sa od tohto žánru chceli pohnúť ďalej, je v ich DNA zakorenený tak hlboko, že z toho nakoniec vznikla ďalšia hra tohto žánru. No nie je to len o ňom. Predsa len ale autori predstavujú niečo pre nich nové. Returnal je totiž hrou s 3rd person perspektívou, čo doteraz nerobili. Konkuruje tak iným a neraz aj zvučnejším menám. A okrem toho autori pridali aj naozaj výraznú naratívnu stránku, čo je pre nich taktiež pomerne veľká novinka. No, ako asi tušíte, nie je to len o nej.

A s tým všetkým sa štúdio Housemarque rozhodlo posunúť ďalej aj v technickej oblasti a to prakticky z každého pohľadu. Pozrite sa na obrázky okolo. Hra vôbec nevyzerá zle, práve naopak. Samozrejme, niektoré detaily nedosahujú kvality súčasnej AAA produkcie a napríklad textúry zeme, ktoré detailne vidíte pri každom znovuzrodení, zaostávajú naozaj o pár rokov. Ale celkový pohľad na hru ako takú neurazí, ba naopak aj trochu nadchne. Model hlavnej postavy je spracovaný pekne, animácie nie sú najhoršie a rôznorodé prostredie mimozemskej planéty vás vie osloviť. Tomu všetkému zodpovedá aj zvuk, kde kým grafika má aj svoje slabšie stránky, pri zvuku to neplatí. Dabing hlavnej postavy je veľmi vydarený, no veľa iných hlasov tu okrem neho počuť nebudete, len nejaké pazvuky nepriateľov. Ak ale hovoríme o zvuku akcie a prostredia, Returnal je perfektnou ukážkou moderného priestorového zvuku, vďaka ktorému okolo vás virtuálny svet doslova ožíva.

A môžete ho navyše aj cítiť, lebo DualSense vám dáva pocítiť napríklad dážď, na adaptívnych triggeroch zase pocítite nabíjanie zbrane. A kým to je efekt, ktorý do konca hry neomrzí, z drobných efektov ako dážď v úvode padne sánka, ale časom to brnenie ovládača (berte to tak, že hru hráte 30 hodín, z toho vám časť času stále niečo brní v rukách) už tak neosloví. No nie je to ani o premakanej technologickej stránke.

Asi ste sa už dovtípili, že Returnal je o všetkých týchto veciach. Sú to 4 piliere, ktoré rovnakým dielom prispievajú k tomu, že vás hra zláka. Bude mať svojich odporcov, bude mať svojich fanúšikov, veľa z toho záleží na náhode, ale nedá sa jej uprieť, že láka už na pohľad a keď si ju aj pustíte, na tých pár hodín na ňu jednoducho nedáte dopustiť. Môže za to mix zdanlivo nezlučiteľných prvkov hrateľnosti a do toho technické spracovanie kombinujúce obraz, zvuk a aj haptiku, aby ste to, čo hráte, nielen videli a počuli, ale aj cítili.

Máte radi staršie sci-fi, ktoré všetky nevyzerali ako keby sa natáčali v Apple predajni? Napríklad prvé časti série Votrelec, neskôr napríklad Horizont udalosti a mnohé ďalšie. Tu si prídete na svoje. Dokonca presne spoznáte prvky, ktorými sa autori v štýle a aj príbehu inšpirovali. Taký Prometheus je nepopierateľnou inšpiráciou a z filmov aj kníh by ste ich tu našli kopy. Ale nie je to nutne zlé. Hra síce v tomto nie je až tak originálna, ale ak je vám blízka podobná látka v iných dielach, tu si ju o to viac užijete.

Zoznámte sa s kozmonautkou Selene, ktorá stroskotala na cudzej planéte Atropos, z ktorej sa pokúša dostať späť. Zo svojej zničenej lode sa tak vydáva na cestu za signálom, no veľmi skoro zisťuje, že je v oveľa väčšej kaši. Tak trochu už tušíte, že vás za najbližšími dverami budú čakať nepriatelia. Ale netušíte, že prvá vec, na ktorú v hre narazíte, bude mŕtvola samotnej Selene. Od tohto momentu vás čaká naozaj zaujímavá cesta naprieč nehostinným prostredím. Rezignujte na logické správanie postavy, o to tu nejde. Koniec koncov ani o tú originalitu. Ide o zaujímavé prepletenie dvoch rovín príbehu.

Na jednej strane je tu pátranie po signáli na planéte a snaha dostať sa z planéty preč. Nie je to až také svieže. Selene dokonca presne ako vo filme Prometheus zisťuje, čo sa stalo pôvodnej civilizácii, pričom v priebehu deja aktivuje rovnaké hologramy. Potom je tu aj druhá rovina príbehu a pre mňa osobne oveľa zaujímavejšia – osobná rovina Selene, z ktorej veľmi skoro začnete tušiť tragédiu, no aj hĺbku. Hra sa tejto časti venuje menej, len postupne, ale toto je príbeh, ktorý si užijete viac. Jeho prežitie navyše umocní aj to, že ten príbeh nielen sledujete, ale aj hráte. Každá „kapitola" hry totiž prinesie časť v rodinnom dome hlavnej postavy, ktorý sa tu z nejakého dôvodu nachádza a stále sa k nemu vraciate.

Poteší, že to nie je len o tom úniku z neustáleho cyklu umierania, ale hra ponúka aj niečo hlbšie. Kolotoč života a smrti tiež nie je novinkou, v hrách ho úspešne prezentujú mnohé menšie či väčšie roguelike tituly a v rámci žánru sa Returnal zaradí medzi tie najväčšie. Rovnako ako Hades, The Binding of Isaac a mnohé iné indie tituly žánru, aj Returnal vás po smrti vždy vráti na začiatok – na miesto, kde ste so Selene stroskotali. Avšak ďalej sa hra začína meniť a každé prechádzanie je tak vždy trochu iné. Celé prostredie nie je generované, skôr autori kombinujú prístupy.

Hra vyskladá „kapitolu" z vopred pripravených častí, ktoré tvoria akési časti skladačky. Hra má tak jednotlivé kocky a vystavia vám ich vždy v inom poradí. Napríklad spomínaný dom hlavnej postavy môže byť hneď na začiatku, na konci, alebo hocikde medzi tým. Trochu zamrzí to, že tých častí skladačky v zásade nie je až tak veľa. Prostredia sa opozerajú pomerne skoro, keď si uvedomíte, že prechádzate tak 10-12 časťami stále dookola, akurát v inom poradí. Ale v zásade aj s tými istými nástrahami, nepriateľmi a občas aj odbočkami. Tie aspoň hra častejšie prehadzuje a trochu to zlepšuje variabilitu.

Celkovo hra ponúka 6 biómov, ktoré predstavujú rôzne časti planéty, avšak je tu jeden háčik. Nechcem veľmi spoilovať, keďže je to veľmi dobrá súčasť príbehu, ale časť herného sveta neskôr hra zrecykluje, aj keď to trochu obmení. Vyzerá to trochu lenivo a nie som fanúšik toho, keď autori takto veľké porcie hry zrecyklujú, aj keď v inom zasadení. Znamená to totiž, že recyklujú aj nepriateľov, akurát teraz nemajú taký efekt, ale onaký. Ťažko sa to vysvetľuje bez toho, aby som prezradil príliš veľa.

Ku cti im ale slúži aspoň to, že vizuálne a aj tematicky je každý bióm naozaj iný. Raz je to džungľa, potom zdanlivo otvorená púšť (ktorá vás sklame tým, že pôsobí otvorene, ale potrestá vás, ak sa rozhodnete odbočiť z relatívne úzkeho koridoru vpred), zničená citadela, ľad a podobne. Škoda, že ten úplne prvý bióm, v ktorom strávite najviac času (lebo ak aj napríklad riešite už bossa v treťom, stále sa k nemu musíte prepracovať od začiatku prvého), je vizuálne tak veľmi nenápaditý a fádny. Pôsobí strašne genericky a v porovnaní s ďalšími sa až sami seba budete pýtať, prečo autori tam, kde trávite tak veľa času, nedali niečo pestrejšie. A kým prvý je často sprevádzaný napríklad aj škaredými textúrami, niektoré z tých ďalších vám neraz ponúknu obrazy, z ktorých padá sánka.

Prechádzanie hry sa však dosť mení. Kým len k prvému bossovi (teda na koniec prvého biómu) najskôr prechádzate nejaké 3 hodiny, neskôr tam prebehnete tak za 15 minút.

Jednak tým, že už to dobre poznáte, no hlavne kvôli tomu, že už vás to veľmi nebaví. Len si zoberiete nejaké power-upy, nájdete lepšie zbrane, získate život navyše (prípadne poriadne zvýšite ukazovateľ života) a idete na bossa, ktorého potrebujete dať dole. Časom sa tak hra zredukuje hlavne na to lovenie bossov a nepriateľov medzi vami a bossom beriete len ako fodder, ktorý vás má dostatočne vylepšiť.

A rovno nadviažem ďalším nedostatkom a tým je repetitívna hrateľnosť. Môžete povedať, že to je prípad každej roguelike, ale nie je to pravda. Tam sú jednotlivé „runy" hrou naozaj rozdielne, ale tu je to stále variácia na to isté. Je tu ale jedna vec, ktorá ma naozaj bavila a pri hre aj tak držala – zbrane. Je ich tu veľa a to najmä vďaka kombináciám hlavného režimu, sekundárneho režimu a vedľajších efektov. Nie vždy je systém zbraní fér, idete na bossa a hra vám pred ním vždy vygeneruje nejakú silnejšiu zbraň, aby ste ho zložili. Ale predstavte si, že boss lieta, ale zbraň má strely, ktoré hneď spadnú a odrážajú sa od zeme. Tých kombinácií je ale tak krásne veľa, že to hre radi odpustíte a budete ich radi objavovať.

V takejto hre musíte počítať s vyššou obťažnosťou a ak máte radi výzvu, prídete si tu na svoje. Samotná vysoká obťažnosť tak nie je prekážkou a boli momenty, keď som si ju naozaj užíval (hlavne tretí boss je aj napriek slabšiemu dizajnu asi tá najlepšia pasáž v celej hre). Problém ale je, že pri takomto generovaní nie je úplne fér. Napríklad v hre existujú nepriatelia, ktorí vás dokážu zložiť na jednu ranu. A predstavte si, že vám ich hra vygeneruje rovno za dvere, cez ktoré musíte prejsť. Ledva sa stihnú otvoriť a už sledujete zase animačku spawnovania na začiatku. Tieto chyby sa mi za celú dobu stali 2x, čo nie je veľa, ale nasrdí to.

Existujú tu totiž systémy vylepšenia. Pár buffov a predmetov je permanentných, ale o väčšinu prídete po každej smrti. Predstavte si tak, že idete s perfektnou zbraňou, peknými buffmi a ešte aj so zbierkou predmetov, ktoré ani nestihnete použiť, lebo vás zloží nepriateľ, ktorého prakticky nevidíte. Je to škoda, lebo takto hra uberá z dojmu zaujímavého systému vylepšení, ktorý je obohatený replikátormi špeciálneho vybavenia (za kredity nazbierané zo zničených nepriateľov, váz, húb...) a dokonca aj jedným mechanizmom, ktorý vám umožní si postavu zachovať.

Zaujímavé sú nielen tieto systémy, ale aj to, ako hra pracuje s očakávaniami hráčov. Môže únik z planéty vôbec znamenať záchranu? Prečo sa vám to deje a ako z toho uniknúť? A čo ten dom? Otázky, ktoré si budete klásť a nedostanete na ne odpovede, aké by ste možno čakali. Niektoré vás prekvapia naozaj pozitívne, pri iných sa zdá, že by ich autori mohli zvládnuť aj lepšie. Koniec hry môže pôsobiť rozporuplne, rovnako niektoré ďalšie momenty, ale celkový zážitok je dobrý.

Až by som povedal, že naozaj nextgenový ako jeden z prvých. Nevyzerá to zle, neznie to zle, ovládač to naozaj dobre využíva a loadingy sú takmer nepostrehnuteľné (akurát prechod do tretieho biómu vie byť zasekaný). Do toho temný príbeh, príjemne temná estetika, zakomponovaná deštrukcia niektorých objektov, kopa zábavných zbraní a dokonca aj samostatné a variabilné výzvy ako online komponent hry, ktorý si sprístupníte z vraku svojej lode. Pri tom všetkom si osvojíte všetky techniky boja aj pohybu tak, aby vás niektorí nepriatelia už ani len nezasiahli, ochránite sa pred pádmi a nájdete ideálnu kombináciu parazitov, ktorých pripojiť na telo (každý vám niečo dá aj zoberie). Akurát má hra aj „nextgen" bugy. Je to asi prvá hra, ktorá mi za tých niekoľko mesiacov na PS5 úplne spadla počas hrania, čo je vzhľadom na jej koncept veľmi veľká chyba. Taktiež sa mi viackrát (z toho 2x počas súboja s bossmi) stalo, že sa postava zasekla v animácii dashu a prakticky sa nedala ovládať. Čo znamená jediné – smrť. No a počas hrania som narazil na kopu nepriateľov zaseknutých v niečom – stĺpoch, stromoch a iných prekážkach. Neviem, či to je kvôli tomu, že ich tam vygenerovala hra, alebo sa tam zasekla AI, ale tiež to nie je najlepšia vizitka hry. Snáď to teda autori čo najskôr opravia, aby sme si mohli užiť hru, aká tu ešte nebola, bez hlúpych chýb.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY
+ technologicky next+gen zážitok
+ pekná temná estetika
+ zaujímavý sci+fi príbeh
+ množstvo variácií zbraní
+ slušná herná doba a navyše výzvy
+ zaujímavé systémy predmetov, parazitov

MÍNUSY
- fádne prvé prostredie a neskôr recyklácia
- pomerne skoro repetitívna hrateľnosť
- generovanie prostredí niekedy dopadne zle
- občasné fps poklesy
- vzhľadom na koncept veľmi nepríjemné bugy

7.0

RECENZIA

HOOD OUTLAWS & LEGENDS

FOCUS / SUMO DIGITAL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X|S

Moje meno je Hood. Robin Hood. A stretnete sa so mnou v novej online akcii, kde ma sprevádza aj hŕstka verných druhov, ktorých tiež poznáte z legendy o anglickom zbojníkovi. A aj v tejto hre lúpim, pomáham chudobným a beriem bohatým – teda hlavne šerifovi z Nottinghamu. Ale navyše si musím poradiť s konkurenčným klanom zbojníkov. Preto potrebujem každého bojaschopného muža, ale pokojne aj ženu. Veď aj tu ma sprevádza moja verná Mariana. Ale asi budete najskôr chcieť detaily. Tak poďme na to.

Hood je multiplayerová hra, kde prím hrajú živí hráči, ale do rany vám prídu aj AI vojaci, ktorí v pevnosti chránia šerifa a hlavne truhlicu s bohatstvom. No a o tú vám práve ide. Hra nateraz ponúka jediný režim 4v4 lúpeže a jeho tréningový variant bez protihráčov. Vždy máte tri primárne úlohy – ukradnúť šerifovi kľúč, odomknúť miestnosť s pokladom a cenný nález dostať do bezpečia, kde ho ešte treba naložiť. V prípade plnohodnotného PvPvE zápasu vlastne máte ešte jednu dôležitú úlohu – zabrániť nepriateľskému tímu, aby vás predbehol a obral o korisť.

Obidve znepriatelené zbojnícke družiny však majú na výber rovnaké postavy. Ako už bolo naznačené v úvode, jednotlivé archetypy sú pomenované podľa Robinových druhov, no môžete sa stotožniť aj priamo s Hoodom, respektíve - ako inak – lukostrelcom/ rangerom , ktorého predstavuje. Táto postava má teda, prirodzene luk, ktorý je efektívny z diaľky. Ideálne je mieriť nepriateľom na hlavy, lebo vtedy ich zabijete jedinou ranou a nevyvolajú poplach, ktorý zburcuje ďalšie stráže. No keďže je to Robinova jediná zbraň a sedem šípov sa minie rýchlo, lukom môžete aj udrieť protivníka zblízka. Šípy si však môžete znovu pozbierať alebo doplniť pri košoch s muníciou. Hoodovou špeciálnou schopnosťou je vystrelenie výbušného šípu s devastačným účinkom.

Druhou postavou je Mariana, ktorej je priradená trieda lovca, ale podľa jej charakteristických schopností je to skôr assassin. Útočí totiž krátkou čepeľou na ruke a malou kušou a jej špecializáciou je neviditeľnosť, pohyb v úplnom utajení a odlákanie nepriateľov. Môže použiť aj dymovnice. Tretím bojovníkom je Tooke, povolanie mystik, ktorý útočí guľou na reťazi. Vďaka svojmu inštinktu môže svojmu tímu odhaliť polohu nepriateľov a navyše svojich spojencov lieči. Je to taký univerzálny mix mnícha Tucka a maura. Momentálne dostupnú štvoricu uzatvára Malý John, skvelý bojovník zblízka s kladivom, ktorý sa povzbudzuje hnevom. Bez problémov zdvihne mreže brán, takže umožní preniknutie do hradu sebe a svojim priateľom aj týmto spôsobom.

V štvorčlennom tíme hráčov môžu byť pokojne štyri rovnaké postavy, napríklad lukostrelci, ale optimálne je, keď sú zastúpené aj ďalšie povolania. Samotný Hood sa veľmi nehodí do popredia, lepší je ako ostreľovač z úzadia, ktorý čistí svojim kumpánom cestu a zneškodňuje vojakov aj protihráčov z úkrytu. Už teraz je to obľúbená postava kemperov, ktorí si niekde nájdu miestečko, odkiaľ málokedy vylezú a len striehnu. Ibaže tím ako celok musí byť aktívny, inak neuspeje. Nejde tu o počty zabití ani vyhladenie súperov, keďže po úmrtí sa hráči aj tak znovu oživujú na pozíciách, ktoré obsadila ich družina. Treba sa snažiť získať kľúč, preniesť korisť a hlavne obrániť svojich maximálne dvoch spolubojovníkov, ktorí musia otáčať kľukou pri nakladaní truhlice. Pravdou však je, že konkurenčný tím môže skúsiť pohodlnejšiu taktiku, nechať súperov urobiť prvé dva kroky a potom ich prekvapiť v prístave, pričom už len stačí dokončiť nakladanie. Zákerné, ale účinné.

Medzi praktické možnosti v hre patrí komunikácia s tímom aj prostredníctvom príkazov v kruhovom menu, no tiež hlasom, vykopávanie dverí a otváranie alternatívnych cestičiek, šplhanie po lanách či schovávanie v kríkoch, najmä pred hliadkami. Protihráčov, ale aj vojakov je možné rýchlo zneškodniť prepadnutím odzadu. Diskutabilné je však to, že sa to dá niekedy aj vtedy, keď napríklad súper bojuje s vaším spolubojovníkom a vy zakročíte odzadu. Pri otvorenom boji postavy používajú štandardné a silnejšie útoky, samozrejme, svoje špeciálne schopnosti, obranu. Bitky tímov sú bežné a aj vcelku zábavné. Hra má cross-playtformový multiplayer a pred zápasom vidíte, kto má aký celkový level a či hrá na PC alebo konzole.
A uvedomíte si, že matchmaking nie je práve najlepší, keď proti sebe dáva hráčov niekedy až s priepastným rozdielom levelov 5 a 100 (áno, niektorí dosiahli tento stupeň podozrivo rýchlo). Hráči s nižšou úrovňou budú znevýhodnení už tým, že nemajú pokročilé perky.

Po zápase sa vyhodnotia najefektívnejší účastníci, rozdelia sa skúsenosti a rastú levely. Väčšinou získate aj nejaké zlato, ktoré môžete prerozdeliť medzi svoje potreby (nákupy pre postavy) a na podporu ľudu (zvyšovanie levelu útočiska). Potom môžete urobiť menšie úpravy vo svojej skrýši v lese. Sú tam miesta na úpravu perkov, zbraní a oblečenia, plus cvičisko s figurínami. Každá postava získava individuálne perky, na ktoré ale potrebuje patričný level. Podobne je to aj s výzbrojou a odevmi, kde sa berie do úvahy aj level vášho útočiska, ktoré sa upgraduje. Nedostanete iné druhy zbraní ani šiat, ale len ich vyspelejšiu verziu. Čiže efektívnejší luk alebo silnejšie kladivo, kapucňu s iným sfarbením a podobne. Je to dosť biedne.

Hoci je lúpežný režim vcelku nápaditý, celkový obsah hry je chudobný. Lúpežný mód hráčov skôr či neskôr omrzí a pokojne tam mohli byť na spestrenie aspoň tradičné možnosti, ako je deathmatch a s jeho tímovou variáciou, pekne by sa dalo využiť aj obsadzovanie stanovíšť alebo kradnutie vlajok. Z neobvyklých režimov by bolo zaujímavé prepadávanie vozov, únos princeznej a podobne. A rozhodne sú potrebné aj nové mapy. Tvorcovia už síce sľúbili, že budú sortiment všetkého rozširovať a máme čakať nové postavy (mohol by pribudnúť napríklad Will), mapy, režimy a udalosti, ale čo dovtedy? Hrať dookola lúpež je záležitosť maximálne na pár týždňov a vylepšovanie tábora a hrdinov je plytké, neuspokojivé a nedokáže hráčov motivovať. Navyše pridané súčasti zrejme pribudnú len vo forme platených Battle Pass balíčkov a Year 1 edície (s obsahom troch sezónnych balíčkov).
Graficky je na tom hra dobre, povedzme, že uspokojivo. Nie je to také úchvatné na prezentačných obrázkoch distribútora, ale dá sa to akceptovať. Podobne by sme mohli charakterizovať aj hudbu a ozvučenie. Dizajn máp, hoci ich je len pár, je slušný, sú tam aj otvorené plochy, ale hlavne rôzne cestičky, vchody, budovy s poschodiami a múry so schodiskami a rebríkmi, kadiaľ sa dá prechádzať rôznymi spôsobmi a taktizovať. V hre som nezaznamenal vážnejší technický problém, až na jednu výnimku, keď sa mi s Johnom najskôr nechcela otvoriť brána a potom som zostal zaseknutý bez možnosti pohybu. Prekrývanie textúr, napríklad postava v múre, je tu však pomerne bežnou chybou.

Keď sme do redakcie dostali pár dní v predstihu Hooda, predpokladal som, že ešte nemá kompletný obsah a ten bude zrejme doplnený až v deň vydania. Prekvapilo ma, že nič nové nepribudlo. A práve po každej stránke chudobná náplň je zásadným problémom hry. Pri vydaní je tam jediný, i keď nápaditý režim, pár máp, štyri postavy a útočisko s veľmi skromnými možnosťami úprav. Aj keby sme prižmúrili oko nad slabším matchmakingom a balansom hrateľnosti, stále zostáva pocit, že je to skrátka príliš málo. Hru spoznáte celú v priebehu pár hodín, rýchlo sa do nej dostanete a možno nachvíľu aj zažeriete, ale po niekoľkých týždňoch, možno už po pár dňoch, ju opustíte. Nemá vás totiž čím udržať. A jej jedinou šancou na dlhodobé prežitie je rýchle rozširovanie sľubovaným doplnkovým obsahom, ktorý tu už teraz mal byť a bez vydieračských príplatkov.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY

+ nápaditý režim lúpeže s aurou legendárneho zbojníka
+ vcelku zaujímavé postavy
+ cross+platformový PvPvE multiplayer

MÍNUSY

- veľmi málo obsahu pri vydaní
- biedna úprava postáv a manažment tábora
- chýba motivácia, viac máp, režimov, možností
- nevyladený matchmaking
- dlhodobo zatiaľ nemá čo ponúknuť

6.5

RECENZIA

NEW POKÉMON SNAP

NINTENDO - SWITCH

Koľko rôznych spin-offov dokáže Nintendo vyťažiť z Pokémonov? Niektorí ohýbatelia franšíz by sa mohli učiť, aké rôzne techniky možno vytasiť na dobre známe postavičky. Prirodzene, Pokédex má už stovky druhov, s ktorými môžete skúšať rozmanité aktivity. Nielen zber, taktické akcie, ale aj pútavé výpravy do bludísk a najnovšie je tu šanca nadviazať na 22-ročný titul, kde sa Pokémoni fotili...

Odtiaľ pochádza názov novinky, kde máte všetko: New – druhý diel série (jednotku hral asi málokto na N64). Pokémon – jasné, je ich tu viac ako 200. Snap – bude sa fotiť v správnej chvíli. Zoomovať na pohyblivé objekty, ktoré robia vždy iné postoje a tie sa budú hodnotiť.

Keď si vyberiete hrdinu či hrdinku, rýchlo sa zoznámite s prostredím regiónu Lental, kde sa pokúša Profesor Mirror a jeho asistenti Rita a Phil zmapovať žijúcich Pokémonov (i nejaké legendy). K tomu sa hodí pomoc dobrovoľníka, ktorý sa vydáva v špeciálnom vznášadle NEO-ONE do rôznych častí ostrovov a snaží sa nafotiť čo najviac fauny (a sčasti i flóry). Vaším novým domovom je laboratórium, ale gro toho zaujímavého sa odohráva v divočine. Hlavné časti menu jasne odlišujú, kde trávite čas – Research sú výbehy do terénu, v Labe sa triedia fotografie a získavajú dobré hodnotenia.

V prvých hodinách má hra skvelý náboj a vždy vás za niečo odmení. Je to cena za neustále úlohy, aj tutoriály, kedy hra postupne odhaľuje fungovanie a triky. A na štarte vás azda zarazí, že mechanizmus je na pohľad veľmi jednoduchý: o pohyb sa nestaráte, lebo hra vás posúva vpred ako klasická koľajová strieľačka (typu House of the Dead). A fotografovanie realizujete cez cvakanie jedným tlačidlom, nasmerovanie hľadáčika cez páčku alebo pohyb celej konzoly. Do toho sa však miešajú bonusové možnosti, ktoré vám nahrajú body či výhody – cez jedno tlačidlo môžete skenovať okolie či určité predmety, ďalším tlačidlom môžete hádzať návnady, ktoré majú šancu väčšmi prilákať Pokémonov.

Štruktúra hry je ideálna aj pre krátke herné seansy. Môžete sa vydať na výpravu do jedného z levelov, za pár minút nacvakáte, čo sa dá a potom sa ide hodnotiť. Fáza evalvácie je dôležitá a satisfakčná, aby ste nefotili iba pre osobný pocit, ale poriadne body, vypĺňanie Photodexu a posúvali sa ďalej. Po vašej výprave sa v labáku preukážete profesorovi fotografiami, ktoré sú predbežné ohodnotené – kvalita foto sa rieši jednak cez kategórie (hviezdičky od 1 do 4) a zároveň každá má vlastné atribúty: ako ste na nej zachytili objekt, či bol ďaleko, dal pózu, využili ste pozadie atď. Za všetky atribúty dostanete výsledný počet bodov, takže fotka má jednak hviezdičkovú kategóriu a aj skóre. Samozrejme, ak budete chcieť grindovať a zlepšiť sami seba i nahrabať viac bodov, môžete prekonávať aj konkrétne fotografie.

Na začiatku je všetko vzácne a ste radi, že zachytíte nové druhy Pokémonov. Neskôr sa zameriate na kategórie foto: môžete mať štyri, takže neraz pomôže vrátiť sa a ak už aj máte 3-hviezdičkový záber, stále treba získať do albumu aj dva „horšie“ – s 1 a 2 hviezdičkami. Navyše každý level má stanovený istý počet bodov – ak ho dosiahnete, posunie sa na vyššiu úroveň a to umožní prísť na novú výpravu.

A vyššia úroveň tradične značí lepších Pokémonov, viac druhov nové možnosti, azda nové pózy. Je tu výborne pripravený kolobeh, ale zároveň vám hra dáva voľbu – chcete upaľovať stále do nových miest či najprv poriadne zmapujete tie prvé?

Vďaka tomu funguje pocit z postupu a cyklus je efektívny. Lepšie fotky = viac bodov = vyššia úroveň = viac regiónov = lepší Pokémoni. Samozrejme, po určitej fáze zistíte, že už nezískate veľa nových záberov alebo na úroveň sa viac nadriete, ale každý beh vo vznášadle prinesie ovocie a istú odmenu. Mohli by sme polemizovať, či 214 Pokémonov nie je málo, ale hra s nimi efektne pracuje: vyšší počet by vás už mohol začať mýliť – sám som sa občas pristihol pri fotení trávnatých Pokémonov, či som ich už videl alebo ešte nie a mám fotiť ako o život.

A ikonickí fešáci sa uvoľňujú postupne, to je výborná devíza pre hru. Niektorí potrebujú vyššiu úroveň a ďalší zase lákadlá typu ovocie, aby vyšli zo svojho úkrytu. V hre sú aj melódie, ktoré sú nápomocné na roztancovanie Pokémonov – a dobré tančeky, to sú opäť sľubné pózy na vyšší počet hviezdičiek. Na nočné záťahy sú vhodné rôzne svietiace orby, ktoré majú dve úlohy: rozsvietia Pokémonov a to sú skvelé zábery alebo dokonca môžu zmeniť svoje správania – a to opäť signalizuje odlišné momentky. To sú celkom zásadné pomôcky, vďaka orbom sa spachtoši prebúdzajú, smutné druhy získajú úsmev a nenápadné typy sa osmeľujú (ak už nevypálili po bobuliach, čo je lacný, ale spoľahlivý trik).

Samostatnou kapitolou sú tzv. Illumina fenomény, kde sa obrovský Pokémon vydá na obed a keď chrúme vzácnu rastlinu, začne pár sekúnd svetielkovať a vtedy získate mimoriadne cenné zábery. Professor Mirror sa zameral špeciálne na tento úkaz a samostatné levely sú venované prechádzkam s veľkými druhmi (pripomenie to až Jurský park).

Lental región ponúkne rôzne prostredia, časové obdobia a druhy úrovní: dostanete sa k zeleni (lesy), žltým pláňam (púšte) i azúru (na pláže). Samozrejme, objaviť chcete všetky čo najskôr – hoci osobne odporúčam zdržať sa najprv v otvorených leveloch, zopakovať ich pár ráz a potom sa pustiť do iných. Netreba mať otvorených viac ako štyri-päť súčasne: hoci vstrebávate rozličné druhy, treba sa sústrediť na sadu Pokémonov, zozbierať možné zábery a pustiť sa ďalej.

Milovníci editovania záberov sa môžu tešiť aj na fíčurku Re-Snap, ktorá vám umožní ďalej sa baviť s fotografiami, pridávať rozličné výrezy, filtre, nálepky alebo rámy. Osobne nie som fanúšik post-produkcie, ale ak ste ochotní tráviť čas v editore, máte ideálnu možnosť. Editované zábery si môžete ukladať samostatne do zbierky a zdieľať ich aj s ostatnými.

Príbehová kampaň má istú porciu, ale správne tušíte, že na jej koniec sa môžete dostať relatívne skoro, ale nemusíte mať pochytané všetky druhy či vylevelované prostredia.

Ale bola by to veľká škoda, lebo obsahu a druhov je tu neúrekom, najmä ak si uvedomíte, že 214 Pokémonov po štyroch hviezdičkách, to smerujeme takmer k tisícke kvalitných záberov. Navyše sú tu rozmanité zadania, ktoré vám pomôžu nájsť cestu k top záberom, takže treba dávať pozor aj pri brífingu u Professora.

Grafika využíva mäkkú paletu farieb a príjemné rozlíšenie na Switch. Je to mierumilovná hra, kde sa zrelaxujete, nafotíte desiatky záberov (akurát sledujte či si nevybúchate počet záberov) a teší ma, že si môžete zvoliť rozličné jazykové stopy. Niežeby bola hra plne nahovorená, skôr občas vyhŕknu postavy pár slov – napríklad začiatočné slova viet. A taká japončina je autentická a dobre sem padne.

New Pokémon Snap je splnený sen pre pár znalcov a objavná relaxačná hra pre fanúšikov série. Nemá klasické mechanizmy, ale starých známych a s nimi sa ľahko zhostíte novej úlohy v pútavom svete.

MICHAL KOREC

PLUSY

+ zaujímavý koncept s rôznymi obmenami
+ šikovné a rôznorodé ovládanie
+ krásne prostredia a atmosférická grafika
+ štruktúra výletov a systém levelovania
+ efektné pomôcky a rozmanité zadania
+ vhodný systém hodnotenia a lov na body
+ nočné výpravy a Illumina Pokémoni sú top zážitky

MÍNUSY

- občas zvláštne hodnotenie fotografií
- niektoré ciele sú ťažšie uchopiteľné

8.0

RECENZIA

ASSASSINS CREED: VALHALLA
WRATH OF THE DRUIDS

UBISOFT - PC, XBOX ONE, PS4, XBOX SERIES X|S, PS5

Ubisoft štandardne do Assassin's Creed hier prináša vždy dve veľké expanzie a ani pri Assassin's Creed Valhalla to nebude iné. Tentoraz príde Wrath of the Druids, ktorá nás zavedie do Írska a nasledovať ju bude Siege of Paris, ktorá nás zavedie do Paríža v čase vikingského útoku. Obe prinesú vlastné rozsiahle mapy a vlastné možnosti do hrateľnosti.

Teraz tu máme prvú Wrath of the Druids expanziu, v ktorej pocestujeme do Írska. To sa nám otvorí podobne ako v pôvodnej hre Anglicko a budeme ho môcť celé objavovať a zjednocovať. Mapa bude menšia ako Anglicko, ale na DLC to bude stále viac ako dostatočne rozsiahle a zároveň nebudú chýbať nové doplnky do hrateľnosti. Tie budú špecifické pre menej rozvinuté Írsko. Do Anglicka by sa až tak nehodili, ale tu sadnú.

Zároveň však nečakajte niečo výrazne odlišné od základnej hry. Je to znovu o spoznávaní územia, plnenie misií pre miestnych vodcov, boje, nájazdy a obsadzovanie lokalít. Autori to tu netlačili do niečoho nového. Chceli ponúknuť ďalšie územie a inú atmosféru a inú sociálnu situáciu ako v Anglicku. Celé to budete spoznávať v približne 20 hodinách. Samotná kampaň z toho vyjde na približne 12 hodín, zvyšok vedľajšie misie a objavovanie prostredí.

Expanzia do vašej dediny Ravensthorpe v Anglicku pridá írskeho obchodníka Azara a ak mu pomôžete založiť svoj obchod, zavedie vás do Írska. Tam potrebuje miestny kráľ pomoc v zjednotení krajiny. Na ceste vás síce čaká ešte prekonanie blokády, ale to bude len malý tréning predtým, ako sa dostanete do novej krajiny. Írsko bude odlišné od Anglicka. Nie je také rozvinuté. Nie sú tu také pevnosti, také veľké mestá, obchod. Hlavne však kráľ potrebuje pomoc so získaním kontroly nad územím, ako aj s likvidáciou odtrhnutých druidov, ktorí chcú zastaviť to, čo prichádza. Krajina je totiž na pokraji zmeny. Prichádza do nej kresťanstvo a pohania sú pomaly asimilovaní.

Budeme tak sledovať príbeh, ktorý nás prevedie situáciou v krajine. Ukáže nám jej krásy a aj temnotu. Popritom budeme pre kráľa plniť úlohy, pomáhať dobývať pevnosti, rozširovať jeho vplyv, ale aj rozvíjať obchod v krajine, kde sa budeme snažiť po celom území oslobodiť trhoviská.

Keďže tu nemáte vlastnú dedinu na vylepšovanie, budete vylepšovať samotné trhy, ale okrem nich aj hlavné mesto Dublin. Všetko, samozrejme, zo získaných tovarov z misii alebo nájazdov. Je to nakoniec aj jedna z vašich hlavných úloh v expanzii. Doplní to aj hlbšie zapracované obchodovanie, keďže váš hlavný kontakt Azar je obchodník.

Zároveň, keďže starí nepriatelia ostali v Anglicku, tu pribudnú noví, a to kult druidov Children of Danu, ktorých je potrebné sa zbaviť. Dostanete tak nový zoznam skrytých nepriateľov, ktorých budete musieť po krajine hľadať a postupne likvidovať. Ale ak budete chcieť viac misií, pribudne aj ďalšia novinka, a to vtáčia búdka, do ktorej budú prichádzať doplnkové úlohy.

Tieto budú mať primárne a voliteľné úlohy, pričom splníte aj vedľajšie, získate viac bonusových zásob.

Samotná hrateľnosť sa nemení, a teda sekanie nepriateľov naokolo bude základom, ale zároveň tu cítiť väčší tlak na stealth hrateľnosť, kde veľa misii má sekundárne ciele, aby vás nevideli alebo aby ste niekoho zbytočne nezabili. Ak budete chcieť, natrápite sa viac, ale získate lepší zážitok a zlepšíte sa v zakrádaní. Niekedy to bude aj vhodnejší prístup kvôli veľkej sile niektorých nepriateľov.

Spolu s tým expanzia prináša aj nové zaujímavé zbrane. Nový silný luk bude veľmi dobrý pomocník, vykšeftovať s Azarom budete môcť aj silný nôž, kvalitné štíty, ale nájdete aj špeciálny oštep, pri ktorom po troch útokoch nepriateľa skolí blesk. Plus viete získať ďalšie legendárne írske zbrane.

Popritom všetkom budete spoznávať nádherné prostredie Írska. Mapa tu zachytáva stredné a severné Írsko s veľkosťou 5 kilometrov na výšku. Pre porovnanie pôvodná mapa Anglicka má 13,5 kilometra. Nie je teda také veľké ako pôvodná hra, ale zase na DLC to je viac ako dostatočné. Niekoľko hodín vám potrvá už len celé ho precestovať a vychutnať si nížiny, ale aj hory, ktoré vám strmými kaňonmi zabránia v ďalšej ceste, ako aj netradičné pevnosti. Celé to dopĺňa nesmierne premenlivé počasie - chvíľu prší, chvíľu je slnko, často niekde vidíte dúhu. Je to pekný pohľad.

Čo nie je pekné, sú temné stránky Írska. Hlavne Children of Danu majú svojský prístup k bojom a ich halucinogénne hmly dokážu vytvoriť nepríjemné monštrá, proti ktorým je následne potrebné bojovať. Nebude to vždy jednoduché, ale osviežuje to hrateľnosť a pridáva niečo nové. Možno to správnym smerom vylepšuje strety s nepriateľmi aj oproti pôvodnému príbehu.

Graficky je to celé stále veľmi kvalitné a prostredie si jednoznačne vychutnáte. Írsko je iné ako Nórsko a Anglicko a ponúka zelenšie prostredie s kontrastom hôr a nížin, ako aj množstvom riek, tajných jaskýň a druidských okultných centier. Aj keď je zároveň menej zastavané a nie je tu až toľko miest alebo pevnosti, ale zato sú rozmanité a netradičné. Hrad na dvoch útesoch je veľmi pôsobivý a zaujímavý je aj prechod Dublinom, ktorý bol v tých časoch len väčšou osadou, ale už sa začínal formovať na mesto. Vy mu v tom výrazne pomôžete.

Expanzia Wrath of the Druids pre Assassin's Creed Valhalla ponúka mix niekoľkých nových a väčšiny známych vecí z pôvodnej hry, ale v novom írskom prostredí s novým zaujímavým nepriateľom. Celé to tu ťahá príbeh, ktorý ukazuje stav krajiny a aj jeho odvrátené pohanské stránky, ako aj postupný nástup kresťanstva. Možno je škoda, že tvorcovia neskúsili spraviť niečo odlišnejšie od pôvodnej hry, ale výlet do Írska je napriek tomu zaujímavý.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ nová rozsiahla mapa
+ dobre zachytené Írsko, ako vizuálne, tak aj atmosférou a príbehom
+ niekoľko noviniek do hrateľnosti

MÍNUSY
- málo odlišností od pôvodnej hry

7.5

RECENZIA

SUBNAUTICA BELOW ZERO

UNKNOWN WORLDS / PC, XBOX ONE, PS4, PS5, XBOX SERIES XS, SWITCH

Podmorská survival hra sa vrátila v mrazivom pokračovaní. Niežeby bola taká strašidelná, aby vám po chrbte behali zimomriavky, ale odohráva sa v krajine pod bodom mrazu. Pôvodná Subnautica sa v roku 2018 stala nečakaným hitom, a tak ani neprekvapuje, že sa vývojári vrhli na druhé dobrodružstvo pod vodnou hladinou a pokúsili sa nadviazať na úspech svojho predchodcu.

Rovno si môžeme povedať, že Below Zero nie je až taká dobrá hra ako originál, ale fanúšikov vie zaujať a utopíte tam dlhé hodiny svojho času. Ale zrejme to bude menej ako v predošlom počine. Náš úvod, prezentačné materiály aj samotný názov jasne definujú zmenu klímy, ktorá je najvýraznejšou zmenou. Hlavnou postavou je tentoraz žena, ktorej hlas budete aj počuť a na už známu planétu 4546B prilieta hľadať svoju sestru. Pristátie neprebehne hladko, a tak po vzore minulého hrdinu a vlastne aj preživších z iných (nielen) survival hier, začína ako stroskotanec s veľmi obmedzenými prostriedkami.

Ale v tomto prípade to vlastne nie je také zlé, pretože nablízku je záchranný modul s fabrikátorom na výrobu vecí potrebných na prežitie. Ibaže je pod vodou, no to v Subnautice nie je nič nové pod slnkom. Ak ste hrali prvý diel, zakrátko zistíte, že sa zachovala väčšina herných prvkov a princípov, takže sa rýchlo oťukáte a adaptujete. Ak ste si zvolili hlavný režim hry – prežitie, budete musieť permanentne myslieť na zaháňanie hladu a smädu. Vo voľnej hre tento problém odpadá, v tvrdej verzii sa naopak pritvrdí a máte len jediný život, v kreatívnom režime si len tak staviate a netrápia vás fyzické potreby, smrť ani dej.

Tvorcovia chceli pokračovanie spraviť dynamickejším práve vďaka príbehu, ktorý mal byť komplexnejší a viac motivujúci. Toto však veľmi nevyšlo. Je síce pravda, že ste viac zainteresovaní do diania, ale pletky s mimozemskou entitou, ktorá vás žiada o pomoc a a ani pátranie po stopách súrodenca nijako zvlášť nezaujmú. Je to podané povrchným spôsobom s príležitostnými rozhovormi, ale hlavne informáciami z digitálnych záznamov. A väčšina úloh je zameraní na vyhľadanie kľúčovej stopy alebo skenovanie mimozemských technológií, ktoré sú najčastejšie zašité v podmorských labyrintoch. Zrejme netreba prízvukovať, že potápanie k nim nie je jednoduché. Najmä spočiatku je mimoriadne náročné, pretože vám v hlbinách rýchlo ubúda kyslík, a tak sa musíte vrátiť na hladinu skôr, ako sa všetok minie.

No postupne sa dopracujete k malej ponorke - podmorskému ťahaču, ktorý sa dá vylepšovať, aby mohol bez ujmy klesnúť do väčšej hĺbky, zbieral morské vzorky a podobne. Potom príde na rad veľmi efektívny mechanický oblek PRAWN, s ktorým sa dá kráčať pod vodou aj na pevnine, ale tam viete použiť aj vznášadlo, no a na rad prídu aj iné vymoženosti. Všetko si však opäť treba krvopotne zaslúžiť.

V prvom rade musíte naskenovať vraky roztrúsené po ľadovcoch a na morskom dne, aby ste mali kompletné plány výroby. Potom treba nájsť potrebné rastliny, horniny a ďalšie suroviny a použijete fabrikátor, mobilnú výrobňu vozidiel alebo ručný prístroj na výstavbu jednotlivých komponentov a napokon celého objektu. Či už sú to kusy osobnej výbavy, ako sú plutvy alebo hrejivé oblečenie, alebo vozidlá a aj časti základne, ktorú si aj tentoraz môžete postaviť nad aj pod hladinou. Konštrukcia vlastného sídla, ktorú tvoria miestnosti s rôznym účelom, chodby, pokročilé prístroje, ale aj dekoratívne prvky, ako je akvárium, stôl s fotografiami a kuriozitami, tu už tiež bola a je to asi najzaujímavejšia súčasť Below Zero.

Oproti pôvodnej hre je tu výrazne viac pevniny, hoci sú to väčšinou ľadové kryhy a ostrovčeky pokryté snehom a občas so zvyškami základní. No značný priestor je venovaný ich prehľadávaniu, pri ktorom si treba dávať pozor nielen na bizarné dravce, ale aj poveternostné podmienky. Okrem denného a nočného cyklu tu totiž musíte počítať aj s fujavicou a búrkami, ktoré vás oslabujú a zraňujú. Zatiaľ čo pod vodnou hladinou vám hrozí hlavne utopenie, nad ňou je to podchladenie a treba vyhľadávať jaskyne, potravu, ktorá vás zahreje alebo si nosiť teplý nápoj v termoskách. Podľa polohy ľadovcov sa dá pomerne dobre orientovať, ale zlepší sa to výrobou kompasu a čiastočne aj strohými mapkami. Aj tak ale budete neraz blúdiť, či už preto, že vás zmätie okolie, alebo preto, lebo ani za b... , teda ani za nič, nebudete vedieť nájsť nejakú dôležitú surovinu alebo vraky , ktoré potrebujete na výrobu kľúčových predmetov.

Pritvrdenie vďaka novým výčinom prírody je síce akceptovanou výzvou, ibaže až príliš často kvôli tomu takmer nič v okolí nevidíte. Buď je poriadna tma, alebo vám výhľad zakrýva husto padajúci sneh a len čiastočne pomôžu baterky a svetlá. Pod hladinou neraz vidíte len blikajúce rybky či medúzy a farebné značky bójok a dôležitých objektov v úlohách. Veľa romantických výhľadov si teda neužijete a navyše ťažšie identifikujete polohu vecí aj v blízkom okolí.

V hre je viacero diskutabilných vecí, u ktorých je otázne, či sú prínosom, alebo skôr negatívom. A občas aj nedomyslených alebo v rozpore s logikou. Celková rozloha krajiny je menšia ako predtým, ale zrejme budete viac blúdiť. Príbeh skutočne za veľa nestojí a je fádny. Keďže sa aj tentoraz vami pripravené jedlo postupne začne kaziť, dal by sa očakávať aj iný prirodzený proces a síce to, že sa snehové gule vo vašom inventári roztopia. Ibaže sa tak nestane. A spočiatku som rozmýšľal aj nad tým, prečo si takýmto spôsobom nemôžem získať tekutinu a som odkázaný len na špeciálny druh vodnatej ryby. V pokročilej fáze ma už ale uspokojil prístroj na filtrovanie vody a tabletka, ktorá konečne premenila sneh na pitný nápoj.

Odhliadnuc od častých temných momentov a pevniny, ktorá je teraz, prirodzene, menej farebná a inklinuje k bielej, sa vzhľad od minulej hry veľmi nezmenil. Ale vyzerá to stále celkom dobre, teda keď niečo ste práve schopní vidieť a dá sa predpokladať, že časom pribudne aj podpora VR ako v prípade originálu. Zvuk a hudba sú v poriadku, teraz počujete aj dabing, i keď ho, prirodzene, nie je až tak veľa, lebo v krajine nemáte veľmi s kým debatovať. Mnohých určite potešia slovenské titulky, čo je rarita aj u hier od našich vývojárov. Čeština, ktorá, samozrejme, tiež nechýba, býva príležitostne, i keď v poslednej dobe menej často, aj v iných hrách. Slovenčina, až na ojedinelé výnimky, prakticky vôbec. Sú tu síce občas preklepy a drobné nepresnosti, ale aj tak je to veľmi sympatické a možno aj vďaka tomu si ochotnejšie prečítate objavené záznamy a denníky.

Subnautica: Below Zero je dobré pokračovanie kvalitného podmorského survivalu, ktorý vás tentoraz častejšie vytiahne von z vody na pevninu. Drsné ľadové prostredie je OK a osvedčené prvky stále spoľahlivo fungujú, ale o tých nových sa vždy nedá povedať to isté. A dej neoslní. Navyše nejaký markantný rozdiel a posun dopredu veľmi nevidieť. Hra má skôr povahu expanzie ako plnohodnotného produktu a hoci pobaví, nie je to až taká bomba ako Subnautica spred troch rokov. Stále je to však vhodná voľba pre priaznivcov tohto žánru.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY
+ nové ľadové prostredie s drsnejšími podmienkami
+ budovanie základne je stále zábava
+ dobre zakomponované survival prvky
+ solídne slovenské titulky

MÍNUSY
- nezáživný dej a úlohy
- len menšie novinky, od pôvodnej hry len minimálny posun dopredu
- viac temnoty, blúdenia a frustrácie pri hľadaní

7.5

TEST

ROG ZEPHYRUS DUO SE

ŠPECIFIKÁCIA

Procesor: AMD Ryzen 9 5900HX,
Hlavný displej: 15,6" IPS antireflexný 1080p/300Hz, 100% sRGB
Sekundárny displej: 14,1" dotykový 1920x550
RAM: 32 GB DDR4
Grafika: NVIDIA GeForce RTX 3080 16 GB
SSD: 1TB
Porty: USB 3.2 Gen 1, USB-C, WiFi 6 Wi-Fi 6 (2x2), Bluetooth 5
Zvuk: Two down-firing woofers, Two top-firing tweeters, Dolby Atmos
Rozmery: 360mm x 268mm x 21mm
Váha: 2,4 kg
Kamera: priložená v balení, pripojiteľná
Batéria: 90Wh
Nabíjačky: USB-C a plná 280W nabíjačka

Nový rok nám začal v oblasti hardvéru veľmi dobre, keďže vyšli ako RTX grafiky pre notebooky, tak aj nové procesory. Firmy tak nelenili a hneď updatovali svoje zabehnuté línie notebookov a prípadne pridávajú aj nové série. Asus v tomto nezaostával a okrem iných notebookov aktualizoval aj svoj pôsobivý Asus ROG Zephyrus Duo.

Je to notebook, ktorý nemá len jeden displej, ale rovno dva, čo rozširuje jeho danosti na možnosti desktopu s dvomi monitormi. Ale nie len to. Teraz s RTX 30 grafikami a Ryzen 5000 procesormi sa prakticky desktopovému výkonu vyrovná. Síce skôr v rámci možností notebookov, ale stále s veľmi pekným výkonom.

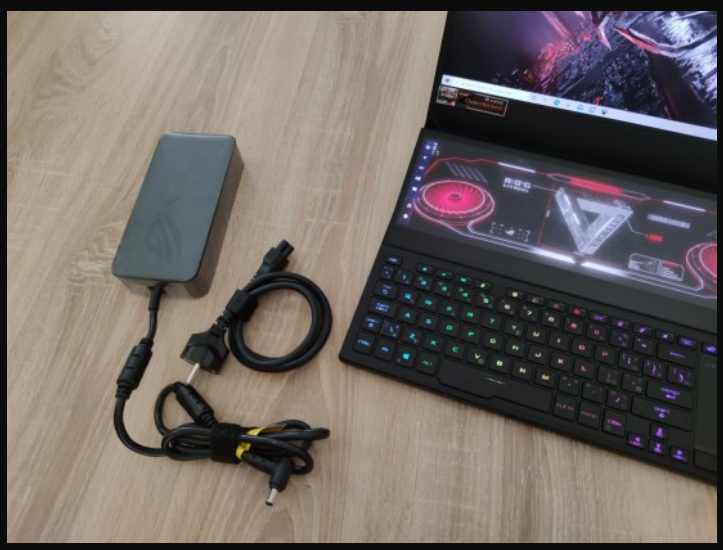
Dostanete tak veľmi solídny notebook so zaujímavou ponukou, ako pre hranie, tak aj pre prácu, respektíve školu. Totiž dva displeje sú v čase konferencii a pandémie veľmi užitočné. Na jednom si zapnete obraz z kamier, na druhom robíte poznámky, alebo si púšťate prezentáciu. Samozrejme, toto je primárne herné prevedenie, ale iné práce to nevylučuje. Asus má aj Zenbook Duo verziu s dvomi displejmi, ak chcete niečo podobné primárne na prácu.

Asus dodáva notebooky s rôznymi verziami displejov a môžete si vybrať 4K 120Hz, alebo 1080p 300Hz oba IPS displeje a oba v 15-palcovej verzii. Viete si tak vybrať podľa toho, či preferujete ostrejší obraz s vernejšími farbami, alebo chcete lepší framerate. Totiž 4K má 100% AdobeRGB farieb a 1080p má 100% sRGB pásma. Ak nie ste grafik, zrejme však rozdiel nespoznáte. Možno škoda, že 4K tu nenahradili za 1440p, čo je teraz veľmi dobrý kompromis pre notebooky.

Spodný displej nazvaný ScreenPad Plus je následne buď 3840x1100px, alebo 1920x550px. Ten je rovno dotykový a môžete tak rovno používať prst alebo pero. Viete to použiť v aplikáciách, na písanie poznámok, kreslenie, ale aj v hrách, napríklad tam viete hrať kartovky alebo stratégie, zatiaľ čo na hornom displeji budete pozerať napríklad film. Spodný displej je 60Hz a menej kvalitný, ale pre doplnkové použitia úplne stačí.

Keďže je druhý displej zaberá časť spodnej plochy, klávesnica je posunutá nižšie na miesto kde býva touchpad. Ten je pre zmenu posunutý na miesto numpadu. Keďže je však podsvietený, viete si ho prepnúť do režimu numpadu, kedy sa na ňom zobrazia číselné klávesy. Aby vám nepadali zápästia pod hranu notebooku, Asus rovno pridáva aj podložku pod zápästia. K tomu, ak by ste chceli mať notebook v šikmej polohe, jeden z kartónov z balenia sa dá použiť ako podložka pod celý notebook.

Samotná klávesnica ponúka plné RGB podsvietenie a klávesy majú 1,4 mm zdvih, takže veľmi dobre cítite stlačenie a ako píše, tak aj hrá sa na nej príjemne. Je však škoda, že klávesnica je orezaná o Page Up, Down, Home a End klávesy ak chcete tie, musíte si prepnúť režim na šípkach, ktoré sa na tieto klávesy zmenia.



Čo sa týka konštrukcie, celé je to uzavreté v pevnom plastovom tele, ktoré sa neprehýba ani nevŕzga. Displej má štandardne zadnú stranu potiahnutú hliníkom. Všetko je v štandardne vysokej kvalite. K tomu je tu použitý mechanizmus na zdvíhanie spodného displeja pri otvorení notebooku, čo umožní ako lepší výhľad na displej a aj prístup k nemu, tak zároveň zlepšuje aj chladenie.

Práve zdvihnutie displeja umožňuje notebooku veľmi efektívne a rýchlo nasávať studený vzduch a následne bokmi vypúšťať teplý. K tomu na chladenie pridávajú tekutý kov na procesor a kvalitné ventilátory. Síce kombinácia výkonného procesora a grafiky je trochu nad jeho sily, ale ak sa klávesnica zahrieva, tak len minimálne v ľavom hornom rohu. Inak si drží veľmi prijateľné teploty, tak ako celý notebook.

Teploty sa pri záťaži v hrách pohybujú okolo 80 stupňov v grafike a okolo 86 stupňov na procesore (lepšie chladenie ako pri Strixoch). Na notebook sú to prijateľné teploty s tým, že na povrch okolo klávesnice sa dostane 40-stupňová teplota, na spodku notebooku je okolo 50 stupňov. Chladenie je na pomery notebookov tiché a 44 dB sa dá bez problémov zniesť. Pre zaujímavosť pri bežnom systéme bez záťaže je väčšinou notebook úplne tichý.

Z portov tu nájdete LAN port, SD reader, 3,5 mm jack. Nechýbajú tri klasické USB porty, jeden USB-C na pomalé nabíjanie z prenosnej nabíjačky, naľavo je umiestnené nabíjanie cez veľkú nabíjačku. Čo je otázne umiestnenie, keďže vzadu majú miesta viac ako dosť. Na jednej strane to nevyzerá dizajnovo dobre, na druhej, ak používate myš na ľavej strane, len to zavadzia.

Z doplnkov ešte Asus pridáva aj externú kameru, ktorú si môžete buď nasadiť na vrch displeja, alebo položiť niekde vedľa notebooku, ako vám bude vyhovovať. Dnes v koronovej dobe je to dobrý doplnok. Tu, mimochodom, paradoxne všetky firmy začali kamery posledné roky rušiť z herných notebookov a teraz, keď zistili, ako sa situácia cez koronu zmenila, dávajú ich naspäť. Aj Asus ich znovu pridá v nových ROG verziách.

Čo sa týka výkonu, spojenie Ryzen 9 a RTX 3080 je skutočne pôsobivá vec pre notebook. Síce oproti desktopovému PC je to skôr ako i5 10400 alebo Ryzen 7 3800 XT s RTX 3060 Ti grafikou, keďže teploty tam nepustia, ale stále pekný výkon, ktorý vám zaistí ako pohodlné používanie v náročných aplikáciách, tak aj náročných hrách.

Napríklad Cyberpunk ide na maxime s plným Ray - tracingom a kvalitným DLSS na približne 60 fps v mestskej lokalite, samozrejme, pri napájaní. Ak by ste chceli hrať bez napájania, automaticky to Nvidia oreže na 30 fps (viete optimalizácie vypnúť) , ale stále ponúkne plynulú hrateľnosť. Samozrejme, batéria vtedy vydrží len niečo cez hodinu. Ak by ste pracovali bez výraznej záťaže, rátajte s výdržou okolo 4 hodín. Je to daň za dva displeje, aj keď ak druhý práve nepotrebujete, viete si ho vypnúť.

Z iných hier napríklad Witcher 3 beží na 130 fps, Shadow of the Tomb Raider 100 fps, Battlefield V 130 fps, Metro Exodus 70 fps, podobne aj Assassin's Creed Valhalla.

V zásade aj najnáročnejšie hry idú okolo 60 fps na plných detailoch, menej náročné bez problémov cez 100 fps, multiplayerovky aj cez 150-200fps, záleží od náročnosti. Určite tu výkonom nebudete sklamaní.

Ale dokáže notebook držať záťaž? 3D Mark Stress test dosiahol na 95,7%, čo je na notebook veľmi dobré číslo, Síce 3D mark napíše pri 95%, že testom neprešlo, ale tam ide skôr o náhodu, podľa toho čo ešte notebook robí v pozadí a či ho niečo v teste nespomalí. Dôležité je, že procesor drží frekvencie ako procesora, tak GPU a nezačne vám padať framerate kvôli tomu, že by bol niektorý čip príliš horúci.Spomaľovať vás nebude ani SSD, to je tu 1TB so slušnou 3,6 GB/s rýchlosťou pre čítanie a 3 GB pre zápis. Teda rovnaký ako teraz dávajú do všetkých ROG notebookov. 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.

Nakoniec ak vám ide o zvuk, pri notebookoch je ideálne používať headset, ale ak by ste chceli počúvať reproduktory, notebook nesklame, ale ani neprekvapí. O zvuk sa tu starajú štyri reproduktory, dva basové naspodku, dva výškové navrchu a to všetko aj s podporou Dolby Atmos technológie. Na notebookové pomery je to decentná kvalita.

Celkovo znovu parádny notebook, ktorému ťažko niečo vytknúť. Možno jedine cenu, ale to patrí k tomu. Opäť tu Asus ponúka dva displeje, možnosť veľmi efektívneho multitaskingu, či už v hrách, kde viete naraz mať otvorený Discord a aj hry, alebo pri konferenciách. Zároveň je výkon veľmi vysoký a prakticky bez throttlingu.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ dva displeje
+ vysoký výkon
+ relatívne tichý chod a prijateľné zahrievanie

MÍNUSY
- napájací port na ľavej strane

9.5

TEST

SAMSUNG A32 5G

ŠPECIFIKÁCIA

Displej: 6,5 palcov, 102,0 cm2 (720 x 1600px)
Procesor: MediaTek Dimensity 720 5G (7 nm)
Pamäť: 64 GB 4 GB RAM, 128 GB 4 GB RAM, 128 GB 6GB RAM, 128 GB 8 GB RAM
Kamera: 48 MP(wide) 8 MP (ultrawide), 5 MP (macro), 2 MP (depth) / 4K@30fps, 1080p@30/120fps
Selfie: 13 MP (wide)
Porty: USB-C, 3,5 mm jack, NFC
Senzor odtlačkov prstov: na power tlačidle.
Batéria: 5000 mAh, 15W
Rozmery: 164.2 x 76.1 x 9.1 mm
váha: 205 g

Samsung tento rok rozbehol novú sériu ako hiendov v S sérii, tak strednej triedy v A sérii, kde predviedol nové dizajny a vylepšené špecifikácie. Medzi novými mobilmi boli aj dve verzie Galaxy A32, nižšej verzie mobilov, ale zaujímavej, ako ponukou, tak aj dizajnom.

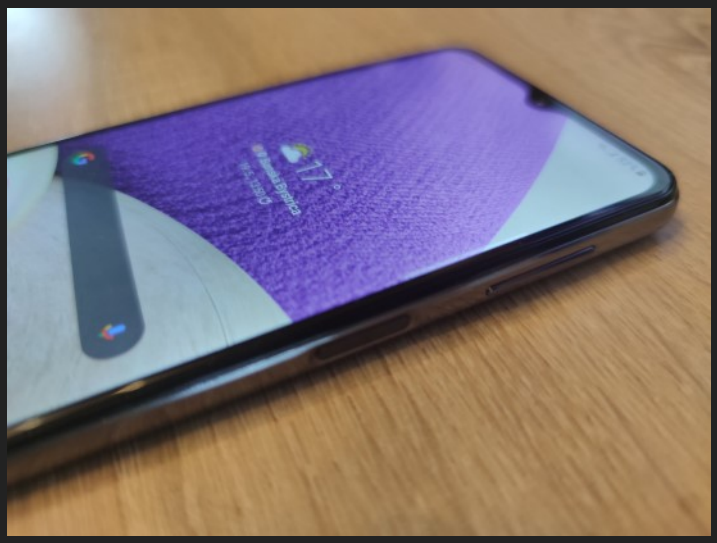
Samsung v tejto verzii totiž zahodil štvorcový výstupok na kamery a priniesol jednoduchý, ale zaujímavý dizajn len mierne vystúpených kruhových kamier. Ak chcete štýlový dizajn, tu ste na správnom mieste. Ale čo sa týka špecifikácií, dávajte si pozor, A32 je iný ako A32 5G, každý má svoje plusy. Presnejšie 5G verzia vyzerá nasledovne:

Mobil tak zasadne do strednej triedy s decentným výkonom, ale v tejto 5G verzii má 720p LCD displej. Na druhej strane, základná A32 4G verzia má 1080p AMOLED displej. Presnejšie má 6,4-palcový AMOLED displej, čím je mobil trochu menší ako 5G verzia, ale treba rátať, že má aj mierne pomalší Helio G80 procesor (180 tisíc vs 244 tisíc bodov Antutu), má však aj lepšiu 64 MP hlavnú kameru a aj 20 MP selfie kameru. Môžete si tak vybrať.

Dizajnovo je mobil veľmi čistý a elegantný, a to v každej farebnej verzii. Mierne vystúpené kruhové kamery mu dodávajú štýl. Okraj je mierne zaoblený s volume a power tlačidlami, pričom na power tlačidle je senzor odtlačkov prstov. Samozrejme ,odomknúť ho viete aj prednou kamerou. Oboje funguje rýchlo a bezproblémovo. Ak by ste zobrali základnú A32 verziu, tam máte senzor odtlačkov prstov rovno v displeji.

Displej je v tejto 5G verzii LCD 720p, je to na jednej strane škoda, na druhej je kvalitný a na prvý pohľad som ho od Amoledu ani nerozpoznal. Má totiž veľmi dobré farby a je aj dostatočne podsvietený. Má cez 500 nitov podsvietenia, čo umožňuje aj decentné používanie za slnka. Skutočne sa tu Samsung nemusí hanbiť. Síce 1080p rozlíšenie by tu bolo ostrejšie, ale ak nie ste náročným používateľom, ani to nezbadáte, respektíve vám to nebude vadiť.

Vzadu má mobil tri hlavné kamery, pričom je v tejto verzii 48 MP senzor, ktorý veľmi dobré fotí ako vonku, tak aj vnútri, dopĺňa to 8 MP ultrawide senzor, ktorý môžete používať ak chcete zachytiť niečo širšie, ale prídete ako o kvalitu, tak o detaily. 5MP na makro nie je zlé, lepšie ako 2 MP ktoré dávajú iné firmy a je to nepoužiteľné. 2 MP hĺbková je štandardom a úplne stačí na zaostrenie alebo rozostrenie pozadia.



Celkovo má mobil na svoju cenu a na svoju triedu pekné fotky a sťažovať sa určite nebudete. Máte tu rovno 4K/30fps video alebo 1080p/30 fps, pričom ideálne je 1080p, keďže je aj stabilizované. 4K len ak zachytávate niečo statické, kde sa nemusíte hýbať. Využiť viete aj 120 fps slow-motion, ale aj AR funkcie, časozber a ďalšie štandardné funkcie.

Výkonovo je Dimensity 720 5G nastavený ako konkurencia Snapdragonu 720 a je priam v tej oblasti. Teda slušný výkon, bezproblémový. Je to oblasť, kde sa vám nič nespomaľuje, neseká, všetko ide rýchlo a to ako systém, tak aj hry. 4 GB pamäte nie sú najviac, ale pri bežnom používaní vás to nebude v ničom obmedzovať.

Antutu 8 benchmark

Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)

Moto G 5G Plus (SD 765) - 305677 - 97301, 85230, 66585 - 56561

Xiaomi Note 10 (SD 730) - 260734 (94559, 70582, 48245, 47348)

Xiaomi MI9T (SD 730) - 256282 (97489, 64875, 47107, 46811)

Samsung Galaxy A32 5G (Dimensity 720) - 244622 (85553, 46470, 60517, 42082)

Moto G30 (SD 662) - 198221 - (64933,40678,42162,50448)

Samsung Galaxy A32 4g - 182479 - (65355,42076,39360, 35521)

Nokia 5.4 (SD 662) - 165931 - (72611, 34906, 38219, 36763)

Nokia 5.3 (SD 665) - 164842 - 71599, 26048, 34792, 32403

Xioami Redmi Note 4 - 100886 (43729, 12330, 27039, 17788)

Pri hraní pekne idete s PUBG na 30 fps, League of Legend Wild Rift dá aj na 60 fps, podobne ako menej náročné hry. Čo je pozitívne, čip sa výrazne nezahrieva a zo štandardných 26 stupňov ani pri stres teste nestúpol nad 32 stupňov a ani sa nespomaľoval.

Pri 4G verzii rátajte s tým, že je o úroveň nižšia, a teda ako Snapdragon 662, ten má mierne pomalší CPU výkon a a len o trochu pomalšiu grafiku. Možno nie všetko bude také rýchle, ale napríklad v hrách tam nebude veľká degradácia výkonu.

Systém je tu One UI 3 na Androide 11 a hýbe sa veľmi dobre. Je to celé plynulé, bez trhania a dokonca už do tejto verzie mobilu dal Samsung rovno štandardne animované pozadie. Sú tu, samozrejme, zapracované všetky Samsung funkcie, ako Health, Wearable alebo Smarth Things, a teda sa jednoducho spojíte s ostatnými Samsung zariadeniami, vrátane nových SmartTagov, ktoré idú len so Samsung mobilmi a umožnia rýchlu lokalizáciu predmetov. Samsung tu má aj aj svoje štandardné funkcie, ako Game launcher pod ktorým sa vám budú zhŕňať hry, Game boost overlay, detská časť a aj tu je rovno zapracovaný Dolby Atmos zvuk pre slúchadlá.

Batéria je tu pekná 5000mAh, drží sa veľmi dobre a pri nenáročnom používaní dáte aj dva-tri dni. Dimensity 720 je dobre navrhnutý, má nižšie frekvencie a neťahá batériu až príliš. Samozrejme, ak priebežne hráte náročné hry, alebo stále browsujete, za deň ju miniete bez problémov. Stále veľmi dobrý výber batérie, aj keď pri 15W nabíjaní vám potrvá nabitie tesne cez dve hodiny.

Samsung Galaxy A32 5G je zaujímavým a veľmi príjemným mobilom, síce s kompromisom, ale za dobrú cenu ponúka slušný výkon, veľkú batériu, pekný dizajn obchádzajúci aktuálne trendy. Samostatne vystúpené kamery sú dizanovo veľmi dobré plus a sú len minimálne vyvýšené. Možno je škoda 720p LCD displeja, aj keď sa nedá povedať, že by to bolo vidieť. Ak však chcete AMOLED, pozrite sa po základnej A32 4G verzii. Obe verzie sú však zaujímavou ponukou vo svojej cenovej kategórii.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ pekný dizajn
+ dobrý výkon
+ dobrá ponuka za danú cenu
+ 5G, ak ho viete využiť (ak nie, obzrite sa po základnej A32 verzii)

MÍNUSY
- 720p LCD displej (v 5G verzii)

8.0

TEST

MOTO G30

ŠPECIFIKÁCIA

Displej: 6,5" IPS LCD, 90Hz (720 x 1600)
Procesor: Snapdragon 662 (11 nm)
Kostra: plastová
Pamäť: 6 GB RAM / 128 GB
Kamera: 64 MP, f/1.7, 8 MP (wide), 2 MP, f/2.4, (macro) 2 MP, f/2.4, (depth)
Selfie: 13 MP, f/2.2
Porty: 3,5mm jack, USB-C
Senzor otlačkov prstov: vzadu
Batéria: 5000 mAh
Veľkosť: 165.2 x 75.7 x 9.1 mm
Váha: 200 g

Motorola rozbieha tohtoročnú ponuku peknými kúskami. Už ohlásila štyri mobily do novej G série a všetky majú niečo do seba. Teraz sme sa pozreli na Moto G30, nižší low-end, ale s pôsobivým spracovaním. Ak vám nejde o výkon, ale chcete kvalitný dizajn, tak tu ste na správnom mieste.

Moto G30 totiž ponúka prekvapivo kvalitné vyhotovenie, a to za prijateľnú cenu. Možno vnútornosti nie sú práve top, ale na svoju cenu nesklamú.

Mobil je tak väčší, ale vďaka tomu ponúka veľký jasný displej, aj keď len v 720p rozlíšení, ale zas s 90Hz podporou. Nechýba paleta kamier, senzor odtlačkov prstov vzadu, samozrejme, s Motorola logom. Pozitívne je, že v tejto triede sa už tiež USB-C stalo štandardom, rovnako ako veľká batéria.

Čo na prvý pohľad zaujme, je vyhotovenie mobilu, ktoré je priamo z prémiovej triedy. Mobil má síce plastový rám a plastový kryt, ale kvalitná farba robí veľa a je veľmi príjemná ako na pohľad, tak na dotyk. Konkrétne ja som tu mal Black Pearl, ktorá sa veľmi vydarila. Ale nielen farba, ale aj detaily ako zadná kamera ukazujú detailné spracovanie. Je tu síce vystúpený obdĺžnik, ale tvorcovia sa veľmi s jeho dizajnom pohrali a vyzerá ako z 500-eurového mobilu.

Na bokoch nájdete tri tlačidlá, a to power, volume a aj Google asistent tlačidlo. To je na rovnako na pravej strane hore. Čo je zvláštne umiestnenie, ale aspoň máte všetky tlačidlá pokope. Eventuálne viete Google asistenta premapovať na niečo užitočnejšie.

Samotný displej je LCD s 720x1600 rozlíšením. Napriek rozlíšeniu obraz vyzerá dobre, farby sú sýte a aj jas dostatočne vysoký. 90Hz je chuťovka, ktorá vám umožní zvýšiť plynulosť displeja napriek slabšiemu procesoru. Hlavne rolovanie v aplikáciách alebo na webe, ako aj animácie systému sú tak veľmi plynulé.

Predná kamera je vo výreze, má 13 MP a ponúka slušné selfie fotografie, ako aj odomkýnanie tvárou, ak ho preferujete pred odtlačkom prsta. Samozrejme, sú na túto kategóriu dostatočne rýchle. Čo prekvapí, je zadný hlavný 64 MP senzor, ktorý vie fotiť v štvrtinovom rozlíšení, a teda 16 MP s kvalitnejším zachytávaním svetla alebo pri plnom 64 MP rozlíšení. 8 MP Wide je slabší, 2 MP makro je zbytočné, ale 2 MP hĺbkový senzor sa zíde, keďže umožní dostatočne dobre zaostrovať. Z módov tu nechýba spomalenie, časozber, AR, rôzne úpravy záberov a filtre, nočné videnie.

Je tu Snapdragonu 662, čo je síce výkonom slabší procesor, ale plne stačí na pohodlné používanie mobilu, systému, aplikácii, ako aj hranie rôzne náročných hier. Najnáročnejšie už síce musia ísť s detailami dole, ale stále sa pekne dajú zahrať. Konkrétne v tomto mobile ide 662 na takmer 200 tisíc bodov v Antutu, čo je pekné číslo a ťahá to hlavne grafika, ale aj rýchle pamäte.

Antutu benchmark:

Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)

Moto G 5G Plus (SD 765) - 305677 - 97301, 85230, 66585 - 56561

Xiaomi Note 10 (SD 730) - 260734 (94559, 70582, 48245, 47348)

Xiaomi MI9T (SD 730)- 256282 (97489, 64875, 47107, 46811)

Moto G30 (SD 662) - 198221 - (64933,40678,42162,50448)

Nokia 5.4 (SD 662) - 165931 - (72611, 34906, 38219, 36763)

Nokia 5.3 (SD 665) - 164842 - 71599, 26048, 34792, 32403

Xioami Redmi Note 4 - 100886 (43729, 12330, 27039, 17788)

Oproti podobnej Nokii 5.4 má tento mobil síce menej bodov na procesore, ale viac na grafike, pamäti a aj menu (plus má aj nižšiu cenu). Celkovo sa zdá aj svižnejší, aj keď v rámci možností Snapdragonu 662. Teda menu ide ako-tak plynule, na spúšťanie aplikácii a prepínanie medzi nimi si trochu počkáte, ale stále je to v prijateľnej rýchlosti a nenáročný používateľ sa nebude sťažovať.

Čo nenáročného používateľa poteší, je relatívne jemne, ale zaujímavo upravený Android 11, ktorý, samozrejme, dostáva ikonické Motorola hodiny v krúžku. Nechýbajú rôzne menšie doplnkové nastavenia, pričom si síce Motorola nerobí vlastný skin na systém, ale má vlastnú aplikáciu s množstvom nastavení a možností úprav, respektíve doplnkových aplikácii. Systém k tomu umožňuje automaticky odporúčať aplikácie v spodnom riadku, čo môžete vypnúť, ak chcete štandardné, respektíve vlastné nastavenie.

Batéria je tu veľmi pekných 5000mAh, čo nenáročných používateľov poteší a ponúkne im aspoň dva, možno aj tri dni bežného používania a aj dlhšie len s minimálnym používaním. Aj keď cez pomalé 20 W nabíjanie vám potrvá jej nabitie až takmer 3 hodiny, čo je škoda, ale ak dáte nabíjať v noci, tak to nie je až tak dôležité.

Celkovo je Moto G30 veľmi sympatický mobil, hlavne dizajnom, ktorý je na túto triedu veľmi pôsobivý. Samotná konfigurácia je síce low-endová, ale displej s 90 Hz podporou je dostatočne kvalitný a procesor dostatočne rýchly pre nenáročné používanie a rovno má 6 GB pamäte. Dôležitá je cena, ktorá je na decentných 180 eurách, je to lepšie nastavená cena ako pri Nokii 5.4 a vôbec nie je vzhľadom na ponuku zlá. Síce už mohol byť 1080p displej, ale ostatné prvky to vyvažujú.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ kvalitné vyhotovenie
+ pôsobivý zadný kryt
+ kvalitná hlavná kamera
+ dostatočný výkon na nenáročné používanie

MÍNUSY
- pomalé nabíjanie batérie
- 720p displej

8.0

TEST

LUCIDSOUND LS50X & LS10X

Značka LucidSound u nás nie je veľmi známa, ale nemá zlé headsety. Ba práve naopak, navyše spolupracuje aj s konzolovými firmami a vydáva oficiálne headsety ako pre PlayStation, tak aj pre Xbox. A nám sa teraz dostali do rúk rovno dva oficiálne licencované Xboxom, pričom sú zaujímavé aj z toho pohľadu, že reprezentujú úplne opačné póly z hľadiska ceny. A kým ten prvý je určený na to, aby bol rozumnou voľbou pre väčšinu nenáročných hráčov, druhý už chce ponúknuť kvalitné audio nielen na hranie.

LucidSound LS50X

A začnime rovno tým drahším, čo je model LS50X. Ten stojí 250 dolárov, no je dostupný aj v špeciálnej bielej Snoop Dogg edícii za tri stovky, čo je asi skôr len pre fanúšikov. Vyššiu cenu už štandardnej edície dáva tušiť už balenie, ktoré pôsobí naozaj solídne, je obrovské, dokonale vystlané a, čo je najlepšie, obsahuje pevné puzdro, do ktorého si headset môžete skryť, keď ho nepoužívate. Prípadne ho využijete pri cestovaní na prenášanie headsetu. Keď už ten headset toľko stojí, takáto vec by v balení vždy mala byť. Okrem toho je ale obsah balenia pomerne štandardný, okrem obligátnej dokumentácie je tam audio kábel s 3,5mm jackom, krytka na port mikrofónu, samotný oddeliteľný mikrofón, headset, USB-C kábel na nabíjanie a USB dongle. To všetko samozrejme pohodlne skryjete v pevnom puzdre.

Od drahšieho herného headsetu očakávate vysokú kvalitu spracovania a aj prémiový dizajn, čo LS50X spĺňa. Hlavne musím vyzdvihnúť kvalitu spracovania. Rám slúchadiel je masívny a pevný. Celý headset pôsobí veľkým dojmom, takže ak hľadáte niečo nenápadnejšie, tu to nenájdete. Samozrejme medzi materiálmi nechýba kov, kovová je vnútorná konštrukcia aj ramená. Vyzerá to dobre a máte dojem, že vás to prežije. Čo sa týka materiálov, zaujme aj syntetická koža na hlavovom moste a aj náušníkoch, čo je taká klasika. Náušníky sa navyše dajú vybrať, ak ich chcete očistiť. Doplnené je to matným pevným plastom na niektorých prvkoch.

Opäť, ak čakáte niečo jednoduchšie, možno subtílnejšie, čo tak nekričí svoju značku, tu to nenájdete. LS50X je síce dizajnovo pomerne jednoduchý headset, ale výrazné logá dokonca v bielom nájdete na oboch slúchadlách, na hlavovom moste je zas názov výrobcu. Naopak musím pochváliť obšitie na spodnej strane hlavového mosta, ktoré vytvára kosoštvorcové tvary. Na pohľad to vyzerá pekne a aj luxusne. Celkovo je headset primárne čierny, no nájdete tu teda aj biele a strieborné prvky. Takéto dvojtónové vyhotovenie mu veľmi sadne a vyzerá dobre.

Hráte svoju obľúbenú hru, ponoríte sa do nej na dlhé hodiny a ak hráte s headsetom, chcete, aby to po tých hodinách nebolo utrpenie. Hmotnosť headsetu 408 gramov je síce vyššia, ale aj tak som s ním dokázal hrať aj pracovať hodiny bez prestávky. Náušníky aj hlavový most sú naozaj pohodlné, nastavenie veľkosti aj náklonu je samozrejmosťou no a hlavne okrem pamäťovej peny oceníte aj chladiaci gél v náušníkoch.

K pohodliu používania prispievajú aj ovládacie prvky, ktoré sú tu vyriešené veľmi inteligentne a hneď si zvyknete. Takmer všetko dôležité je na ľavom slúchadle. Je tam port pre mikrofón, vstupy na káble, tlačidlo na zapnutie/párovanie a aj dve LED indikujúce stav (batériu, párovanie a podobne). Na pravej strane nájdete len tlačidlo na prepínanie režimov exkvalizéra. Hlasitosť ovládate otáčaním otočného ovládacieho prvku na ľavom slúchadle z vonkajšej strane. Pohodlne a jednoducho tak hlasitosť pridáte, keď chcete. Na pravej strane je podobný ovládací prvok, ale ovláda mix zvuku medzi Bluetooth pripojením a druhým audio zdrojom z donglu. Mimo tohto režimu takto prepínate skladby.

Ak teda hráte, môžete mať headset pripojený k Xboxu/PC cez wireless dongle a cez Bluetooth k telefónu pre prípad, že vám niekto zavolá.

Jednoducho viete upraviť zvukový mix tak, aby ste počuli zvuk z toho zdroja, ktorý potrebujete. Stlačením tohto kolieska na pravej strane vypnete mikrofón, čo indikuje červené svetlo na jeho konci. Možnosti pripojenia dopĺňa ešte klasické káblové, ak napríklad pracujete na PC alebo aj hráte na PS5, kde stačí headset pripojiť do gamepadu. Pochváliť musím naozaj bleskové párovanie a pripájanie v oboch režimoch bezdrôtového pripojenia.

Za 250 od headsetu ale určite chcete aj to, aby dobre znel. O zvuk sa starajú meniče s veľkosťou 50mm. Headset podporuje frekvenčný rozsah 20 - 20,000 Hz a SPL 97 +/-3dB. Papierovo klasika, výsledok je ale veľmi dobrý. Toto je ako stereo headset, tak dokáže ponúknuť aj virtuálny priestorový zvuk s podporou Dolby Atmos. V hrách je výsledok veľmi dobrý, zvuky je imerzívny, presný a verný. Pri priestorovom podaní vás pekne obklopuje a viete sa podľa neho aj orientovať napríklad v akcii, keď na vás niekto strieľa.

V obľúbenej hudbe si už ale všimnete aj nejaké nedostatky, ktoré na herný headset nie sú závažné a pri hrách je zvukový výsledok naozaj kvalitných, ale občas headset nepodáva výšky, ktoré by ste od neho očakávali. A ani veľmi nízke tóny mu občas nevyjdú práve najlepšie. Čo je divné, lebo väčšinou sú herné headsety práve prebasované. Zvuk je tým pádom taký neutrálny, nie zlý. So zvukovou krivkou sa môžete ešte trochu pohrať prostredníctvom prednastavených režimov ekvalizéra: Signature Sound, Bass Boost, Movie Mode, Music Mode a štandardný režim. Mikrofón je veľmi slušný, na nahrávanie profesionálnejšieho obsahu to nie je, ale spoluhráči vás budú počuť čisto a jasne.

Chvályhodná je výdrž headsetu. Výrobca na jedno nabitie udáva 20 hodín, ale pri reálnom používaní zistíte, že to prekonáva. Avšak je tu jeden aspekt, ktorý fakt pochváliť nedokážem – tesnenie zvuku. A to prakticky v oboch smeroch. Ak chcete s heasetom hrať, musíte hrať v tichšom prostredí, lebo všetky ruchy počujete. Rovnako počuť navôkol to, čo vy počúvate. Ak ste s headsetom niekde vonku a počúvate hudbu, môžete si vyslúžiť nejaký ten krivý pohľad. Tankian síce vydal skvelé EP, ale nie každý to dokáže oceniť. To je však na LS50X asi jediná výrazná chyba, ktorá môže pokaziť zážitok z počúvania a sami už musíte zhodnotiť, či sa vám headset hodí do vášho bežného prostredia.

LucidSound LS10X

LS10 je headset, ktorý sa vyrába vo verziách pre PlayStation a Xbox je dostupný za 50-60 eur. Viac menej je ale úplne jedno, po akej verzii stiahnete. Headset totiž využíva len káblové pripojenie cez 3,5mm jack, takže ho pichneme do čohokoľvek, čo má vstup na slúchadlá, či je to PC, konzola, telefón, jednoducho čokoľvek. Je to len vec licencovania. Musíte si ale uvedomiť, že v prípade tohto headsetu cena naozaj odráža možnosti a kvality. A vidíte to už na balení, ktoré je lacnejšie, v škatuli je prakticky len kartónový úložný priestor pre headset, oddeliteľný mikrofón a dokumentácia. Viac vecí by ste tu hľadali len márne.

Dizajnom vás LS10 rozhodne neoslní, aj keď je pravda, že sa môže hodiť tým hráčom, ktorí chcú niečo jednoduché, nenápadné, možno dokonca až fádne. Celý headset je tvorený jednoduchými a lacnejšie pôsobiacimi čiernymi plastmi v matnom vyhotovení. Narúčajú to akurát tak logá. Lacnejšie pôsobí aj koženka na hlavovom moste a náušníkoch, kde sa neodvážim odhadnúť trvanlivosť, ale LS50X je v tomto neporovnateľne ďalej. Pochváliť musím aspoň to, že sa náušníky dajú dať dole a s nimi dáte dole aj prekrytie samotných reproduktorov. Hodí sa to, ak chcete náušníky vyčistiť alebo aj vymeniť.

A kým materiálmi headset naozaj neočarí a možno by ste mu tipli cenu ešte o nejakých 10 eur nižšie, kvalita vyhotovenia je už lepšia. Kov v konštrukcii by síce potešil viac, ale po vysunutí slúchadiel sa zoznámite s pevnejším plastom, ktorý ju tvorí a pôsobí flexibilne, ale zároveň odolne. Samozrejme neznesie toľko, čo drahšie headsety, ale pády a nejaké menšie nehody by nemali byť

problém. Kábel je na môj vkus trochu krátky (len máličko cez meter) a nie je opletaný, čo mu nepridáva na životnosti. Pohodlie pri používaní ale nie je najhoršie, skôr práve naopak. Headset je pohodlný a hlavne ľahký, keďže váži len zhruba 250 gramov. Slúchadlá sa dajú aj dobre polohovať v dvoch osiach.

Vzhľadom na povahu headsetu je pochopiteľné, že sú aj jeho ovládanie a jeho možnosti maximálne zjednodušené. Len ho pripojíte k zariadeniu podľa chute a počúvate. Nepotrebujete žiaden softvér, ale nenájdete tu ani žiadne predvoľby. Maximálne môžete tak akurát pripojiť a odpojiť boom mikrofón. Ovládanie hlasitosti je rovnaké ako na vyššie opísanom LS50X, teda na ľavom slúchadle ju ovládate otáčaním. Ak tento ovládací prvok stlačíte, vypnete mikrofón, čo aj v tomto prípade signalizuje červená dióda.

Zvuk reprodukujú 50mm custom meniče, podporujú rozsah 20 - 20,000 Hz. Primárne je toto stereo headset, ale na Xboxoch dokáže ponúknuť aj surround zvuk s podporou Dolby Atmos a Windows Sonic. No a zvukovou povahou je to naozaj výhradné herný headset. Prejav mi totiž pripadá dosť prebasovaný, čo oceníte vtedy, keď okolo vás niečo vybuchuje v kampani Call of Duty alebo vytáčate motory do vysokých otáčok vo Forze. Musíte však počúvať dosť špecifické hudobné žánre, aby vám takýto zvukový profil sadol.

Na hry a v rámci tejto cenovej kategórie je zvuk postačujúci a vôbec nie zlý. Rovnako si ho užijete, keď sledujete niečo akčné s výbuchmi na Netflixe na svojom notebooku. Niežeby sa s headsetom hudba nedala počúvať, ale naozaj tu basy hrajú prvé husle. Stredný rozsah je čistý, vysoké tóny sú nevýrazné, potlačené do úzadia. Nie je to vyslovene zlé, mal som už aj headsety, s ktorými sa fakt hudba nepočúvala až tak dobre, no z lepších sa na tieto horšie prechádza ťažšie a v obľúbených skladbách si všimnete, že neznejú tak, ako by ste to od nich očakávali. Čo sa týka priestorového vnemu pri hraní, nie je to prvá liga, ale svoju úlohu v tejto cenovej kategórii odvedie headset dobre.

So svojim drahším súrodencom má LS10X spoločnú jednu vec – to tesnenie ruchov je veľmi zlé. Opäť počujete všetko z vonkajška, ak ste v rušnom prostredí. A opäť prostredie počuje to, čo počúvate vy, ak máte vyššiu hlasitosť. A to nie sú veľmi pozitívne prvky. Naopak mikrofón je podobne slušný, v rámci chatu vás budú spoluhráči počuť čisto a bez veľkých skreslený. Navyše má headset aj druhý mikrofón, ktorý môžete použiť, keď máte odpojený boom mic. Ten je slabší, ale na telefonáty stačí.

Nemôžem povedať, že by ma LucidSound LS10X v niečom nesklamal. Ide hlavne o tie materiály, kde by ste povedali, že je ešte o pár eur lacnejší. Ale všetko ostatné zodpovedá cene, takže v jej rámci dostanete slušný zvuk, veľmi dobré pohodlie pri používaní a aj schopný mikrofón. Ak máte obmedzený rozpočet, tento headset by mohol patriť do vášho užšieho zoznamu na výber.

MATÚŠ ŠTRBA

FILM

MORTAL KOMBAT

Tada-tada-tada-tada-Moooortal Kombaaaaaat. Túto znelku nebudete v novom filme počuť celých 100 minút, ale príde v zremixovanej v záverečných titulkoch. Nie je to jediná vec, ktorá príde neskoro. Na druhej strane pokiaľ ide o esenciu hry – mlátenie sa v uzavretých priestoroch – dočkáte sa ich vo veľkej miere. Príde tucet známych postáv, dajú si do držky rôznorodým spôsobom a na dej sa neoplatí myslieť, lebo takmer neexistuje.

Pokiaľ ide o Mortal Kombat ako adaptáciu videohry, rozhodne nemožno kritizovať, že by nevyužíval niektoré postavy najlepšie ako sa dá. Už prológ zo 17. storočia, kde sa bije Hanzo Hasashi s chlapíkom menom Bi-Han a spomína sa jeden čínsky klan a jeden japonský nie je natočený márne. Nastoľuje solídnu atmosféru, prejavujú sa prvé nadprirodzené schopnosti a hneď je zrejmé, že Sub-Zero sa prikloní na stranu zla. Chlap s ľadovými projektilmi má jedno z najlepších využití a treba chváliť tvorcov, že jeho schopnosti pekne žmýkajú a vizuálne sú celkom vďačné – ľadové plochy, mrznúci dážď či prepichnutá obeť ľadovým ostrím, nie je toho málo.

Nenechajte sa však napačmať, že by každá postava bola využitá rovnako intenzívne. Niektorí bojovníci sa tu objavia na 10 minút či dve scény, iní dostali väčší priestor. Major Jax má blízko k vojačke Sonyi Blade, ktorej sa podarilo uväzniť drsného borca Kano. V jednom dome ich napadne obrovský plaz, z papule mu tečie kyselina a dokáže byť aj neviditeľný. Keď vám napíšem, že trojicu Cole-Sonya-Kano napadne Reptile, presne sa ukáže, kto je znalý pomerov a vie do čoho ide. Našinec bude treštiť oči, čo sa deje a asi mu to veľký zmysel nebude dávať.

Do toho prídu prestrihové scény, kde namosúrený chlapík hovorí o tom, že Outworld vyhral už deväť turnajov a ak sa im podarí vyhrať desiaty, Zem bude patriť im. Áno, toto je svet Mortal Kombatu, kde sa akosi očakáva, že budete vedieť, čo sa deje a len čo sa objaví postava, podľa jej vizuálu alebo charakteru sa dovtípite, o koho ide a zaplesá vám srdce. Kráska s príliš širokým úsmevom a dvomi malými mečmi? Je to jasné (Mileena).

Žiaľ, celistvý dej neexistuje. Mortal Kombat 2021 je 99-minútovou sériou bojových scén, ktoré držia pokope, ale poriadnu zápletku netreba čakať. Fanúšikovia zrejme nič iné neočakávajú, hoci môžete namietať, že iné videoherné filmy sa snažia aspoň o pocit dobrodružstva (Prince of Persia, Tomb Raider) alebo výpravu, ktorej sa dá uveriť. Mortal Kombat naseká do scén rôzne postavy, ktoré si môžete len rozdeliť na dva tábory a čakať, kto sa kam pridá a kedy sa začnú biť.

Avšak malá pochvala ide za to, že film graduje. Na solídne intro nadväzuje prvá polovica, ktorá sa venuje skôr uvádzaniu postáv a menších bitiek (často 1 na 1). Neskôr príde tréningová montáž a z Outworldu sem neustále klopú na dvere postavy, ktoré by sa chceli biť ešte pred turnajom. V chráme sa objavia zaujímavé postavy Liu Kang a Kung Lao, ktorí by mali pomôcť aj ostatným, no zistia, že špičkový materiál tu úplne nečaká. Niektorí nájdu arcanu i špeciálnu schopnosť, iní ostávajú stále otravní. Veľkú pozornosť bude pútať asi Kano, ktorý sa snaží veľmi často (a silene) sypať popkultúrne hlášky, kde mu nechýba Harry Potter, Gandalf, Magic Mike a iné. Baviť sa budú skôr menej nároční diváci, osobne vnímam polovicu jeho vtipov ako otravnú/samoúčelnú.

Finálna tretina už prinesie oveľa väčšie množstvo efektov, náročných súbojov, i keď tvorcovia asi naschvál idú do módu, že väčšinou bojuje jeden proti jednému, maximálne dvom. Striedajú sa prostredia (arény), všetko rýchlo plynie. Očakávaná miera brutality je vysoká – ale miestami pôsobí pomerne smiešne, či ide o odseknuté ruky, hlavy, prepolené tela či vypadnute črevá.

Myslel som si, že podobne ako posledné hry sa film prepadne do znepokojujúceho módu realistickej brutality, ale je skôr prepálený a bizarne vtipný. Isteže sa dočkáte aj ikonických hlášok, takže Flawless Victory či Fatality prídu vo vhodnej chvíli. Niet čo vytknúť, ak berieme, že adaptácia videohry má priniesť práve tieto elementy – vyšší rating mnohým vo verzii z roka 1995 chýbal.

Ak budete brať film ako sériu sekvencií, kde sa posúvame od jedného súboja k druhému a výhodou je, že viete, kto sa bije, užijete si film. Píšem to ako hráč, ktorý väčšinu dielov odohral. Ale nedá mi nespomenúť absenciu deja a fakt, že kvázidejový tmel prináša aspoň 15 minút zbytočných scén amerického filmu, kde musí byť iba séria trápnych hlášok a bez nich by sme dostali viac akcie a menej vaty. Otvorený koniec navyše dáva nádej, že tu zďaleka séria nekončí. I keď niektoré postavy neprežijú, univerzum Mortal Kombatu je dostatočne široké. A možno dôjde aj na poriadny turnaj...

PS - SPOILER / VYSVETLENIE - V pôvodnej verzii recenzie bola chybná informácia, že nováčik Cole Young reprezentuje postavu Johnny Cagea. Pôvodne som ho tak vnímal, a tvorcovia moju domnienku nepotvrdili a šetria si ho na iný film. V tom prípade chýba Johnny Cage z pôvodnej MK zostavy. Nová postava Colea môže opticky zdieľať niektoré jeho vlastnosti - jeho nasadenie vnímam skôr ako nie úplne vydarený pokus preniknúť cez nováčika do univerza, kde by spoznával ikonické postavy. Hodnotenie sa stále nemení, ani dejové vyznenie sa u mňa nezlepšilo, skôr

MICHAL KOREC

PLUSY
+ dobré zachytenie charakteru videohry
+ solídne množstvo postáv
+ rôznorodé prostredia pre akciu
+ slušné efekty a ich zábavné využitie
+ náramná, i keď smiešna brutalita sem patrí

MÍNUSY
- takmer žiadny dej
- postupne trápne hlášky Kanea
- dlhšia stopáž ako film potrebuje asi neakceptovateľný nerdfest

6.0

FILM

NIKTO

Kde bolo, tam bolo... V dávnych časoch videokaziet vládli nenáročnej kinematografii akčné béčka. Tupučké, násilné, no často aj mimoriadne zábavné. Arnold, Sly, Jean Claude, Chuck alebo Pišta sa predháňali v tom, kto odstrelí najväčší počet grázlov a prednesie pri tom chrumkavejšiu hlášku. Tieto doby sú nenávratne preč, no našťastie existuje mnoho nostalgických fanúšikov. A to aj vo filmovej branži.

Väčšina akčnej produkcie sa presunula do úplne brakových vôd, no pri správnej konštelácii hviezd sa raz za čas podarí priniesť aj skutočne kvalitnú pripomienku starých dobrých čias (naposledy John Wick). Paradoxom je, že pokiaľ sa v dobách najväčšej slávy stavalo na kulte tela, teraz záporákov valcujú postarší muži. Čo je iste určené aj cieľovým publikom, ktoré nepotrebuje k akcii plášte, superschopnosti a čosi divné, svietiace na oblohe ohrozujúce svet.

Tentoraz sa k nekompromisnej akcii odhodlali Ilja Najšuller (zaujímavý, no nedopečený Hardcore Henry) za kamerou a Bob Odenkirk (Breaking Bad) pred ňou. Producentské istenie Davida Leitcha z producentskej stoličky zabezpečovalo tvrdú, čistú žánrovku. No naozaj som nečakal, že dorazí takto frajerský kúsok, ktorému sa občas darí byť nadžánrovo kvalitnou záležitosťou.

Hutch (Bob Odenkirk) žije obyčajným malomestským životom. Má nudnú prácu, zo vzťahu mu zmizla všetka vášeň a deti ho majú za losera. Vlámanie a krádež mačičkovského prívesku jeho dcéry v ňom ale prebudia staré inštinkty a schopnosti, za ktoré by sa nemusel hanbiť žiadny akčný veterán.

Nikto prekvapí najmä vo svojom prvom akte. Šialene prevarené klišé sa mu totiž darí predávať (ne)príjemne pôsobivo. Takmer bez akcie sleduje krízu stredného veku hlavného hrdinu. S chuťou natočené a zostrihané pasáže majú tendenciu vyvolávať spomienky skôr na Americkú krásu než na Krvavé ruky 7: Návrat diabolského Badassa. Podľa plagátu a traileru je jasné, že za chvíľku začnú lietať guľky, nože, hlavy ale toto relatívne pomalé antré má obrovskú výhodu.

Hlavného hrdinu poľudšťuje a divák sa sním dokáže stotožniť viac ako napríklad s ľubovoľnou úlohou Liama Neesona alebo Jasona Stathama, kde sa čaká komu a kedy zlomia väz.

Adekvátne sa totiž vydarilo obsadenie. Od Boba Odenkirka by takúto polohu čakal málokto. Hlavný zvrat teda funguje dostatočne na emočnej aj zimomriavkovej úrovni. Málo drsnú vizáž vynahradzuje hereckým talentom (aj keď občas naráža na limity obsadenia proti typu). Je príjemné zase raz vidieť za očami hlavného hrdinu aj človeka, nie iba obľúbenca účtovníkov pohrebníctiev.

Čím sa pomaly dostávame k akcii. Tá je špinavá, drsná, prehľadná a bolesť príjemcov rán je v nej hmatateľná. Väčšinu času sa drží pri zemi a lahôdkové maličkosti tak majú šancu viac vyniknúť. V prvom rade je však Nobody veľká zábava. Najšuller od svojho debutu veľmi dospel a pochopil, že menej je niekedy viac. Šmrncová práca s hudbou a prízemnosť sú viac než non-stop nával šialených nápadov. Film je tak počas celého trvania intenzívny a už keď toho začne byť príliš, tak po poldruha hodine skončí. Teda zďaleka predtým než začne byť otravný.

Fanúšikov takisto poteší obsadenie vedľajších úloh. Vidieť Christophera Lloyda (Návrat do budúcnosti) s brokovnicou a Michaela Ironsida (Total Recall) v civilnej polohe opäť podtrhuje odvahu pri obsadení a nejako bokom tak ukazuje mágiu filmu, kde môže byť za drsňáka aj vyše osemdesiatročný Dr. Emmett Brown.

Paradoxne sa ale pri finále trochu stráca intenzita aj napriek tomu, že mieru štýlovosti/šialenosti/žánrovej radosti (nazvite si to ako chcete) posúvajú tvorcovia na vyšší level. To je však iba maličká vada na kráse (tou ďalšou je nie úplne výrazný záporák). No viem si predstaviť, že pre väčšinu divákov pôjde o adekvátne vyvrcholenie kúsku, ktorý dokáže rozžiariť tvár podobne ako keď sa vám podarí prebodnúť nepriateľovi ceruzkou mozog, odtrhnúť mu vo výťahu obe ruky alebo odstreliť ho z bezprostrednej blízkosti bazukou. Proste sranda.

Nobody nie je prelomovou záležitosťou ani žiadnym filmom dekády. Ide o nadmieru vydarenú poctu a zároveň upgrade rozprávok pre mužov po tridsiatke. Je brutálny, svižný, čierno humorný, štýlový a dokáže oživiť detské nadšenie z pozerania neprístupných filmov pred obdržaním občianskeho preukazu. Snáď sa jeho čaro nestratí v pokračovaniach a Nikto ostane Niekým. Výborným staromódnym akčňákom s obrovsky tlčiacim srdiečkom tvorcov.

PETER PAVLÍK

PLUSY
+ štýlovosť
+ americky krásny úvod
+ obsadenie
+ akcia
+ použitie hudby

MÍNUSY
- absencia revolučnosti

8.0

FILM

TOM CLANCY: BEZ VÝČITIEK

Esenciálna info na začiatok: Toma Clancyho mám úplne zmáknutého a v mojej knižnici sú všetky jeho knihy. Takže na novinku som sa dosť tešil a keď som videl Stefana Sollimu na režisérskej stoličke po solídne odvedenej dvojke Sicaria, srdce mi celkom poskočilo.

ALE... vopred vám musím povedať, že kniha sa odohráva v 70. rokoch minulého storočia, John Kelly maká na operáciách uprostred skutočnej studenej vojny a román má skvelé momenty. Film však skočil do súčasnosti, ignoruje väčšinu deja a vyberá si iba pár fragmentov (štart a finiš), takže od predlohy je na míle ďaleko. Toma Clancyho by asi trafil šľak, keby videl, aké torzo ostalo z jeho 650-stranovej knižky. Pritom by výsledok dopadol oveľa lepšie, ak by scenáristi lepšie adaptovali, viac si požičali, ale takto je všetko len málo uveriteľné.

Na jednej strane vytvoríte prvotný konflikt – zahmlená operácia v Aleppe vás prekvapí, že Navy Seals tím tu páli ostošesť proti nepriateľom, ktorých pôvod je trošku nejasný a zrejme sa tu prikmotrila aj iná strana (Rusi). No John Kelly si nemôže byť istý ničím, ani či vlastnej jednotke alebo CIA ide o ten istý cieľ. O tri mesiace neskôr však prichádza nečakaná odveta – a kamoši z jednotky začínajú padať za obeť neznámym vrahom. John si život zachráni, jeho tehotná žena sa stáva obeťou, a tak prechádza do berserk módu a chce sa pomstiť každému, kto mu príde pod ruku.

Tento úvod ešte relatívne funguje, či ide o sýrsku operáciu alebo napínavé chvíle a bitky vo vlastnom dome. Ale keď sa má dej rozbehnúť, drhne to. Novú studenú vojnu totiž nenastolíte iba z pár misií a konflikt medzi USA a Ruskom síce môžete pripomínať, ale z gruntu sa vytvoriť nedá a 70. roky už nemáme. Je to strašne cítiť, že autori chceli ísť po stopách Clancyho, ale nestačí šermovať s ruskými menami, ísť na tajné miesto (a zoskočiť na padáku skoro ako Bond či Hunt) a dať si ešte jednu akciu.

Tom Clancy v románoch perfektne nadväzuje na minulé udalosti (aj knihy má občas na pokračovanie), rešpektuje svoje postavy i reálie a zároveň vytvára polohrozivú fikciu. Do veľkej miery mu veríte, že to sa vo svete môže stať. Ale filmový triler Bez výčitiek občas nevie, čo má servírovať.

Chce byť realistický? Áno, surová brutalita sa občas ukáže. Alebo ukázať špiónske záťahy aké tu neboli? Aj to. Ale jedno je isté: nie je konzistentný, občas sa dejú veci na počkanie, niektoré postavy sa posúvajú ako sa im zachce (ale ostatné majú s tým problém) a ani globálny aspekt tu nie je uveriteľný. Nehovoriac o výslednej pointe, ktorá je príliš suchá, lacná a videli sme ju azda dvadsať ráz. Toto má byť Clancy?!

Akčné scény či prestrelky nie sú márne natočené a Sollima sa snaží. Ale často im dôjde dych skôr ako sa skončia. Niektoré sú dlhé. Iné sú neprehľadné. Neuveriteľné, že po Sicario 2 príde od rovnakého režiséra taký nevyrovnaný celok. Hociktoré moderné Call of Duty má už lepšie naskriptované misie ako vybrané sekvencie.

Generické prestrelky sú aspoň dostatočne hlasné a občas majú dobrý nápad, ale občas by sa patrilo seknúť dole minútku-dve. Lenže keď si predstavíte, že neakčné scény nemajú o toľko lepší náboj, radšej ste, keď do seba pália dva tímy borcov.

Michael B. Jordan je výborný herec, a toto je asi prvá rola, ktorá mu úplne nesedí. Tvári sa prirodzene naštvaný, kde treba. Snaží sa byť uveriteľný v dialógoch i akcii, no je to skôr z núdze cnosť. Jeho John Kelly dostáva dobrú podobu až v záverečných minútach, čo by teoreticky mohlo dať šancu ďalšiemu filmu. Ale ak chcú producenti adaptovať Clancyho znova, je potrebné urobiť kopu vecí skrátka inak.

MICHAL KOREC

PLUSY
+ dobre nastrelený hrdina
+ niektoré hlučné akcie
+ snaha o politické machinácie

MÍNUSY
- akcia po čase priemerná
- politický konflikt slabo napísaný
- niektorí herci zle obsadení
- rýchlo sa vytratí náboj i napätie

5.5

SECTOR