SECTOR

133

SAINTS ROW
HUMANKIND
CHENOBYLITE
PSYCHONAUTS 2
GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT

OBSAH

PREVIEW

- SAINTS ROW
- FROSTPUNK2

SLOVENSKÉ HRY

- SLOVENSKÝ HERNÝ PRIEMYSEL V ROKU 2021
- NOMINÁCIE NA HRU ROKA 2020
- SUMMER GAME DEV

RECENZIE

- CHERNOBYLITE
- GHOST OF TSUSHIMA DIRECTORS CUT
- THE ASCENT
- PSYCHONAUTS 2
- HUMANKIND
- SOLASTA CROWN OF THE MAGISTER
- ALIENS FIRETEAM ELITE
- THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD HD
- HELL LET LOOSE

HARDVÉR

- ASUS ROG FLOW
- SAMSUNG GALAXY Z FOLD 3
- MI WATCH
- XIAOMI MI 11 LITE

FILMY

- THE SUICIDE SQUAD
- FREE GUY
- JUNGLE CRUISE
- ZABIJAKOV OSOBNÝ STRÁŽCA
- BLACK WIDOW
- VOJNA ZAJTRAJŠKA

PREDSTAVENIE

REŠTART SAINTS ROW SÉRIE

Na Gamescome práve Volition predstavilo svoju novú hru do Saints Row série a ide o jej reštart. Hra sa tak vracia späť k základom a začína rozbiehať nový príbeh. Teda podobne ako v pôvodnom Saints Row 1 začíname znovu z ulice s novým gangom, v novom meste.

Príbeh bude presunutý do súčasnosti, v ktorom sa štvorica mladíkov rozhodne vydať na kariéru kriminálnikov. Zistili, že inak svoj americký sen nedostanú a vydávajú sa k získaniu peňazí inou cestou.

Presnejšie si založia start-up The Saints, ktorý čistou náhodou má za cieľ vytvoriť kriminálne impérium.

Samotné mesto bude tentoraz Santo Ileso. Mesto inšpirované juhozápadom USA. Teda prostredím okolo Texasu a Kalifornie. Stvárnenie nemá ďaleko od GTA V. Dostaneme sa do mesta pri púšti, ktoré bude rozdelené na 9 štvrtí a každú bude treba ovládnuť. Každá bude zároveň iná. Od industriálnych, cez luxusné, finančné až po getá.

SROW
SANTO
MESO

Ale nebude to jednoduché, keďže tie ovládajú tri nepriateľské gangy a to Los Panteros, ktorí vládnu uliciam svalmi, Marshall Defense Industries, ktorí majú pod palcom zbrane, a The Idols, ktorí sú motivovaní slávou a vidia sa ako ikony nového sveta.

So svojim tímom ich budete musieť poraziť a to ako v misiách, tak aj vedľajších aktivitách. Pritom, ak štvrť ovládnete, môžete si v nej nechať postaviť jednu z budov, respektíve biznis, ktorá vám ponúkne špecifické bonusy. Budete si tak formovať svoje kriminálne impérium.

Pri tvorbe sa autori inšpirovali Johnom Wickom, Baby Driverom a aj Hobbs and Shaw filmami. Ako pri stvárnení mesta, tak aj pri hrateľnosti. Hrateľnosť bude samozrejme o zábave, explóziách a akcii, kde sa dostanete do postavy vodcu skupiny, pričom každá postava v skupine bude mať svoje zameranie a budete ich náležite využívať.

Hrať budete môcť sám alebo s priateľom kooperačne, pričom pripojiť sa bude môcť do hry kedykoľvek a spolu budete môcť vytvoriť v meste chaos. Kooperačné možnosti budú oddelené od samotnej kampane. Zároveň keďže čakajte plnú customizáciu postáv, doteraz najhlbšiu zo Saints Row hier.

Celé je to postavené na novom engine, ktorý je nextgen verziou ich pôvodného enginu. Nečakajte však výrazné zmeny v štýle alebo prepracovaní prostredia a animácií. Bude to stále jednoduchšie ako GTA V, ale výrazne explozívnejšie a zábavnejšie. Mapa bude teraz najväčšia zo Saints Row hier a bude zahŕňať aj okolie mesta, ktoré okrem vozidiel budete môcť spoznávať aj na helikoptérach, lietadlách, alebo aj wingsuite

Hra vyjde v 25. februára 2022 na PC a Xbox One, PS4, PS5, Xbox Series XS konzoly.

235

INTERVIEW

ČO PONÚKNE FROSTPUNK 2

Jakub Stokalski je skutočným expertom v oblasti herného dizajnu a za svoj cieľ v hernom biznise si dal vytvárať zmysluplné zážitky, ktoré nielen prinášajú nové iterácie už existujúcich nápadov, ale prináša aj úplne nové. Práve to sú veci, ktoré chce zužitkovať ako dizajnér a vedúci vývoja pokračovania, ktoré nám poľské 11 bit Studios nedávno oznámilo. My sme sme ho tak ihneď museli vyspovedať ohľadom toho, čo nám Frostpunk 2 ponúkne a ako sa v porovnaní s jednotkou zmení.

Kedy ste začali s vývojom Frostpunk 2?

Nápady, ktoré by v konečnom dôsledku vyústili do Frostpunk 2, kolovali štúdiom dosť dlho, ale je ťažké určiť presný čas, kedy začal samotný vývoj. Ako tím sme rozdelili svoje úsilie medzi podporu konzolového portu originálov, vývoj DLC a ideovanie/prototypovanie Frostpunku 2. Aj keď to stále nie je úplne dokončené, povedal by som, že koncept, základy a základné herné prvky sú veľmi solídne.

Čo ste sa naučili pri vývoji prvej časti a zo spätnej väzby od hráčov, čo môžete využiť pri vývoji pokračovania?

Frostpunk bol zvláštnou zmesou zdanlivo protirečivých prvkov - budovanie mesta (ktoré v „bežných" príkladoch žánru ťaží z voľnej formy, uvoľneného a relaxačného prístupu) bolo spojené so survival prvkami (ktoré sú naopak typické pevnou štruktúrou, neustálou hrozbou zlyhania, neustálym tlakom atď.). Okrem toho bola hra skutočne o spoločnosti - o tom, ako sa prispôsobuje a čo je ochotná obetovať, aby prežila. To všetko bolo ponorené do budovania sveta a rozprávania.

Bola to jedinečná zmes a bolo potrebné veľa vedomého dizajnérskeho úsilia, aby sa tieto prvky vhodne spojili.

Ale našou ambíciou s Frostpunk 2 je urobiť viac ako „len" pokračovanie. Nesnažíme sa tento vzorec jednoducho rozšíriť tak, že naň dáme viac budov alebo pravidiel a označíme ho za hotový. Našim cieľom je opäť vytvoriť jedinečný zážitok z prežitia spoločnosti - ale v inom, väčšom meradle a mixe hrateľnosti a žánru, ktorý bude lepšie skúmať základný koncept. Vzhľadom na to by som povedal, že najväčší náskok, ktorý nám dal vývoj prvej hry, je úžasný Frostpunk tím, ktorý chápe jedinečný ráz tohto sveta, nezreteľný prístup k miešaniu hry a príbehu a ako sa prispôsobiť prekvapivým vývojovým výzvam, ktoré vyplývajú z vývoja hry s takýmito ambíciami.

Prečo ste sa rozhodli zasadiť Frostpunk 2 až 30 rokov po udalostiach prvej hry?

Ako Łukasz Juszczyk, spoluautor hry, rád hovorí, Frostpunk bola „apokalyptická" hra. Bola zasadená priamo uprostred sveta, ktorý smeruje do sračiek so zameraním na to, čo sa môže v takom prípade stať veľkým skupinám ľudí.
Keď sa však hra skončila, ľudia nakoniec prežili neprežiteľné - prežili koniec sveta. Základná otázka potom znie: čo teraz? Aj keď je svet stále hrozbou a prežitie zďaleka nie je samozrejmé, otázkou je, čo robíme, keď nám naše schopnosti a prispôsobivosť umožnili prekonať existenčnú hrozbu? Často sa vyhrievame v našej sláve a novoobjavenej sile. A táto sila znova prebúdza našich vnútorných démonov. To je hlavný koncept hry: že v konečnom dôsledku to nemusí byť príroda, ktorá nás skončí - je to ľudská prirodzenosť.

Ale aby sme sa správne zamerali na „čo teraz?“ otázku, musíme byť zasadení do tohto nového sveta a mať cestu k novým možnostiam. Preto sme sa rozhodli pre 30-ročnú pauzu: ak chcete skutočne ukázať „svet vytvorený nanovo“, potrebujete nejaký čas, aby sa ľudia udomácnili v novom svete a neboli stále utečencami zo starého.

Ako sa za tých 30 rokov zmenil svet Frostpunku?

Nechcem sa príliš rozpisovať, ale môžete si byť istí, že zima sa zďaleka nekončí. Svet je v zovretí ľadu veľmi mŕtvy a komu sa podarilo prežiť - musel sa tejto novej situácii prispôsobiť a urobiť z nej „domov“. Tento nový normál je naším východiskovým bodom k rozprávaniu ďalších príbehov.

Aké rozdiely medzi prvou hrou a pokračovaním nám zatiaľ môžete prezradiť?

Pokiaľ ide o hrateľnosť, nemôžem ísť do podrobností, ale najväčší náznak je to, čo som spomenul vyššie: nechceme robiť „len“ pokračovanie. Chceme vytvoriť hru, ktorá bude pokračovať v základných témach stanovených vo Frostpunku, ale pokračovať v nich a nechať ich rásť a vyvíjať sa, a nielen preformulovať rovnaké základné konflikty, mechaniku, prvky hry alebo príbeh.

Toto je skutočne situácia „čo sa stane potom“: udalosti a ich dôsledky na základe hry Frostpunk sa stali a sú nevratné. Vo Frostpunk 2 bude predovšetkým v centre pozornosti to, čo to znamená.

Prvá hra bola niekedy dosť temná a aj neúprosná. Máme podobný zážitok očakávať aj od pokračovania?

Tónová jedinečnosť originálu je do značnej miery základom, na ktorom staviame Frostpunk 2. Aj keď sa akcenty nepochybne zmenia, stále ide o hru o prežitie spoločnosti, možno viac ako kedykoľvek predtým. Ako vždy, nemierime na temnotu a neoblomnosť voči akýmkoľvek „šokovým hodnotám“, ale riešenie problémov spoločnosti pod tlakom nie je v skutočnosti prechádzka ružovou záhradou - všetok výskum, ktorý robíme (a dokonca sa len pozeráme na správy každý obyčajný deň) ukazuje, že sa dotýka niektorých nepríjemnejších

prvkov toho, čo robí ľudí ľuďmi.

Ropa bola výrazným prvkom prvého teaser videa. Ako dôležitá bude v hre? Zmení nejako herné mechanizmy?

Rovnako ako uhlie vo Frostpunku, ropa je v pokračovaní do istej miery symbolickým zdrojom. V základnej hre sme stavali veľa na tom, aby bol konflikt postavený na porovnaní chladného, neutíchajúceho tlaku mrazivej prírody s ohňom ľudského ducha - a jeho prispôsobivosti vo forme technológie pary poháňanej uhlím.

Podobnú úlohu zohráva aj ropa. Aj keď to určite nie je hra o rope, je to pre nás dobrá os a metafora základných tém a dynamiky, ktoré chceme vo Frostpunk 2 ukázať.

Pokiaľ ide o skutočné zmeny v mechanike - je príliš skoro hovoriť o tom, ale opäť - nerobíme tu len balíček budov a nových mechaník. Ide skôr o nadväzovanie než o pokračovanie a veľa sa toho zmení v hrateľnosti, pričom sa rozšíria tiež základné témy.

Ako sa za tie roky od prác na prvej hre zmenili technológie, s ktorými pracujete?

Frostpunk bol vytvorený s naším proprietárnym Liquid Enginom a napriek tomu, že nám to umožnilo robiť niektoré jedinečné veci, prinieslo to aj komplikácie - jednoduchosť procesu portovania alebo pokračujúci vývoj je jednou z nich. A v týchto rokoch licencované enginy urobili obrovský pokrok a - ako to už pri technológiách býva - sa priepasť v pokroku a rýchlosti vývoja len zväčšovala. Pre Frostpunk 2 sme sa (spolu so všetkými ostatnými internými projektmi v 11 bit Studios) rozhodli prejsť na Unreal Engine a zamerať sa na čo najlepšie využitie zavedenej technológie na vytváranie skutočne jedinečných zážitkov.

Kedy sa o hre dozvieme viac?

Časom budeme informácie pravidelne vypúšťať, ale bez toho, aby bol dátum vydania vytesaný do kameňa, musíme byť trpezliví.

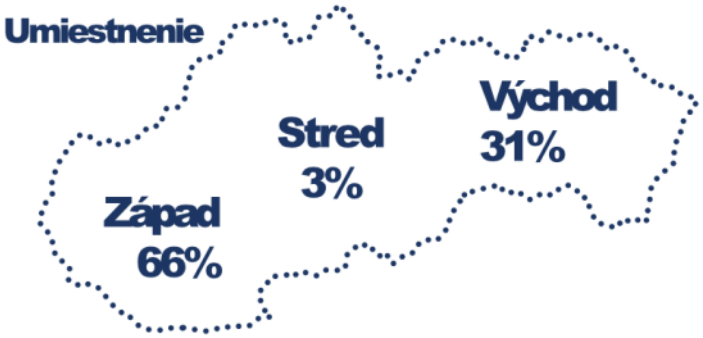
Ďakujem za rozhovor.

MATÚŠ ŠTRBA

fond na podporu umenia

SLOVENSKÝ HERNÝ PRIEMYSEL V ROKU 2021

GEOGRAFICKÉ ROZLOŽENIE



Rozdelenie podľa krajov

Bratislavský	52%	Trnavský	5%
Košický	25%	Trenčiansky	2%
Nitriansky	7%	Žilinský	2%
Prešovský	7%		

Slovenská asociácia herných vývojárov (SGDA) opäť ponúka detailný prehľad stavu herného priemyslu na Slovensku a ak ste fanúšikmi slovenských hier, môžu vás tieto čísla tešiť. Slovenský herný priemysel totiž naďalej rastie a dokonca vytvoril nové rekordy. Minulý rok bolo na Slovensku aktívnych 63 spoločností, ktoré celkovo vydali 26 hier, pričom spoluvyvíjajú 147 projektov.

Celkovo minulý rok slovenské herné spoločnosti vyprodukovali rekordný obrat 72,2 miliónov eur, čo je oproti predchádzajúcemu roku slušný skok a javí sa, že rast bude aj pokračovať, keďže SGDA obsahuje tohtoročný obrat na úrovni takmer 85 miliónov eur. Z celého obratu za rok 2020 tvoril obrat top 10% spoločností až 62,2 milióna eur. Mnohých asi neprekvapí, že podľa obratu je na čele rebríčka slovenských štúdií Pixel Federation, ale v top desiatke nájdeme napríklad aj Studio 727, ktoré nerobí vlastné hry, ale pracuje na assetoch napríklad pre Call of Duty a iné AAA hry.

Väčšina, až 52% herných spoločností na Slovensku, pracuje v Bratislavskom kraji, no Kočice sa stále dobre držia. Už tradične je herný vývoj najmenej zastúpený v strede Slovenska. Rovnako sa väčšina spoločností, až 70%, sústredí na vlastný vývoj. Možno miernym prekvapením pre vás bude, že až 40% spoločností má 5 rokov a menej.

Herné spoločnosti na Slovensku zamestnávali v minulom roku 870 profesionálov, z nich 537 bolo v top 10% spoločností. Len jedna spoločnosť na Slovensku má viac ako 200 zamestnancov a asi pre vás nie je ťažké uhádnuť, že to je Pixel Federation. Väčšina štúdií je zložená z nižšieho počtu vývojárov a to aj napríklad Games Farm, ktoré prináša relatívne veľké hry. Na sólo vývoj v jednočlennej spoločnosti sa pustilo až desať ľudí. 9% zamestnancov pochádza zo zahraničia a cez 16% zamestnancov tvoria ženy. Najviac je grafikov a programátorov, pričom práve programátorov je ale najťažšie obsadiť.

No a čo sa týka samotných platforiem, slovenskí vývojári stále vo veľkom preferujú PC, za ktorým nasledujú mobilné platformy. Na chvoste záujmu sú VR platformy. Väčšina projektov je financovaná z vlastných zdrojov, no slušná je aj podpora z grantov a na zahraničných vydavateľov sa spolieha len malé percento lokálnych vývojárov.

Zaujímavý je aj pohľad na pandémiu a jej dopad na finančnú situáciu, kde si 20% opýtaných dokonca myslí, že ich pandémia ovplyvnila pozitívne a podľa 1% to bolo veľmi pozitívne. Podľa 33% opýtaných ich produktivita počas pandémie klesla, podľa 17% to bolo výrazne.

Detailnejšie štatistiky nájdete v priložených infografikách.

AKTÍVNE SPOLOČNOSTI 63

EKONOMICKÉ UKAZOVATELE

Celkový obrat v M EUR	€
2016	24,1
2017	36,1
2018	45,7
2019	51
2020	72,2
2021	+-84,7

TOP 10 spoločností podľa obratu

1. Pixel Federation
2. PowerPlay Studio
3. SuperScale
4. Inlogic Software
5. Blue Brain Games
6. Studio 727
7. Nine Rocks Games
8. Games Farm
9. Old B1ood
10. 3Division

Celkový obrat v 2020 (v EUR)

72 202 888 EUR

Očakávanýobrat v 2021 (odhad)

84 690 118 EUR

Obrat top 10% spoločností v roku 2020

62.2M EUR (86%)

GEOGRAFICKÉ ROZLOŽENIE

Umiestnenie

Rozdelenie podľa krajov

Bratislavský	52%	Trnavský	5%
Košický	25%	Trenčiansky	2%
Nitriansky	7%	Žilinský	2%
Prešovský	7%		

PROFIL SPOLOČNOSTÍ

Ako dlho je vaša spoločnosť aktívna?

40%	Menej ako 5 rokov
36%	5+ rokov
13%	10+ rokov
8%	15+ rokov
3%	20+ rokov

Právna forma

s.r.o.:	83%
živnostník:	11%
fyzická osoba:	6%

Primárne zameranie

Vývoj vlastných hier	70%
Služby a pridružené aktivity súvisiace s tvorbou hier	17%
Outsourcing častí hier alebo kompletných hier	13%

Zakázková tvorba a outsourcing

Nevenujeme sa zakázkovej tvorbe a outsourcingu:	41%
Outsourcing častí hry a tvorba asssetov:	25%
Outsourcing častí a kompletných hier:	22%
Outsourcing častí hry a tvorba asssetov, na žiadnych sme však ešte neparticipovali:	12%

ZAMESTNANCI

Celkový počet zamestnancov

514	476	524	762	870	+- 1000
2016	2017	2018	2019	2020	2021

Počet zamestnancov v top 10% spoločností **537**

Top 10 spoločností podľa počtu zamestnancov

1. Pixel Federation
2. PowerPlay Studio
3. Inlogic Software
4. Superscale
5. Studio 727
6. Nine Rocks Games
7. Games Farm
8. Artillery
9. 60fps
10. Cypronia

82 Vytvorených nových pracovných pozícií v 2020

208 Vytvorených nových pracovných pozícií v 2021 (odhad)

32 Priemerný vek zamestnanca (medián)

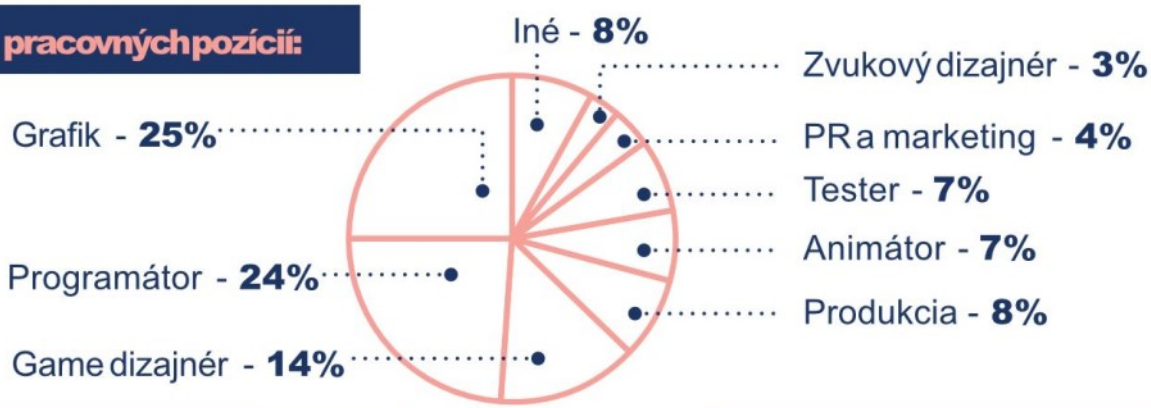
Veľkosť spoločnosti podľa počtu zamestnancov

1	5	9	19	19	10
200 a viac	40 až 70	10 až 39	5 až 9	2 až 4	1

Najťažšie obsaditeľné pracovné pozície

Programátor	27%	Grafik	18%	Dátový analytik	4%
Game dizajnér	22%	Producent	13%	Zvukový dizajnér	4%
Animátor	21%	Marketing a PR	10%	Iné	10%

Podiel pracovných pozícií:

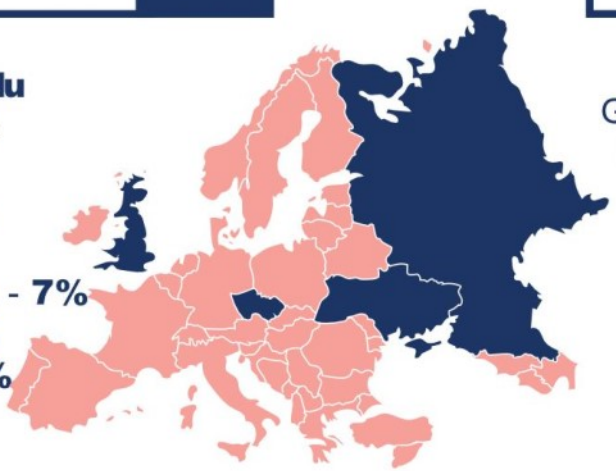


Počet zahraničných vývojárov v roku 2020 **80 (9%)**

Počet žien v odvetví **141 (16.2%)**

Krajina pôvodu zahraničných vývojárov

Česko - **24%**
Rusko- **7%**
Veľká Británia - **7%**
Ukrajina- **5%**
Ostatné - **57%**



Pracovné pozície žien

Grafička, koncept artistka	32%
Producentka, produkčná	16%
Game dizajnérka	15%
Marketing a PR	15%
Programátorka	10%
HR, operations	10%
Animátorka	9%
Dátová analytička	9%
Testerka	6%

TVORBA HIER

Vytvorených full-release vlastných hier	26
Vytvorených hier formou spolupráce s iným subjektom	147
Celkový počet vydaných a nevydaných projektov	256

Primárna platforma pri vydaných hrách

- 71% PC (Windows)
- 46% Android
- 35% iOS
- 29% Xbox konzoly
- 24% Playstation konzoly
- 24% Nintendo Switch
- 18% Prehliadač a HTML5
- 9% VR/AR

Spôsob vydania dokončených hier

Self-publishing na Steame (a jeho ekvivalentoch), Google Play alebo AppStore	27%
Prostredníctvom zahraničného vydavateľa	12%
Self-publishing cez držiteľa platforiem Nintendo, Sony, Microsoft a pod.	10%
Self-publishing vo forme vydania na webe	10%

Financovanie herných projektov

- 75% Z vlastných zdrojov
- 29% Z verejných zdrojov (grantov)
- 20% Z finančných zdrojov objednávateľa
- 15% Zahraničný vydavateľ
- 15% Slovenský investor
- 12% Z bankových pôžičiek
- 9% Prostredníctvom zahraničného investora
- 3% Prostredníctvom domáceho vydavateľa
- 3% Prostredníctvom prevádzkovateľa platforiem Nintendo, Sony, Microsoft

PANDÉMIA A ZAPOJENIE ŠTÁTU

Ovplyvnila pandémia finančnú situáciu v rámci vášho podnikania?

- 51% Nie
- 20% Pozitívne
- 17% Negatívne
- 11% Veľmi negatívne
- 1% Veľmi pozitívne

Ovplyvnila pandémia náklady na vývoj vašich projektov?

- 13% Ovplyvnila veľmi negatívne
- 19% Ovplyvnila negatívne
- 61% Nie
- 6% Ovplyvnila pozitívne
- 1% Ovplyvnila veľmi pozitívne

Zmenila sa produktivita a tempo vývoja vašich projektov?

- 34% Nie
- 33% Spomalila
- 17% Výrazne spomalila
- 11% Zrýchlila
- 5% Výrazne zrýchlila

Akú podporu od štátu by ste najviac ocenili?

- 81% Granty na R&D
- 80% Navýšenie podpory z existujúcich grantov
- 78% Daňové úľavy a vratky
- 75% Lepšiu edukáciu a podporu vzdelávania
- 67% Financie na výstavy a konferencie
- 54% Efektívnejšie zamestnávanie zahraničných zamestnancov
- 49% Výhodné pôžičky

Zmena pracovnej štruktúry

Neuvažujeme nad zmenou oproti nastaveniu pred pandémiou	40%
Zvažujeme možnosť zavedenia väčšieho množstva homeofficu	27%
Zvažujeme možnosť zavedenia trvalého homeofficu	15%
Zvažujeme menšie množstvo HO oproti nastaveniu pred pandémiou	5%
Zvažujeme úplné zrušenie trvalého home officu po skonční pandémie	5%

SLOVAK GAME DEVELOPERS ASSOCIATION

Kontakt:
hello@sgda.sk
+421 904 979 440

Viac informácií a materiál na stiahnutie:
www.sgda.sk

*Pokiaľ nie je uvedené inak, všetky dáta a štatistiky sa vzťahujú k dátumu 31.12.2020.

SLOVENSKÁ HRA ROKA 2020

NOMINÁCIE

Tvorba hier má na Slovensku dlhoročnú históriu siahajúcu do dôb diernych štítkov a sálových počítačov. Dnes zamestnáva kreatívne odvetvie tvorby hier tamer 900 profesionálov a vyše 60 spoločností generuje obrat vyšší ako 72 miliónov eur. Doteraz boli vytvorené stovky hier pre všetky existujúce aj dnes už neexistujúce platformy. Preto je opäť čas ich oceňovať v rámci ocenení Slovenska hra roka 2020. Vyhlásenie víťazov prebehne na festivale Game

Adam and Eve GO - Functu

Logická plošinovka v zábavnom prehistorickom prostredí. Adam hľadá Evu, ku ktorej sa dostane až po prekonaní vtipných prekážok. Ide o špeciálne vydanie Adam and Eve GO, v ktorom môžete voľne ovládať Adama pri jeho hľadaní Evy a vhodného domu.

Athletics Mania - PowerPlay Studio

Athletics Mania je akčná športová hra s prvkami RPG, ktorá vás uvedie do sveta atletiky. Hra ponúka možnosť vychutnať si 12 atletických disciplín ako beh, vrhanie, skákanie a mnohé ďalšie, ktoré preveria vaše schopnosti a túžbu zvíťaziť. V hre na vás čakajú atléti z celého sveta.

Hammer & Nails - Carpenter Hero Game! - Vivuga

Zbaľte si svoje náradie - skáčte z klinca na klinec a zatlčte ich v úplne novej hre Hammer & Nails. Zábavná a návyková hra, kde sa snažíte trafiť klince s najväčšou presnosťou.

Hero of the Kingdom: The Lost Tales 1 - Lonely Troops

Táto dobrodružná hrá s prvkami RPG je určená pre nenáročného hráča. Hráč ako neznámy tulák spoznáva osud malého chlapca Brenta (ktorého môžu hráči poznať z ostatných hier v sérii už ako dospelého). Podarí sa hráčovi vyriešiť záhadu Brentovho pôvodu a zachrániť mestečko pred drakom?

Puppy Dogg vs Sheep - TIKS Games

Puppy Dog vs Sheep je návyková bezplatná logická hra založená na pravidlách Sokobanu. Ste veľkým fanúšikom logických hier push box? Máte radi šteniatka alebo ovce? Je váš mozog pripravený na skutočne tvrdú prácu? Ak áno, mali by ste vyskúšať túto roztomilú logickú hru.

Shopping Run - RongeGames

Zozbieraj všetko ovocie a diamanty, ktoré cestou stretneš a náplň nimi všetky nákupné košíky, ktoré máš. Nahraj najlepšie skóre, vymeň diamanty za nové postavy, s ktorými si užiješ kopec zábavy. Stačí si vybrať obľúbenú postavičku a môžeš začať zbierať ovocie.

The Fallen Kings (episode 2) - Struct9

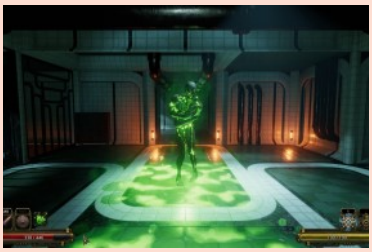
The Fallen Kings je stredoveká, bojová hra s dramatickým príbehom. V hre zažijete unikátnu (zatiaľ) krátku kampaň, duelové boje a plnú úpravu postavy. Momentálne sa nachádza v Alpha verzii, každý rok plánujeme pokračovanie kampane a snažíme sa priviesť do Slovenskej hernej scény niečo neobvyklé. Hru vyvíjame zadarmo, čisto z nášho dobrého pocitu a inšpirujeme sa našou komunitou (na Gamejolte), ktorá pomaly, ale isto narastá!

Transport INC - DIGIFOX

Transport INC. je hra o manažmente, konkurencii, ekonomike, ale predovšetkým o logistike. Hráč sa dostane na počiatok logistickej firmy a svojou šikovnosťou ju musí priviesť až do samotného dopravného neba.

Ur Game: The Game of Ancient Gods - Bartoš Studio

Hra je vernou kópiou Kráľovskej hry mesta Ur, starodávnej hry, ktorá je dnes staršia ako 4500 rokov. Prináša však vylepšenia ako možnosť hrať online multiplayer, kde je možné vyjadrovať svoje emócie oponentovi gestikuláciou avatara, obsahuje rebríček najlepších hráčov. Je možné hrať proti AI alebo proti živému oponentovi v offline režime.



Vaporum: Lockdown - Fatbot Games

Vaporum: Lockdown je predpokračovanie steampunkového dungeon crawleru Vaporum, ktorý bol inšpirovaný klasikami žánru ako Eye of the Beholder, Dungeon Master či z novších Legend of Grimrock. Lockdown rozpráva príbeh vedkyne Ellie Teller, ktorá je súčasťou tajného výskumného projektu kdesi uprostred oceánu.

YesterMorrow - Bitmap galaxy

YesterMorrow je 2D plošinovka pre jedného hráča, v ktorej cestujete časom a miešajú sa v nej akčné sekvencie s logickými prvkami. Sledujte pútavý príbeh Yui, ktorá cestuje späť do minulosti, aby zachránila svoju rodinu a zvyšok sveta, ktorý je uväznený v Nekonečnej noci.

ZX Ninja Com 2 - Pyshteek

Cieľom hry je, aby váš ninja prešiel až na koniec úrovne skokom a behom po platformách. Ninja začína úroveň bez zbrane a jediný spôsob, ako zničiť ostatných ninjov, je skákať na nich. Niektorých lietajúcich nepriateľov nemožno týmto spôsobom zničiť.

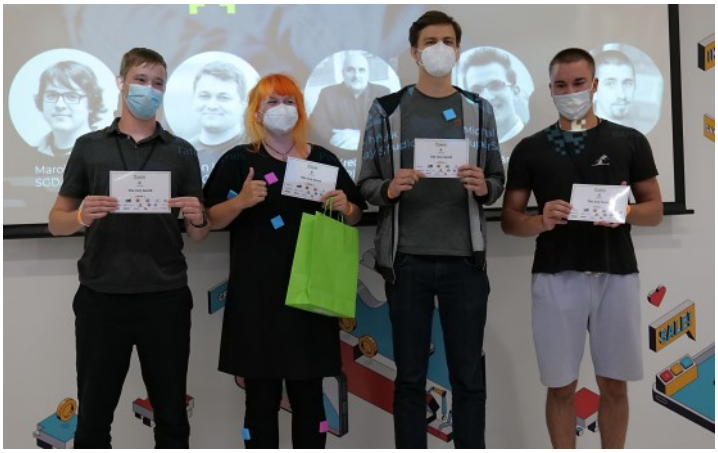
AKO SKONČIL ŠIESTY SUMMER GAME DEV?

Na bratislavskom MatFyze sa posledných 5 týždňov už tradične konala letná škola tvorby hier Summer Game Dev. V nových coworkingových priestoroch Unispace sa pravidelne stretávalo 30 nádejných game developerov, ktorí v tímoch pracovali na 6 unikátnych herných projektoch. Týždne tvrdej práce úspešne zakončili v pondelok 23.8 prezentáciou a verejným testovaním na slávnostnej Closing Ceremony spojenej s live streamom na sociálnych sieťach.

Tento rok tvorili tímy hry na tému UNEXPECTED SIDE-EFFECTS a do hry museli zakomponovať power-upy. Výsledkom bol 10-minútový vertical slice - funkčná ukážka zo všetkého, čo by sa malo v dokončenej hre nachádzať. Študenti na to neboli sami, pomáhali im lektori zo vzdelávacieho projektu LevelUp a viedli ich mentori z popredných slovenských herných štúdií PowerPlay Studio, Pixel Federation, Super Scale, Fatbot Games a Bored Monkey.

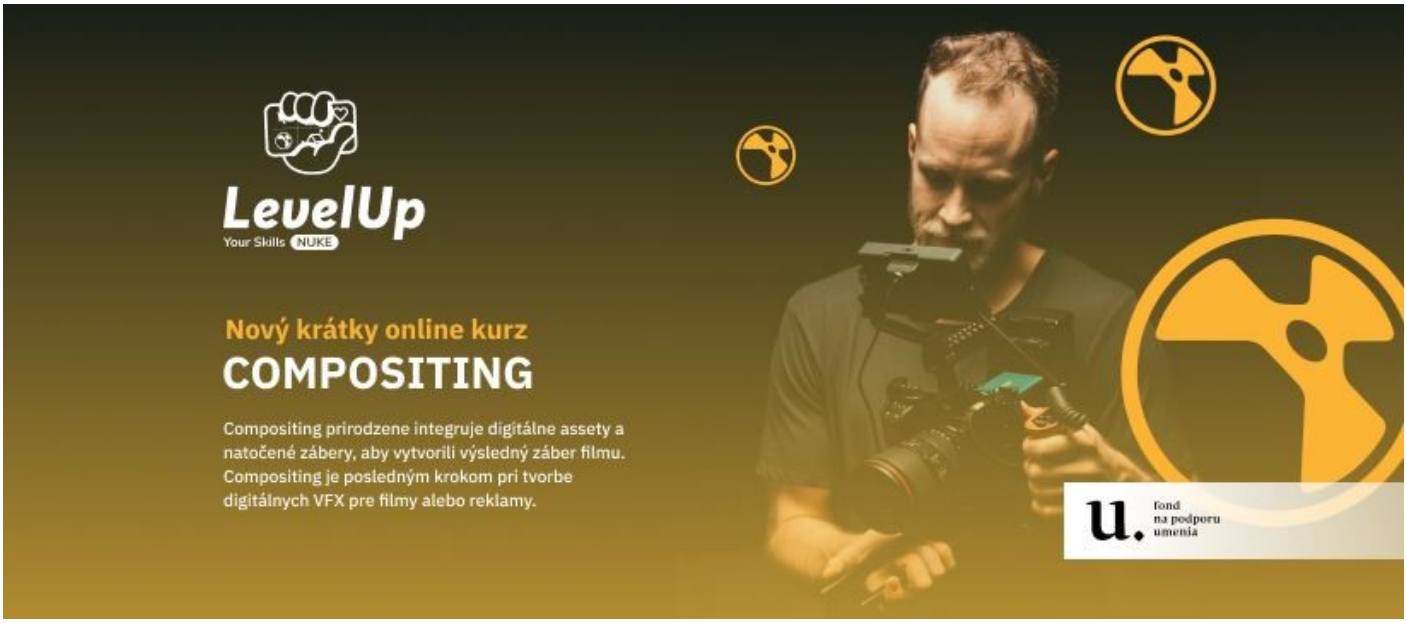
Summer Game Dev, organizovaný občianskym združením Hemisféra s podporou FPU, už 6 rokov spája šikovných programátorov, umelcov a game dizajnérov. Cieľom letnej školy je uvedenie mladých tvorcov do sveta game developmentu a ich prepojenie na slovenskú hernú scénu. Jednou z motivácií bolo aj ocenenie najlepšieho projektu cenou odbornej poroty a cenou publika.

Obe ceny si tento rok odniesol Racing Team #01 so závodnou multiplayerovkou TOWERACE, v ktorej si hráči medzi kolami nakupujú vežičky, ktoré na trati škodia súperom. Získali mediálny priestor na stránkach SECTOR.sk, profesionálne zvuky do hry od Grand Beats a neskutočný prize pool v hodnote viac než 2 800€ určený na financovanie ďalšej práce na hre.



Študentov Summer Game Devu a aj celý projekt mohol podporiť každý z vás kúpou SGD merchu v StartLab kampani.

Chcel by si budúci rok zažiť niečo také aj ty, no máš pocit, že nevieš, kde začať? Prihlás sa na jesenné kurzy LevelUp a zapracuj na svojich skilloch! Ak už máš niečo za sebou, môžeš si vyskúšať úplne nový kurz compositingu, ktorý začína už 7. septembra.



RECENZIA

CHERNOBYLITE

THE FARM 51 - PC, XBOX ONE, PS4

VSTÚPTE DO ČERNOBYĽU

Černobyľ je aj po rokoch výstrahou a ukážkovým príkladom toho, čo sa môže stať, keď ľudia podcenia silu jadrovej energie. Súčasne je obľúbeným dejiskom videohier, v ktorých tvorcovia na pozadí katastrofy rozvíjajú fiktívne príbehy s nádychom tajomna. Práve teraz sa do rádioaktívnej oblasti vydal ďalší kandidát, ktorý sa musí popasovať s nástrahami zamorenej krajiny aj vojenskými hliadkami - vy. Tak teda vitajte v Černobyle.

Ste fyzik, ktorý kedysi pracoval v tunajšej jadrovej elektrárni a na toto, teraz už spustnuté a nebezpečné miesto, sa vraciate, aby ste našli svoju drahú Tatianu. Jej stopy, ale aj halucinogénne výjavy totiž neomylne vedú práve na miesto jadrovej katastrofy. Na rozdiel od S.T.A.L.K.E.R.A je Chernobylite temný sci-fi survival, ktorý sa pokúša skombinovať prvky viacerých žánrov. Dopraje vám akčné momenty, ale zabŕdne aj do adventúry a hororu, prináša pokročilé prvky prežitia, manažment základne a tímu aj výrobu predmetov. Niekedy je toho až priveľa.

Hoci vás hra nezahltí priveľkým množstvom aktivít, určité pasáže a prvky sú možno až prebytočné a ani by tu nechýbali. Sú to najmä rôzne návraty do minulosti vo forme spomienok, hlasov, ale aj virtuálnych simulácií. Niektoré síce sú v príbehu dôležité, iné len umelo naťahujú hernú dobu a obsahujú nepodstatné dialógy, ktoré sa často točia okolo konšpirácií. Môžete ich počuť v anglickom, ale aj ruskom dabingu, ktorý vzhľadom na lokalitu robí hru viac autentickou.

Základná schéma hry je v zásade jednoduchá, ale spoľahlivo funguje. Na svojej provizórnej základni v ruinách budovy sa pripravujete na misie, na ktoré vyrážate do terénu. Príprava obsahuje výstavbu objektov na výrobu a modifikovanie zbraní, zhotovovanie podporných doplnkov a zariadení, aby všetko plynulo a spoľahlivo fungovalo. To zahrňuje komfort, ktorý si vyžadujú predovšetkým členovia vášho tímu, teda rôzne stoly, kreslá, okrasné rastliny, osvetlenie, ale aj rádio či televízor. Okrem toho by mal mať každý svoj priestor na ležanie, ideálne posteľ, kde si lepšie oddýchne, ale možností je niekoľko.
Na fungovanie väčšiny prístrojov a aparátov potrebujete elektrickú energiu, takže dôležité je mať dostatok výkonných generátorov. A keďže je v tejto lokalite ovzdušie plné škodlivín, staviate aj filtre. Neskôr je taktiež žiadané zabezpečenie proti rádioaktivite, ktorú môžu produkovať vaše pokročilé zariadenia.

Staviate postupne, podľa dostupných surovín a potrieb, prebytky môžete ukladať do vlastnoručne zhotovených skríň alebo recyklovať. Na výpravu by ste si mali každopádne vyrobiť zásoby liečivých odvarov alebo lekárničky na dopĺňanie zdravia. Ďalej alkohol alebo zmes na upokojenie, pretože vaša postava môže trpieť aj mentálne. A to na základe stresových situácií, ku ktorým patrí aj vraždenie hliadok. Pribaľte si niečo proti radiácii, lebo sa dostanete aj do nebezpečných zón.

Na obranu automaticky použijete nôž, ale inak sa určite hodí revolver, brokovnica a samopal AK - 47. Okrem týchto kúskov už viac základnej výzbroje navyše nečakajte, no dostanete sa ešte k dvom unikátnym zbraniam, vrátane molekulárnej plazmovej. Plus môžete vyrobiť špeciálne svetlice na spaľovanie nánosov Chernobylitu. Avšak všetko sa dá na konkrétnych prístrojoch modifikovať a upravovať. Takže vymeníte hlaveň, rozšírite zásobník, pridáte zameriavače, jemnejšiu spúšť a podobne. Zlepšíte tak účinok, dostrel, stabilitu. Nezabúdajte však na dostatok munície. Neskôr si môžete vyrobiť aj nejaké brnenie, ktoré pridáva extra ochranu, ale musíte k nemu pridávať ochranné pláty. Hodí sa taktiež plynová maska a tej zas treba dopĺňať filtre.

Po prípravách si spravidla oddýchnete vo svojej privátnej miestnosti. Prípadne ak máte zozbieraných dostatok faktov a stôp, spustíte si VR simulácie so psycho zobrazením sveta a útržkami dialógov, čo by vás mali ďalej usmerniť. Potom si na vyvýšenom poste s výhľadom na krajinu vezmete do rúk ďalekohľad, a tak sa dostanete k výberu misií. Do terénu vyrážate sólo, ale ak už máte aj spolubojovníkov, ktorých najskôr musíte stretnúť a prehovoriť v krajine, týchto môžete poslať na iné misie. Bežné zadania majú väčšinou limitovaný termín (bežne jeden- dva dni), dokedy sa dajú splniť. Sú zamerané hlavne na získanie potravín, munície a liečiva. Príbehové misie nemajú určený čas, ale musíte ich splniť vy osobne. No ak tam deň predtým pošlete niekoho iného, zníži sa v okolí počet hliadok. Nové miesta a úlohy sa objavujú priebežne po určitom pokroku, neraz aj po komunikácii cez vysielačku na stole, z ktorej sa zrazu ozve hlas. Po rozdelení úloh potvrdíte svoje rozhodnutie a ocitnete sa priamo v teréne. Zaujímavosťou je, že sa tam prenesiete vyvolaním portálu - červej diery s prístrojom, ktorý funguje s použitím špeciálnej suroviny. A tou je právne Chernobylite, pričom názov je odvodený z toho, že sa nachádza len na tomto mieste.

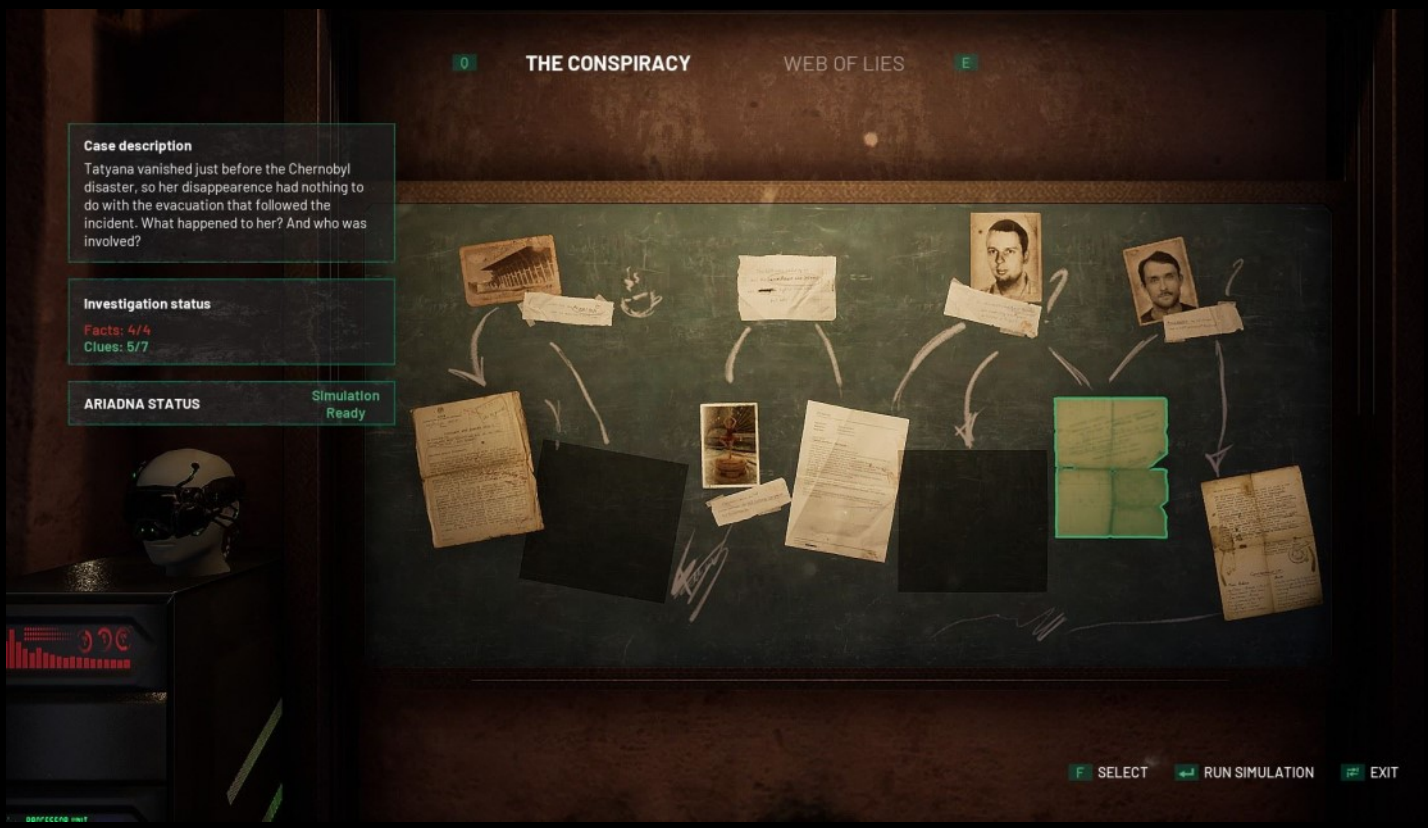
Zakrátko stojíte uprostred bujnej prírody, ktorá je už roky bez zásahu človeka, ale odhaľuje zvyšky budov, ktoré sa dajú preskúmať. V hornej časti obrazovky máte navigáciu, kde vidíte značku s polohou hlavného cieľa a prípadne aj nejakých vedľajších. Stačí vám sledovať tento kompas a dostať sa na miesto určenia. Tam už nájdete plán či debnu s vecami, ktoré máte získať, alebo stretnete kľúčovú osobu, s ktorou sa potrebujete skontaktovať. Často pritom máte na výber, ako sa zachováte. Napríklad či zničíte nepriateľom zásoby munície, alebo len vezmete, čo potrebujete a vytratíte sa. Rozhodnutia majú svoje dôsledky, ktoré sa môžu prejaviť neskôr, v budúcich misiách.

V tomto prípade môžete ovplyvniť silu protivníkov a počty hliadok. No ak napríklad zabijete neznámeho, neskôr, po zistení jeho identity sa to môže vypomstiť. Tieto rozhodnutia navyše ovplyvňujú aj vzťah vašich spolubojovníkov k vám, hoci nie sú po vašom boku v misii. Pričom sa môže stať, že jeden člen tímu vám to schvaľuje a vzťah s ním sa zlepší, ale druhý je proti a toho si pohneváte.

V misiách je ale väčšinou je náročnejšia cesta ako samotné poslanie. V teréne sú totiž nepriateľské vojenské hliadky, ale niekedy aj podivné svetielkujúce bytosti a príležitostne sa objaví temný stalker, s ktorým si dáte nedobrovoľný súboj. Inak sa ale často dá boju vyhnúť. Vojakov nemusíte zabíjať, stačí ich obísť. Pritom vám pomôžu zvukové signály alebo priamo hlasné rozhovory hliadok a tiež navigačné značky. Podľa nich viete, či ste nebezpečne blízko protivníkov a hrozí vám odhalenie. Ak už dôjde k prestrelke, vojaci si spravidla privolajú posily a dostanete sa do úzkych. Buď ich postrieľate, alebo sa pokúsite ujsť a schovať, kým nevyprší čas, kedy sú v strehu a pátrajú po vás. Zabíjať sa dá aj nenápadne, keď protivníka prekvapíte odzadu, ale s patričným úbytkom vašej psychickej energie. Pri akčnejšom postupe očakávajte viac hliadok v budúcich misiách.

Po nebohých zostávajú užitočné veci, ale pôsobí neprirodzene, že aj keď sú na zemi ich zbrane, tie sa priamo vziať nedajú, maximálne z nich máte muníciu. Inak je ale veľkou pomôckou pri hľadaní prístroj Enviro analyzátor. V niekoľkosekundových intervaloch sa ním dá vyslať vlna energie, ktorá odhalí rastliny, huby, elektroniku, muníciu a ďalšie veci a suroviny, ktoré môžete zozbierať a použiť na výrobu. Krásne vidíte žlté a zelené siluety týchto vecí a stačí si po ne len zájsť. A pozor, vyrábať môžete aj priamo v prírode. Nie síce všetko to čo na základni, ale keď rozložíte ohnisko, dokážete si spraviť liečivá a s ďalšou výbavou pasce, ktoré môžete stavať nepriateľom do cesty, napríklad míny. Plus viete vyrobiť špeciálne prístroje, čo vám pomôžu pri budúcich potulkách alebo zabránia monštrám vyvolať červiu dieru a objaviť sa tam. Okrem toho v krajine občas narazíte na neutrálne postavy, ktoré môžete zachrániť, naverbovať do svojho tímu alebo s nimi urobíte výmenný obchod. A ďalej nachádzate útržky novín a iné predmety, ktoré vám poskytnú extra stopy alebo informácie.

Ak vás v boji zastrelia, ale máte pri sebe adrenalínovú injekciu, naberiete druhý dych a oživíte sa. Bez nej padnete, ale nie je všetkému koniec. Oživíte sa totiž v zajatí, z ktorého musíte utiecť. Spravidla je to budova s miestnosťami v podzemí a táborom na povrchu.



Vy sa čo najviac nenápadne musíte dostať k svojej odňatej výbave a vrátiť na svoju základňu portálovým generátorom. Spočiatku je to zaujímavé, neskôr už otravné. Okrem toho hra dáva šance na reparát v kritických momentoch, hlavne keď urobíte fatálnu chybu, ktorá by viedla k úplnému koncu príbehu. Vtedy sa objavíte v inom priestore a čase a môžete sa vrátiť k uplynulým udalostiam a zmeniť svoje rozhodnutia. Napravíte tak svoje zlyhania a dej sa potom bude odvíjať trochu inak.

Po splnení hlavného cieľa v teréne sa kedykoľvek a kdekoľvek vrátite cez svoj portál späť na základňu. Ale môžete sa pokojne chvíľu potulovať po okolí a zbierať cenné suroviny. Po návrate zistíte, či vaši spolubojovníci uspeli na svojich misiách a priniesli nejaké nálezy. Potom každému pridelíte stravu, čo môže byť polovičná, celá alebo dvojnásobná porcia, prípadne nič. No treba myslieť na to, že nasýtené postavy sú spokojnejšie, regenerujú sa a nemajú negatívne postihy. Nasleduje opäť manažment, výstavba a spánok. Popritom môžete prehodiť reč s partnermi, dáte im nejakú zbraň a ochranu do ďalších akcií a hlavne ich viete požiadať o cenný tréning. Každá postava vás môže naučiť niečo iné a niekedy to stojí viac bodov. Sú to však permanentné perky, ktoré rozhodne zúročíte. Takýmto spôsobom si zvýšite množstvo nálezov v krajine, zlepšíte účinok zbraní, rozšírite osobný inventár, zdokonalíte techniky zakrádania, znížite náklady na výrobu vecí alebo psychický postih pri vraždení. A napríklad aj vylepšíte Enviro analyzátor, takže už deteguje aj nepriateľov. Zaujímavosťou je, že pri osvojení perku sa nakrátko ocitnete so svojím učiteľom v teréne, kde prebehne rýchly nácvik.

I keď hra rozlišuje príbehové a vedľajšie misie, ktoré slúžia na zabezpečenie surovín a materiálov, v zásade je priebeh vždy podobný. Finále v elektrárni je však nápaditejšie. Môžete ho odštartovať vo chvíli, keď sa cítite pripravení. V praxi to znamená, že by ste mali mať úspešne za sebou vyšetrovanie s kľúčovými poznatkami, zhromaždené nástroje a optimálne všetkých päť spolubojovníkov v tíme. Nie je však potrebné získať všetko. V tejto misii sú potom zaujímavé jednotlivé fázy, kde môžete na riešenie problému určiť niekoho zo svojich spoločníkov. Nie vždy to však skončí úspechom, preto máte pri ďalšom pokuse možnosť zmeniť svoj postup v jednotlivých krokoch vstupom do časopriestoru. To môže zachrániť obetovaných priateľov aj zjednodušiť progres. Takto sa napokon skôr či neskôr dopracujete k záveru, ktorý môže byť lepší alebo horší. A potom sa dozviete, čo sa po tom všetkom stalo s jednotlivými postavami, ktorých osud závisí aj od vás. Celkovo to napokon tvorcovia ustáli celkom slušne.

Okrem toho hra ponúka ešte Free play mód, kde vás ale nič nové nečaká, len sa môžete voľne pohybovať v ľubovoľných lokalitách. Zbierate suroviny, je zahrnutá základná výroba, zbrane, radiácia, občas nepriatelia. Teda princíp niektorých survival hier, kde sa tvorcovia neunúvali dať tomu všetkému hlbší zmysel. Tu si môžete nastaviť aspoň udalosti (prevzaté z príbehu), počasie, zbrane a perky.

Nepozerá sa na to zle, ale nie je to špičková grafika. Niektoré úseky a miesta vyzerajú výborne, mnohé iné priemerne a najmä počas tmy je to slabšie. Naopak v dobre osvetlených pasážach sa tvorcovia viac pohrali s vizuálnymi efektmi.

Snaha vytvoriť autentické prostredie Černobyľu sa cení, ale sú to len vybrané úseky a nie masívna zóna, ktorá by bola spracovaná do detailov. Atmosféra je však slušná a viac sa s tým všetkým zžijete, keď si ponecháte už spomínaný ruský dabing. Nie je najhorší, i keď skôr poloprofesionálny.

Predtým ako sa do tejto hry pustíte, treba si uvedomiť, že to nie je nový S.T.A.L.K.E.R. Je tu síce priestor aj pre akčné momenty, ale ide predovšetkým o survival s manažmentom základne a tímu s paranormálnym príbehom. Niektoré prvky, ako je vyšetrovanie a analyzovanie poznatkov v štýle Sherlocka Holmesa a psycho výjavy, môžu byť pre niektorých hráčov menej zaujímavé, dokonca trochu otravné. Ale tvorcom sa rôznorodý obsah podarilo udržať v zmysluplnom celku a tento výlet do rádioaktívnej oblasti nie je márny.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY
+ nelineárny dej s dôrazom na vaše rozhodnutia
+ výstavba a vylepšovanie na základni
+ manažment tímu a osvojovanie perkov
+ pozoruhodný postup vo finále
+ možnosť v časopriestore zmeniť svoje voľby
+ realistická atmosféra prostredia

MÍNUSY
- ovládanie pri výstavbe je veľmi nepraktické
- misie majú podobný priebeh
- niektoré prvky vám do hry nemusia pasovať

8.0

RECENZIA

GHOST OF TSUSHIMA DIRECTOR'S CUT

SUCKER PUNCH - PS4, PS5

HRA DOPLNENÁ O EXPANZIU

Práca recenzenta nie je jednoduchá. To tak máte na stole 3 rôzne hry naraz, k tomu 3 herné headsety a aby to bolo celé veľmi magické, tak máte rozpracované aj 3 interview. Nechcete si už tak teda veľmi nakladať, ale príde pozvánka, ktorej nakoniec musíte kývnuť. Keď už pre nič iné, tak aspoň preto, že cesta na japonský ostrov Cušima je vašou jedinou tohtoročnou dovolenkou. No keď sa k tomu pripočíta aj „fakultatívny výlet" na ostrov Iki, je ponuka ešte viac lákavá. No a nech to je celé ešte viac symbolické, tak od doručenia kódu po zverejnenie recenzie máte čas len 3 dni. Takémuto časovému stresu sme neradi vystavovaní, ale dobré hry si to zaslúžia a s dobrými hrami aj ten stres nie je taký veľký.

Ghost of Tsushima Director's Cut je už takmer tu, hra vychádza síce až zajtra, no my vám môžeme priniesť hru v dennom predstihu. Je to jedna z najpopulárnejších hier minulého roka, a tak ju asi nemá význam detailnejšie predstavovať, aj tak si ale nemôžem odpustiť drobné historické okienko. Doslova. Píše sa rok 1274 a Japonsko čelí obrovskej mongolskej invázii. Tá dorazila aj na ostrov Cušima, ktorý dobyl Chubilajov bratranec Kotunchán. Vy máte tú smolu, že ste jeden z jeho obyvateľov. Na druhú stranu, voláte sa Jin Sakai, ste potomok známeho rodu a jeden zo samurajov, ktorí ostrov bránia. Na čele armády je váš strýko Lord Šimura a po jeho boku...padnete ako muchy.

Ak ste hru nehrali, prepáčte spoiler, ale dáva zmysel v hre prehrať hneď v úvode, lebo však o čom by boli tie ďalšie desiatky hodín, ak nie o záchrane druhov v zbrani, pomste a prinavrátení ostrova späť Japoncom.

V skutočnosti Mongolom inváziu niekoľkokrát prekazil „božský vietor“, ktorý zmietol ich flotilu, no tu sa tým vetrom stanete vy. Budete likvidovať posádky Mongolov, dobývať stratené pevnosti a hlavne zachraňovať obrovské kopy životov. To všetko naprieč 3 aktmi, v ktorých si prejdete všetkým – víťazstvami aj pádmi, zradou aj hnevom, tradíciami aj ich porušovaním. A v závislosti na tom, koľko z hry chcete splniť, vám to zaberie 25 až 60 hodín.

Ale to všetko viete, ak ste hrali hru už minulý rok. Director's Cut je tu preto, aby priniesol nielen technické vylepšenia, ale aj nový obsah. A to najmä v podobe novej kampane, respektíve aktu. V ňom sa musí Jin dostať na ostrov Iki, kde má čeliť novej a dosť odlišnej hrozbe, avšak bude sa musieť postaviť aj svojej vlastnej minulosti, čo je podľa mňa ešte zaujímavejší aspekt nového príbehu ako mystická mongolská hrozba trochu pripomínajúca druidov z Assassin’s Creed. Pasáž na ostrove Iki je viac introspektívna a ak ste si v hlavnej kampani obľúbili Jina, tu sa s ním stotožníte ešte viac. akurát chvíľku trvá, kým sa na ostrov Iki dostanete. Vyraziť tam môžete až po objavení oblasti Tojotama v druhom akte – aby ste mali potrebné vybavenie a aj skilly, keďže Iki vám dokáže dať zabrať.

Príbeh základnej hry a vlastne aj nového rozšírenia je veľmi dobrý pre fanúšikov samurajskej tematiky. Vzdáva hold japonskej kultúre a dokonca v ňom (a koniec koncov aj v hre ako takej) neraz badať inšpirácie od asi najznámejšieho japonského režiséra – Akiru Kurosawu. Akurát je občas aj trochu ľahko predvídateľný. Na scéne je postava, pri ktorej už od prvých chvíľ tušíte, že sa asi bude správať trochu inak. Nechýbajú rôzne scenáristické barličky, ktoré ale pôsobia v kontexte hry vtipne, keď vám niekto narieka, že hladuje, vy pritom len počas jednej cesty koňom zlikvidujete dva tábory, v ktorých sú zásoby, ktoré by nakŕmili celý ostrov. Neberte to ako veľkú chybu, takéto veci k podobne veľkolepo štylizovaným hrám a aj filmom koniec koncov patria.

Poďme ale späť výhradne k základnej hre. Nebudem ju rozoberať detailne, no to tu máme našu pôvodnú recenziu, ktorá vám hru naozaj dobre predstaví. Jednotlivé akty veľmi dobre štrukturujú hru, aj keď je pravda, že tempo občas kolíše, až máte niekedy dojem, že robíte trochu redundantné veci. Napríklad niekoho musíte zachrániť viackrát, bojujete proti vlnám a podobne.

Hra je doslova prepchatá obsahom, môžete sledovať len hlavnú dejovú líniu a plniť úlohy, ktoré Jina čo najskôr dovedú do cieľa. Ale rovnako sa môžete ponoriť až do množstva vedľajších činností. Tie veľmi nevybočujú zo štandardov žánru, ale zasadenie a občas aj japonská mystika im dodáva aspoň unikátny nádych. Okrem mnohých vedľajších úloh sú tu totiž aj klasické zberateľské úlohy (napríklad cvrčky, hľadanie líščích nor a podobne) alebo aj výzvy. Napríklad duely s inými bojovníkmi. Ak mi ale niečo z vedľajšieho obsahu naozaj utkvelo, sú to mýtické výzvy. Dedinský rozprávač vám začne rozprávať legendu o niekom bájnom a vy sa môžete stať jej súčasťou. Za to získate ako odmenu napríklad brnenie, zbraň a podobne.

Na ostrove Iki vám ponúkne vlastne presne to isté – čakajú vás hlavné úlohy o dobytí nejakej základne, veľkolepé boje a nakoniec aj duely. Rovnako tu budete hľadať ďalšie maličkosti, stretnete sa s ďalšou bájnou legendou, pomôžete miestnym obyvateľom a tak ďalej. Je trošku škoda, že autori nový ostrov veľmi nevyužili na to, aby priniesli aj niečo naozaj nové v rámci obsahu, takže plníte len variácie toho istého, čo bolo v základnej hre. Ale musím kvitovať aspoň to, že si na Iki môžeme užiť trochu „tombraiderovania“ aj s hľadaním pokladu v skrytej jaskyni.

Kolega Ondrej vo svojej recenzii pôvodnej hry predostrel názor, že autori úplne nevedeli využiť niektoré postavy. V tomto mu musím dať za pravdu a aj keď je pravda, že napríklad Jin je veľmi dobre spracovaným protagonistom a niektoré konflikty dávajú vedľajším postavám možnosť zažiariť, nájdete tu aj mnoho takých, ktoré takpovediac vyšumia do prázdna, čo je škoda. A neplatí to len o základnej hre, podobne je na tom aj Iki expanzia, ktorá je v zásade len o dvoch postavách a ostatné robia len krovie. Antagonistka tu ani veľmi nevynikne. Chápem, že autori tu chceli Jina konfrontovať s niečím iným ako s ďalšou postavou a spravili to dobre, akurát by tejto jednej postave prospelo viac charakterizácie.

Je to pravdepodobne dôsledok toho, že expanzia na Iki ostrove nie je veľmi rozsiahla. Ostrov je síce veľký a obsahuje veľa vedľajších úloh rôzneho druhu, takže tam máte čo robiť, ale autori sľubovali dĺžku na úrovni tradičného aktu základnej hry, čo nie je úplne pravda. Možno so všetkými vedľajšími činnosťami sa na tú úroveň aj dostaneme, ale povedal by som, že hlavná príbehová línia je asi polovičná ako hlavné línie v základných aktoch. Ponúka celkovo 8 misií, niektoré aj veľmi krátke. V zásade, ak už ste pôvodnú hru prešli a upgradujete na DC, viete hlavný príbeh na ostrove Iki prejsť za jedno poobedie a potom už len plniť vedľajší obsah.

Director's Cut nie je len o novom obsahu, ale aj o počte rôznych menších vylepšení.

Takúto hru sa oplatí hrať v japončine a trochu vás z ponorenia do nej vytrhával fakt, že japonský dabing nesedel na pohyb pier postáv. To už je teraz opravené. Z nejakého záhadného dôvodu je ale táto oprava dostupná len na PS5, čo je strašná hlúposť. Na PS5 sú tiež kratšie loadingy, vylepšené 3D audio vás pekne obklopí svetom a je tu aj podpora DualSense ovládača, aj keď veľmi nevyniká. Spätnú väzbu v triggeroch využíva len ojedinele a haptická odozva mi pripadá len veľmi povrchná a ak si mám voliť medzi jej nasadením v tejto hre a dlhšou výdržou ovládača, radšej si vyberiem výdrž.

Osobne za najväčšie plus v rámci rôznych menších úprav považujem pridanie uzamknutia cieľa - lockovania na nepriateľov v súbojoch. Súbojový systém hry je veľmi slušný, rýchly, jednoduchý, no nebol podľa mňa precízny. Minimálne nie v základnej hre. Aktuálny patch prináša lockovanie, vďaka ktorému dostáva už aj tú precíznosť, keďže neraz bojujete obkolesení nepriateľmi a bez lockovania sa medzi nimi ťažšie cieli, aj keď je pravda, že hra to vyvažuje tým, že zväčša útočí len jeden a ostatní okolo vás postávajú. Ak si navyše v boji potrpíte na vykrývaní útokov, ostrov Iki obsahuje niečo špeciálne pre vás.

Bohužiaľ, aj keď toho autori veľa opravili a vylepšili, stále sú tu aj chyby a bugy, ktorých nie je málo. Nenašiel som nič, čo by priamo kazilo hru, ale rozhodne sú tu veci, ktoré dojem ťahajú dole. Problémy s koňmi v open world hrách sú tradičné a tu nechýbajú. Prelínajúce sa objekty tiež dojem nezlepšujú (noha v skale, dve časti brnenia cez seba a podobne). Občas sa ale vedia zaseknúť aj postavy, čo mi raz pokazilo náladu. Musel som brániť dedinu pred nájazdom Mongolov, v dohľade už nebol žiaden, no úloha sa nezmenila, dynamická akčná hudba hrala, no nikde nikto. Až opodiaľ bol jeden chudák zaseknutý v skale a chvíľu trvalo, kým som ho našiel.

Až na nejaké menšie bugy tu však z technického hľadiska nie je čo vyčítať. Animácie pohybov vyniknú najmä v súbojoch, ale pekne sú spracované aj tváre. Svet ja naozaj bohatý a čarovný, čo sa týka aj ostrova Iki, ktorý je viac vodnatý, ponúka vysoké útesy a celkovo mi príde viac kopcovitý. Dokonca hre pristane to, že kým v niektorých aspektoch sa autori sústredili na realizmus, v zobrazení sveta často využívajú aj štylizáciu. Svet je tak viac saturovaný, nie úplne realisticky nasvietený alebo vykreslený, ale svedčí mu to. Dabing je kvalitný v oboch jazykoch, hudba naozaj dobre dokresľuje atmosféru a parádne zvýrazňuje najmä záverečný súboj na ostrove Iki, kde sa mi páčila asi najviac z celej hry.

Súčasťou Ghost of Tsushima Director's Cut je aj Legends režim, jeho novinky a vylepšenia sme si však nemohli vyskúšať, keďže v našej verzii nie je aktívny. Ak ste ho nehrali, je to kooperácia so štvoricou rôznych tried, v ktorých koži sa hráči spoločne púšťajú do bojov založených na japonskej mytológii. Je to pomerne jednoduché, rýchle a zábavné. Štvoricu aktuálnych režimov navyše 3. septembra doplní nový režim Rivals.

Ponuka hry je tak naozaj bohatá, stále sú tu síce nejaké muchy a niektoré veci už v základnej hre pokrivkávali, no nemožno mi hru neodporúčať. Ak ste základ už hrali a chcete viac, aj keď v kratšom a viac-menej rovnakom, ostrov Iki vás volá. Ak ste ešte hru nehrali, skočte po nej hneď zajtra.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY
+ súboje a teraz už aj s lockovaním
+ audiovizuálne spracovanie a animácie
+ rozsiahle možnosti rôznych vylepšení,
+ introspektíva na ostrove Iki
+ rozsiahle a bohaté svety

MÍNUSY
- príbeh občas zakolíše, to isté platí o mnohých nevýrazných postavách
- občas zakolíše aj tempo hry
- Iki neprináša veľa nového
- stále veľa menších bugov

8.5

RECENZIA

THE ASCENT

NEON GIANT - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES XS

KYBERPUNKOVÉ DIABLO

Niežeby kyberpunk niekedy nebol v kurze, no v poslednej dobe si tento subžáner naozaj užíva žiaru reflektorov a tiež náklonnosť fanúšikov po celom svete. Nemyslím teraz len ten herný kyberpunk, ktorý sa dostal do popredia hlavne vďaka CD Projektu a ich Cyberpunk 2077. Filmový a knižný kyberpunk je taktiež na vzostupe a to je len dobre. Môžeme za to poďakovať neutíchajúcej inšpirácii z našej každodennej reality a tiež tomu, že samotný žáner je plný ikonických diel, z ktorých sa tu a tam oplatí niečo „prepožičať". Dáte niečo z Blade Runnera, niečo z Johnnyho Mnemonica, trochu Ality alebo Elysia no a dokoreníte ešte kopou ostatných. To jednoducho musí vyjsť, no nie?

A musím priznať, že The Ascent, nová akčná RPG od štúdia Neon Giant (je to vlastne ich prvotina), naozaj perfektne využíva všetko, čo sme zo z kyberpunku doteraz mali. Už len čakáte nejaké to futuristické holografické logo Atari niekde v jej svete. Už úvodné intro a privítanie vo svete nazvanom Veles si vás získa a naozaj výrazne vychádza práve z Blade Runnera. A to len tak plávate po povrchu. Je síce pravda, že prvý dojem je dôležitý a autori teda pracujú na jeho budovaní, ale stále vám sánka zo spracovania sveta dokáže padnúť aj v neskorších fázach. Napríklad vtedy, keď prvý raz zavítate do zatiaľ neprebádanej časti sveta.

Jednoducho je to čistý extrakt z tých najlepších kyberpunkových svetov, ktoré ste doteraz videli a čítali. Radosť naň pozerať, radosť ním pobehovať a ešte väčšia radosť likvidovať stovky jeho obyvateľov, čo je vaša primárna úloha. A to nie je jediný aspekt sveta, ktorý si budete užívať. Snáď od vydania Doom 3 som nevidel tak perfektne spracované okolie hráča. Stále sa tu niečo hýbe, niečo tu pracuje, je tu obrovská halda rôznorodých strojov, ktoré sa nezastavia, postavy si žijú svojim životom. Máte pocit, že by to celé fungovalo aj bez vás. Je to jeden žijúci organizmus, ktorý si navôkol seba užívate.

A kým vyobrazenie sveta a ponorenie doň sú v The Ascent úplne perfektné, nie všetko tu funguje rovnako hladko. Voči hre mám celkovo len menšie výhrady a len tu a tam. Okrem nich je tu však aj jedna väčšia a to je príbeh. Ak teda hry hrávate hlavne kvôli príbehu, tu si úplne neprídete na svoje. Svet Veles je bohatý a pestrá, plný rôznorodých postáv a vy doň prichádzate prakticky ako otrok. A tomu zodpovedá aj náplň vašej práce a miesto jej výkonu. V najnižšom podlaží dystopického mesta musíte niekoľko chodieb vyčistiť od menších monštier. A keďže ste v tom dobrí, čaká vás povýšenie. Niežeby ste už neboli otrokom, tým ste pomaly až do konca, avšak dostávate zaujímavejšie úlohy a postupujete aj na vyššie, čistejšie a organizovanejšie poschodia.

Tento postup sa ale nedeje len tak náhodne. Vo svete sa totiž dejú veľké veci, jedna korporácia padá, ďalšie si brúsia zuby na jej miesto. Po Ascent korporácii sa totiž zmenili pomery síl, v uliciach prebiehajú boje a objavuje sa aj halda ďalších rôznych problémov. Je to taká tá žánrová klasika o zlých megakorporáciách ovládajúcich ľudské životy, ktoré sú prakticky všetky bezvýznamné, no niekto obyčajný zrazu musí vyjsť z radu, aby nastolil nový poriadok. Pritom sa autori snažia nechať so pootvorené vrátka pre prípadné pokračovanie, takže koniec síce jeden problém vyrieši, ale ostatné nie. Nie je to priamo slabý príbeh, ale čítali, videli a hrali sme veľa lepších, hlavne v tomto žánri.

Nie všetky aspekty príbehu sa však dajú takto odbiť. Nájdete tu aj naozaj veľmi dobre zvládnuté menšie príbehy, napríklad aj vo vedľajších úlohách. Tie ako dokresľujú jednotlivé postavy, tak aj svet ako taký. Dozviete sa napríklad to, ako tu jedna skupina využíva ľudské telá, bohužiaľ, ešte živé. Alebo vás niekto bude posielať plniť jednoduché úlohy z jedného konca mapy na druhý, čo síce samo o sebe nie je zábava, ale vždy vám niečo prezradí o danom kúte sveta, kam ste práve dorazili. Možno som si osobne tieto minipríbehy užíval viac ako celkový herný príbeh.

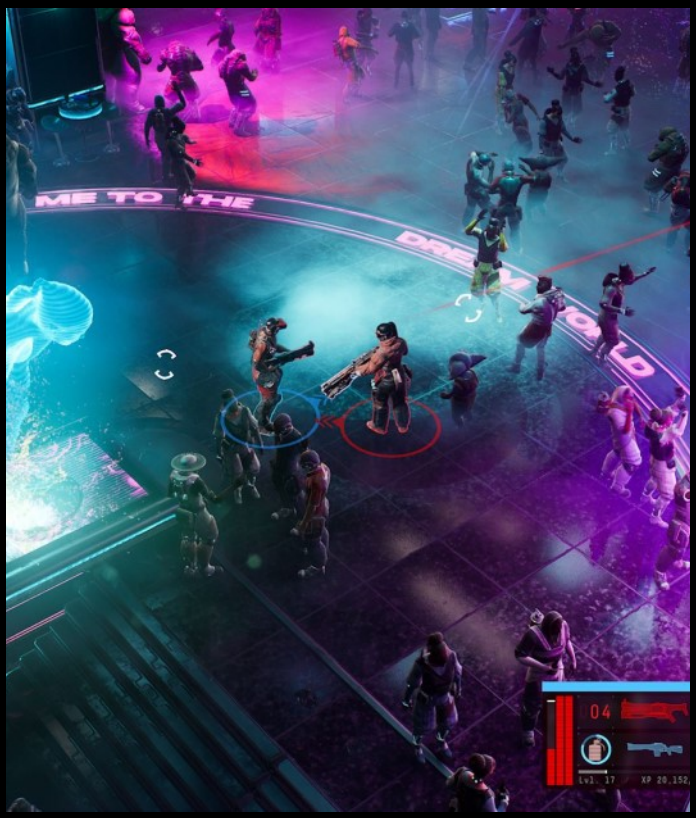
Pred vydaním sa veľa písalo o tom, že je The Ascent diablovka, akurát v kyberpunkovom svete. Ak ste sa tak tešili na kyberpunkové Diablo, musím vás sklamať. Hra má od Diabla pomerne ďaleko a už v prvých chvíľach zistíte, že toto je skôr klasický twin-stick shooter obohatený o RPG prvky. Ale aj tie sa veľmi nepodobajú Diablu a iným hrám. Nevyberáte si tu triedu postavy, nerobíte si buildy postáv v štýle Diabla.

Vaša postava je jednoduchý otrok neskôr povýšený na bojovníka a teda hlavne strieľate. Tak likvidujete nepriateľov a plníte úlohy, za čo získavate skúsenostné body a tie investujete do vylepšovania schopností. Tých je celkovo 10, ale v zásade sa dajú zaradiť do 4 chlievikov – kybernetika, motorika, biometrika a kostra.

Vylepšujete tak to, čo vaša postava dokáže, ako sa hýbe, koľko toho vydrží a ako narába so zbraňami. Ak hráte viacerí, môžete sa skúsiť aj špecializovať a sami si vytvoriť „build", keď jeden z vás bude investovať do výdrže, druhý zas do zbraní. Prakticky tak vznikne niečo ako tank a DPS. Navyše toto nie sú jediné oblasti, kde sa môžete časom vylepšovať. Môžete sa tiež vybaviť dvomi augmentáciami, ktoré vám pridajú aktívne schopnosti, ktoré využijete v boji ako ďalšie útoky a podobne. Neskôr tiež získate možnosť nainštalovať si dva moduly, ktoré vám zas pridajú pasívne schopnosti.

A to všetko prebieha pekne na operačnom stole u „človeka", ktorý sa považuje za umelca a vaše telo je jeho plátnom. A zjavne tiež nepodľahol „hygienokracii", keďže hygiena v jeho operačnej sále pripomína jednu scénu z Minority Report, ale to ku kyberpunku patrí. Rovnako ako kopa rôznych zbraní, z ktorých si každý vyberie svoje obľúbené (naraz môžete mať vo výbave 2). Sú tam brokovnice, granátomety, samopaly, sniperky, jednoducho všetko v rôznych exemplároch, ktoré si vylepšujete zase u iného majstra. Taktiež môžete získavať (alebo si kupovať) aj vybavenie pre postavu, ktoré vám tiež zlepšuje atribúty a tie lepšie kusy dokážu ponúknuť aj boost schopností.

Budete tak pri hraní pobehovať medzi mnohými majstrami a obchodníkmi, aby ste sa vždy pripravili na ďalšie výzvy, ktoré vás čakajú. Kúpite si lepšie oblečenie, lepšiu helmu, vylepšíte brokovnicu a popri tom sa ešte oplatí zbehnúť aj do baru. Tu a tam na vás totiž vo svete vyskočí špeciálny a silnejší nepriateľov, na ktorého hlavu je vypísaná odmena. No a ak tu hlavu donesiete barmanovi, odmena je vaša. Nie je to veľa, ale spolu s hackovaním bankomatov (na vylepšenie hackovania musíte zase hľadať Cyberdecky skryté po svete), vykrádaním áut a likvidovaním nepriateľov máte veľa možností, ako si v hre na



všetko to parádne vybavenie zarobiť.

No a po svete nebudete behať len kvôli tomu, aby ste likvidovali nepriateľov a zbierali peniaze na ďalšie nákupy, ale kvôli tomu, aby ste tam získavali úlohy. Na tie hlavné vás vždy navedie hra. Raz sa vám cez komunikátor ozve henten, inokedy zas tamtá a posielajú vás na rôzny kúty rozsiahleho sveta robiť špinavú robotu. Vedľajšie úlohy zase získate od postáv rôzne roztrúsených vo svete. Od niektorých obchodníkov, barmanov alebo aj postáv len tak poostávajúcich niekde pri zábradlí, keď s nimi prehodíte pár slov.

The Ascent nie je veľmi dlhou hrou na RPG, ale zase na akciu je to slušná doba. Hra ponúka celkovo 12 hlavných úloh a kopu väčších či menších vedľajších. Je teda len na vás, koľko času v nej strávite. Ak chcete len prebehnúť hlavnú dejovú líniu (čo neodporúčam, lebo budete pod levelom neskorších nepriateľov, ktorí tak budú na vás prisilní), môže to byť nejakých 10-12 hodín podľa obťažnosti. Ak ale budete chcieť v hre stráviť viac času, môžete a už sa čas vyšplhá na nejakých 15-16 hodín. Ak hru budete chcieť prejsť kompletne, už sa herná doba vyšplhá cez 20 hodín, čo je slušné. Navyše sa nemusíte trápiť tým, že nejaké vedľajšie úlohy nesplníte, kým prejdete hru. Aj po jej konci sa k nim môžete pohodlne vrátiť, dostať ďalšie a pokračovať vo vylepšovaní svojich postáv.

Nielenže má hra pomerne ďaleko od Diabla, ona má v niektorých aspektoch blízko ku Gears of War. Perspektíva je tu síce ako v Diablovi, no ak chcete na vyššej obťažnosti a proti silnejším nepriateľom prežiť bez veľkých škôd (a častejších respawnov), musíte využívať kryty a streľbu spoza nich. V hre totiž funguje mechanizmus prikrčenia, ktoré obmedzí váš pohyb, ale zase sa dobre skryjete z nejakú prekážku. Iným tlačidlom zas spoza nej vystrčíte hlavu a hlaveň a sypete to do nepriateľov. No pozor, aj oni sa vedia kryť, navyše často prichádzajú z rôznych smerov, takže vám dajú zabrať a hra vie občas ponúknuť naozaj slušnú výzvu. Hlavne, keď vás zasype kopou bežných nepriateľov a k nim pridá nejakých minibossov. Je to zaujímavý mix, no prekvapivo dobre funguje. Síce chvíľku trvá, kým si to všetko osvojíte, ale potom si tento mix začnete naozaj užívať. Je to rýchle, krvavé, no zároveň taktické a naozaj cítite rozdiely v tom, keď atribúty zlepšíte. Alebo v tom, že sa proti niektorému typu nepriateľov vybavíte vhodnejšou zbraňou. Ak vám totiž predtým robili problémy, teraz ich dáte dole pomerne jednoducho.

Skôr som v texte uviedol menšie nedostatky, ktoré kazia dojem z hrania. Je to napríklad orientácia na mape. Svet sa skladá z niekoľkých podlaží, ktoré odrážajú spoločenské vrstvy a ak máte nejaký cieľ, stále je označený cez všetky podlažia, takže sa v tom trochu horšie orientuje. Neskôr s riešením problému pomôžu možnosti rýchleho cestovania metrom či taxíkmi. Problém mám aj s fontom, respektíve s jeho veľkosťou, kde to vyzerá tak, že bolo herné rozhranie dizajnované pre hranie na PC. Na TV sa síce hrá dobre, ale niektoré texty sú z gauča brutálne malé a ťažko sa čítajú, tak sa musíte posunúť bližšie. No a sú tu aj menšie bugy, napríklad predmety padnú do objektu a vy sa k nim nedostanete.

Oveľa lepšie je na tom audiovizuálne spracovanie hry, kde ku grafike asi nemá zmysel niečo viac dodávať. Už v úvode som sa bohato rozpísal o parádnom spracovaní sveta a vo veľkom za to vďačí luxusnému nasvieteniu, mnohým parádnym detailom a aj pri početných efektoch na obraze hra beží stále dobre. Rovnako tak aj dobre znie, kde síce autori nestavili na známe dabingové mená, ale aj tak sú herci veľmi dobrí.

Pritom niektorí len bľabotajú podivným mimozemským jazykom s ojedinelými švédskymi slovami. No a hudba je priam dokonalá. Nie je veľmi originálna, inšpiruje sa vo všetkom od Carpentera cez Vangelisa (jeho soundtrack z Blade Runnera je naozaj citeľnou inšpiráciou) až po Mansella. Parádne dokresľuje hru, atmosféru a kyberpunk ako taký. Pri hraní sa počúva skvele a možno to bude aj adept na jeden z najlepších herných soundtrackov tohto roka.

The Ascent je kyberpunkový akčný zážitok, ktorý si fanúšikovia žánru nesmú nechať ujsť. Hra nie je veľmi originálna, zato ale skvele využíva zabehnuté žánrové trópy a čerpá inšpiráciu od tých najlepších. Jej príbeh si síce až tak neužijete a sú tu aj iné menšie nedostatky, ktoré ju ťahajú trochu dole, ale stále je to kvalitná hra s dobrým mixom akčnej a RPG hrateľnosti, skvele spracovaným svetom a ozvučením, ktoré sa vám vryje do pamäte.

MATÚŠ ŠTRBA

PLUSY
+ parádne spracovanie sveta a skvelé využitie žánrových trópov
+ grafika a zvuk
+ zábavný mix akčnej hrateľnosti a RPG
+ skvelé v kooperácii (lokálne aj online)
+ veľa rôznorodých vedľajších úloh
+ obrovské množstvo zbraní a schopností

MÍNUSY
- nie až taký zaujímavý príbeh
- nevhodná veľkosť fontu na hranie z gauča
- orientácia na mape mohla byť lepšia
- stále menšie bugy

8.0

RECENZIA

PSYCHONAUTS 2

DOUBLE FINE - PC, PS4, XBOX ONE, XBOX SERIES XS

NÁVRAT DO ZVLÁŠTNEHO SVETA

Tim Schafer, legendárny dizajnér hier stojaci za klasikami Monkey Island, Day of the Tentacle alebo Grim Fandago, sa svojho času po ére klasických adventúr rozhodol posunúť do 3D sveta a vytvoril Psychonautov. Skákaciu adventúru, v ktorej využil šialené nápady, ktoré nemohol realizovať v klasických adventúrach.

Schafer vytvoril neobvyklý svet, ktorý nedokázal celý zachytiť v jednej hre, a tak po 16 rokoch prináša pokračovanie. To z univerza ukáže viac, ponúkne náhľad do jeho minulosti a základov. Nie je obyčajné - ako dizajnovo, tak štýlom. Vo svete podivných postavičiek totiž existuje jednotka Psychonautov, špiónov, ktorí dokážu vchádzať do mysle iných. Za všetko môže asteroid, ktorý pred rokmi spadol uprostred lesov a jeho žiarenie ovplyvnilo ako ľudí, tak aj zvieratá.

V prvej hre sme spoznali Raza, mladíka s psychickými schopnosťami, ktorý uteká od svojich rodičov z cirkusu aby sa vkradol do letného tábora, v ktorom trénujú deti s podobnými schopnosťami. Trénujú na psychonautov. Ale nie všetci so schopnosťami sú dobrí a Raz objavuje temný plán zloducha, ktorého môže len on zastaviť. Jeho misia je úspešná, a preto je tu teraz Psychonauts 2 hra. Tá bude pokračovať v príbehu jednotky. Raz sa ako nováčik dostáva rovno do základne psychonautov, aby pokračoval vo svojej výuke. Samozrejme, nie všetko pôjde podľa plánu. Respektíve nič podľa neho nepôjde a Raz musí riešiť ešte väčšie ohrozenie ako doteraz.

Z oblasti hrateľnosti čakajte akčnú adventúru so skákacím základom, nie však priamočiaru. Hra ponúkne sériu otvorených prostredí, doplnených o ďalšie samostatné levely. Kombinovať to tak bude objavovanie sveta, hlavné úlohy, vedľajšie doplnkové misie. Vo všetkých budete musieť ako prekonávať prekážky vo svete, riešiť puzzle prvky a, samozrejme, aj bojovať. Aj keď boje sú len menším doplnkom. Prejdenie vám zaberie aj cez 20 hodín, záleží aj od toho, ako budete plniť vedľajšie úlohy, hľadať bonusové veci a ako sa vám bude dariť prechádzať niektoré náročné scény.

Celé je to vo veľmi dobrom mixe, ktorý dopĺňa rozprávanie príbehu v prestrihových scénach a aj v rozhovoroch s postavami vo svete. Nakoniec práve tie vás posúvajú ďalej a dávajú vám ďalšie úlohy, respektíve náznaky ako vyriešiť problém. Pritom jednotlivé príbehy vám budú odhaľovať ako minulosť Psychonautov, ich začiatky, tak aj to ako je do toho všetkého zapojená vaša rodina a aj konkrétne vy. Všetko je tu prepojené, keďže toto je oblasť, v ktorej padol meteorit. Čakajte zaujímavý príbeh, ktorý je síce naviazaný na prvú hru, ale tá nie je nevyhnutne potrebná k pochopeniu dvojky. Ak by ste si však chceli informácie doplniť, aktuálne si viete pôvodnú hru kúpiť za 99 centov, alebo zahrať ako súčasť game passu.

Chýbať nebude ani rozmanitá hrateľnosť, kde sa autori neobmedzovali len na pohľad z tretej osoby a štandardné skákanie, ale miestami sa hra prepne aj do 2D pohľadu v špeciálnych scénach, alebo miestami ponúkne úplne iné poňatie.

Máte tu niekoľko rozsiahlych prostredí, ako základňa, vonkajšie prostredie, lesy, ale zároveň sú tu aj hlavy ľudí, do ktorých budete vstupovať a ktoré sú vždy úplne iné. Niekto má v hlave kasíno s tematickými úlohami, iný je holič a má samé vlasové svety. V každom z nich však spájate myšlienky na to, aby ste ľudí naviedli na to, čo potrebujete. Ale napríklad dostanete sa aj do kuchárskej šou, kde budete musieť variť doslova živé potraviny, ale aj bojovať proti množstvám bossov a menších nepriateľov, alebo sa ukážete ako loptička do pinballu, je tu aj prostredie plné zubov.

V hrateľnosti budete okrem množstva skákania využívať svoje nadprirodzené schopnosti. Máte napríklad telekinézu na zdvíhanie a hádzanie vecí, či už po nepriateľoch, alebo na určité miesto, máte aj pyrokinézu a teda oheň na pálenie vecí. Streľba funguje cez Psi Blast, máte aj levitáciu, ale dôležité sú aj psychické možnosti ako jasnovidectvo, ktorým sa viete napojiť na ľudí alebo zvieratá a ovládať ich, alebo mentálne prepojenie, ktoré je dôležitým pri prepájaní myšlienok v hlavách ľudí.

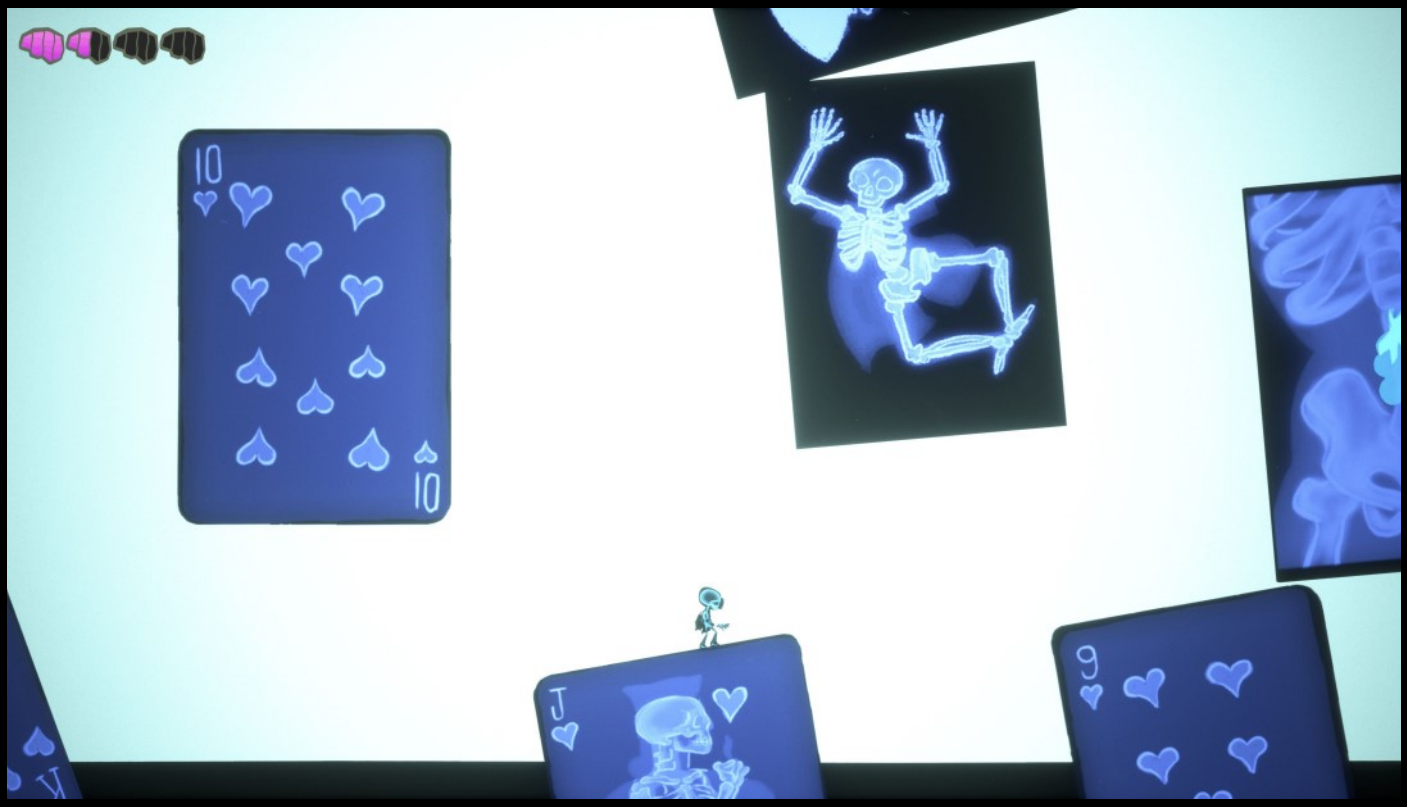
Malý problém je, že schopností je viac a musíte si ich vždy namapovať na jeden zo štyroch klávesov, respektíve tlačidiel na gamepade. Viete si to tak nastaviť, aj keď musíte to priebežne meniť, aby ste mohli využívať tie, ktoré práve potrebujete. Je škoda, že to autori nevyriešili lepšie, hlavne na PC sa dalo lepšie rozložiť. Ale už aj tak je na PC niekedy ovládanie krkolomné a niektoré trojkombinácie nie sú najpríjemnejšie. Dá sa na to zvyknúť, aj keď najlepšie je to hrať na gamepade.

Jednotlivé schopnosti počas hry postupne získavate a aj si ich vylepšujete upgradovaním. Pridávajú sa k nim ďalšie typy útokov, obrany alebo iných možností. Aby to bolo ešte hlbšie, viete si kupovať ďalšie bonusy za nazbierané zberateľské veci rozhádzané v leveloch. Celé vylepšovanie postavy je zapracované len ako menší doplnok. Nevyhnutne ho v hrateľnosti nepocítite, ale je potrebný pre stále náročnejších nepriateľov, ako aj na dostávanie sa na predtým nedostupné miesta. Prostredia sú otvorené a nie všade sa hneď viete dostať, respektíve aj cez prístroj zachytávajúci kolektívne myslenie viete navštíviť všetky hlavy, v ktorých ste už boli.

Vizuálne je hra zaujímavá. Umelecký štýl má veľmi netradičný a zároveň vďaka tomu jedinečný, pričom zvláštne hlavy dopĺňajú aj podivné typy postáv, nehovoriac o prostredí a vybavení. Je to ako mix Ja Zloduch so štýlom Tima Burtona. V každom prípade je to veľmi ucelené a každá časť tohto sveta v tomto stvárnení sedí. Podivné postavy v podivnom svete, kde v mozgoch ľudí nájdete všemožné veci a monštrá.

Čo až tak nesedí, je mix kvalitných a slabších textúr, na ktorých vidieť dĺžku vývoja hry krížom cez generácie. Nie je to síce niečo, čo bude vadiť, ale pri bližšom pohľade niekde vidieť rozdiely kvality. Podobne nasvietenie nie je zlé, ale dnes má už Unreal engine aj lepšie svetelné systémy. V každom prípade vizuál nie je zlý a výkonovo hra nemá zásadné problémy. Nebolo vidieť ani chyby alebo technické nedotiahnutosti.

Mimochodom, checkpointy po úmrtí sú dosť otázne riešené, niekedy sú len pár sekúnd pred smrťou, inokedy aj pár minút, respektíve pred nejakou väčšou úlohou. Miestami to otravuje, hlavne ak máte pred sebou ťažší level, začne to byť frustrujúce. Musíte mať na to buď schopnosti alebo trpezlivosť. Inak sú niektoré veci na nervy, ale to k tomuto štýlu hier patrí.



Psychonauts 2 ponúkne arkádovku ako sa patrí. Rozsiahlu, rozmanitú a zaujímavú. V nej dostanete dobrý mix objavovania, príbehu, skákania, bojov a aj puzzle úloh. Miestami sa síce môžete pre nejasné ciele úloh zaseknúť, ale keď pohľadáte, dá sa nájsť cesta ďalej. Podobne sa občas dostanete do drsných bojov alebo úloh s desiatkami reštartov, čo je mierne frustrujúce, ale nie až natoľko, aby vás to odradilo a neprešli ste celým rozsiahlym príbehom. Ak máte radi podivné svety, určite svet Psychonatov navštívte.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ zaujímavý, netradičný a pôsobivý svet
+ dobre zapracované mechaniky a hra-teľnosť
+ rozsiahlosť ako prostredia, tak príbehu
+ zábava

MÍNUSY
- ciele úloh niekedy nie sú jasné
- miestami frustrujúce opakovania, keď sa nedarí náročná úloha
- vizuál je mix vyššej a nižšej kvality

8.0

RECENZIA

HUMANKIND

AMPLITUDE - PC

Ak ste strávili príjemné hodiny pri hrách zo série Civilization, hrozí vám to isté aj v novinke Humankind. Povedzme si totiž na rovinu, herné princípy aj celkový vzhľad sú silne ovplyvnené legendárnou značkou. No Amplitude Studios sa pokúsili aspoň do istej miery o odlišný prístup s cieľom priniesť osobitú 4X ťahovú stratégiu, ktorá nechce stáť v tieni konkurencie. Výsledok je potešujúci.

S čím môžete počítať a bolo to tu s menšími rozdielmi aj predtým, je osídľovanie pevniny a neskôr aj expanzia po vode vašou, ale aj ďalšími civilizáciami, všetko v ťahovom režime na kolá. Začína sa hlboko v minulosti, v neolitickej ére, kde musia členovia vášho kmeňa skúmať okolie, na vhodných miestach založia provizórne stanovištia, ktoré môžete vylepšiť na mestá. Na to ale potrebujete dostatok bodov vplyvu, ktorý zohráva dôležitú úlohu počas celého vášho vývoj až do modernej epochy.

V mestách môžete stavať dištrikty, infraštruktúru a jednotky, pričom sortiment všetkého závisí predovšetkým od inovácií, ktoré získavate výskumom v technologickom strome. Priestory mesta sa rozširujú a prinášajú výnosy na základe vhodnej pôdy a ďalších podmienok.

Kľúčová je produkcia potravín, ktorá má vplyv najmä na rast populácie, ťažba surovín na rozvoj priemyslu a výstavbu, peniaze z daní a obchodov a technologické body na výskum. Postupne pritom môžete prerozdeľovať pracovné sily podľa svojich preferencií presúvaním ikoniek s obyvateľmi. Treba si však všímať aj spokojnosť obyvateľstva, aby nevznikali nepokoje.

V krajine sa odohrávajú rôzne udalosti, pri ktorých máte zvyčajne na výber viac rozhodnutí. Môžu z toho plynúť výhody aj negatívne dôsledky. Podobne ako pri diplomatických stretnutiach, kde komunikujete s predstaviteľmi iných civilizácií. Možnosti rozdelené do kategórií vzťahy, obchod, zmluvy a krízové situácie sú síce slušné, ale predsa len tam trochu chýbajú voľby, ktorými by ste vybudovali väčšiu náklonnosť, napríklad dary či lichôtky. Takto síce vyjednáte dohody o obchode, prechode hraníc a spojenectve, alebo pohrozíte druhej strane za kroky, ktorými vám škodí, ale pôsobí to dosť stroho a neosobne. Nehovoriac o tom, že AI diplomatov neexceluje. Majú síce rôzne sprievodné reči a neskôr aj charakteristické črty, ale bežne sa stáva, že opakovane v krátkom čase od vás niečo žiadajú, aj keď ste to už rázne zamietli a melú si dookola to svoje.

Každopádne, mať obchodných partnerov alebo spojencov nie je na škodu.

Na základe činov a aktivít (výstavba budov a dištriktov, vojenské úspechy, rast populácie, vplyv...) pribúdajú vášmu impériu hviezdičky. Keď ich získate sedem, smiete vstúpiť do ďalšej éry. Znamená to, že si z dostupných možností vyberiete jednu veľmoc, s ktorou sa potom stotožníte. Treba si pritom všímať priority jednotlivých kultúr – niektoré uprednostňujú vojenský prístup, iné rozvoj formou výstavby a expandovania, ďalšie sa orientujú na obchod a vplyv. A to sú aj prvky, ktorými môžete dosiahnuť svoj ďalší rozvoj a napokon sa aj priblížiť k absolútnemu víťazstvu, o ktorom rozhoduje celková sláva. Navyše má každá mocnosť iné bonusy a špeciálnu jednotku.

Výber veľmoci je dôležitý a dá sa zmeniť až pri prechode do ďalšieho vývojového obdobia, ktorých je v hre celkovo šesť. Potom môžete zostať pri svojej pôvodnej voľbe s bonusom pre vplyv, ale vaše ultimátne jednotky už budú zastarané. Preto je optimálne zvoliť si novú veľmoc, ktorá prinesie modernejšie výdobytky a vylepšenia. V každej ére je pritom na výber vždy niekoľko špecifických impérií, ktoré v danom období patrili k najvýraznejším. Takéto formovanie vašej civilizácie je veľmi zaujímavé, i keď nelogické. Môže to totiž vyzerať napríklad tak, že v istej etape vládnete Egyptu, potom svoju veľmoc zmeníte na Rím, v ďalšej fáze sa z vás stane Osmanská ríša alebo starogermánski Teutóni a tak ďalej. Z každej kultúry si pritom zachováte jej jednotky a určité charakteristické prvky a vytvoríte si tak unikátny kultúrny mix.

V praxi je to ale skutočne nezmysel, asi ako keby sa Slovensko stalo zo dňa na deň Japonskom a o pár desaťročí neskôr USA. Možno keby tvorcovia skúsili ísť po línii príbuzných kultúr, napríklad by ste si vybrali Slovanov a potom sa rozhodli, či budete Poliakmi, Rusmi alebo Slovákmi, nebolo by to také absurdné, ale Humankind na to nehľadí. No treba povedať, že práve tento mišmaš s rozmanitými národmi dodáva hre šťavu a punc jedinečnosti. Najmä ak budete hrať opakovane od začiatku a skúšať množstvo rôznych kombinácií, ktoré aspoň do istej miery formujú aj celkovú hrateľnosť.

Pri ďalšom rozvoji sa otvárajú pokročilé možnosti a súčasti. Napríklad si môžete vyberať unikátne stavby a divy sveta, ktoré si prisvojíte a potom postavíte. Samozrejme, s extra bonusmi.

Do popredia sa dostanú rôzne ideológie a náboženstvá, takže politické rozdiely a viera vám môžu skomplikovať vládnutie. Výrazné zmeny ponúka administratíva s občianskymi vyhláškami a ustanoveniami. Ide o rôzne problematiky, ktoré postupne pribúdajú v polkruhovom zozname a vy môžete použiť svoj vplyv na výber jedného z dvoch ustanovení. Môže sa to týkať postoja k otrokom, brancom, viere, vlastníctvu pôdy a podobne. Získate permanentný bonus napríklad k produkcii jedla alebo iné výhody, ale pozor na to, ktorým smerom sa potom bude uberať vaša krajina.

Aj keď sa dá napredovať aj bez agresie a častých vojenských konfliktov, bitkám sa predsa len nevyhnete. Samozrejme, ak vás láka práve táto cesta, bojovať môžete do sýtosti. Bežná armáda môže byť zložená z niekoľkých jednotiek, ktoré spojíte dokopy a presúvate ich po makete krajiny. K boju dochádza pri stretnutí s dravou zverou, banditami a agresívnymi bojovníkmi nezávislých klanov a, samozrejme, s jednotkami znepriatelených veľmocí.

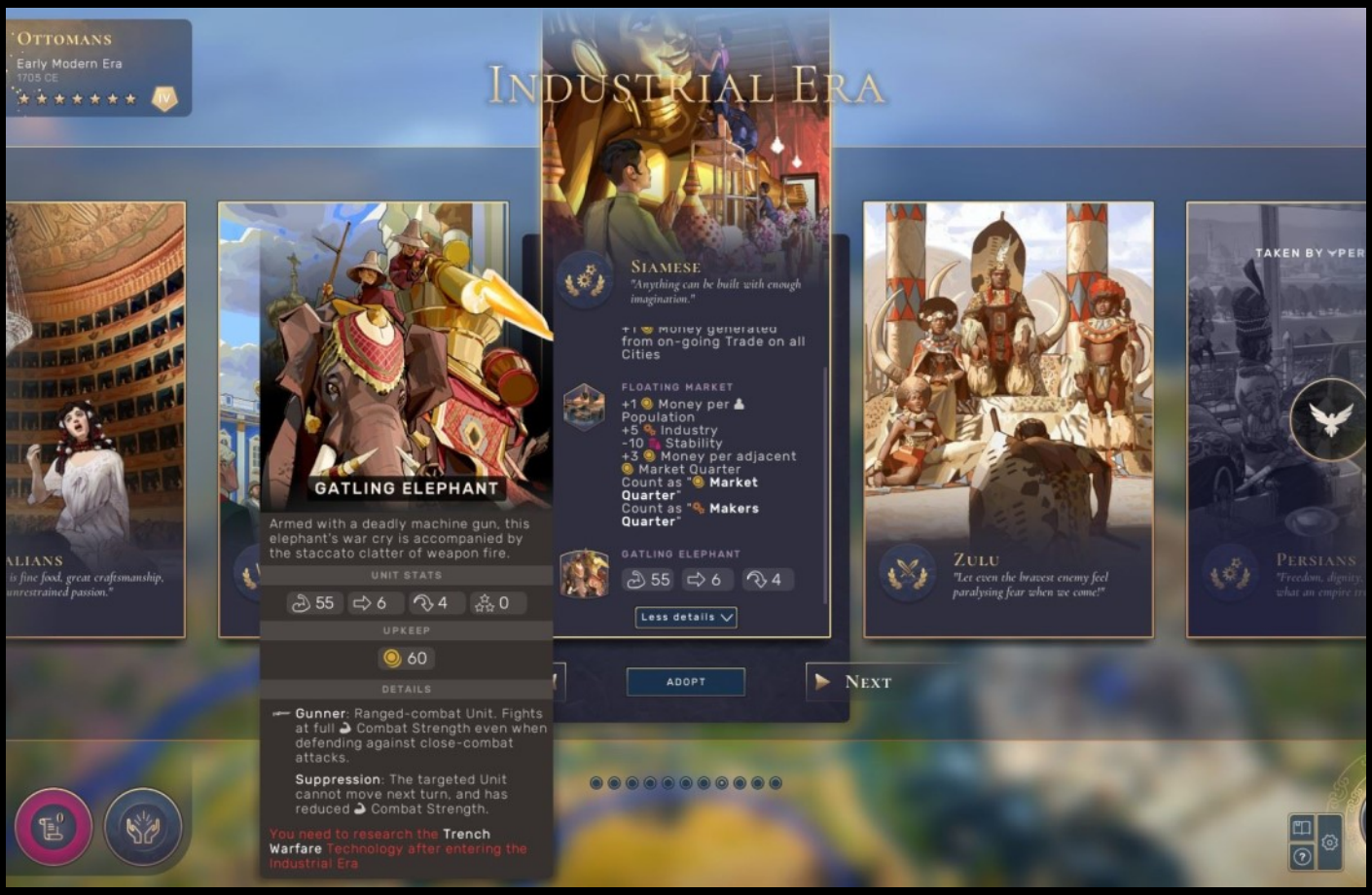
Boj môžete nechať na automatiku, najmú keď vidíte, že línia s odhadom výsledku vás predurčuje na istého víťaza. Alebo v ťahovom režime rozložíte a posúvate svoje jednotky po hexagónových poliach, kde máte rozdrviť nepriateľov a brániť svoju vlajku. Mestám pritom pomáhajú obranné múry a doplnky, i keď niekedy je ich efekt mizivý. AI súperi v boji chvíľami konajú vcelku rozumne, ale robia aj absurdné chyby. Umelá inteligencia zjavne nie je silnou stránkou hry. V bojoch síce máte určitý priestor na taktizovanie, ale často to kazí neschodný terén. Bitka sa totiž odohráva priamo na makete krajiny, kde hory a všetky okolité objekty vytvárajú bariéry. Kvôli tomu neraz musia jednotky robiť dlhé obchádzky, alebo sa nemajú kam pohnúť, kým nepadnú armády v prvej línii. Výsledný dojem z bojov je tak rozporuplný.

Nové sídla sa dajú získať aj dobrými vzťahmi s nezávislými mestami, ktoré podporujete peniazmi alebo vplyvom. Následne ich môžete investovaním ďalších bodov vplyvu anektovať. Stanú sa tak plnohodnotnou súčasťou vášho impéria a už sú pod vašou kontrolou. V pokročilých etapách treba počítať aj so znečistením. Môže ho produkovať aj vaše impérium, najmä pri modernizácii s vlakmi a továrňami. Znečistenie sa môže stať natoľko neúnosným, že dôjde k predčasnému koncu hry. Svet jednoducho zabije odpad.

Preto je vhodné napríklad vysádzať lesy a robiť ďalšie opatrenia, aby vaša veľmoc nebola vyhláseným šíriteľom tejto skazy. Hra tak má aj ekologický podtón a načrtáva aktuálny problém ľudstva, ktorý je tu zaujímavou, a pritom nevtieravou súčasťou.

Ťaženie, pri ktorom si môžete aj zvoliť obťažnosť na základe vašich preferencií a skúseností so 4K stratégiami, dopĺňa multiplayer. V press verzii ho nebolo veľmi s kým hrať, každopádne si tam nastavíte ľubovoľné parametre sveta, mapy a rôznych súčastí, počet hráčov a možnosť sledovania divákov. Reprezentuje vás avatar, ktorému viete upravovať vzhľad.

Grafika je na tento štýl hry slušná, hoci vám pri pohľade na krajinu nevyskočia oči z jamiek. Detaily sú solídne, no možno by bolo fajn, keby sa terén dal ešte o niečo viac priblížiť, napríklad aby ste si poriadne zblízka pozreli Sochu slobody či iné unikátne objekty. Celkovo sa spracovanie sveta, ale aj jednotlivé položky vyznačujú pestrými farbami. Menu sú prehľadné, i keď občas som hľadal spôsob, ako vyskočiť z niektorých obrazoviek a vrátiť sa späť na hlavnú plochu. Hudba je parádna a prispôsobuje sa aj vašej aktuálnej kultúre a vývojovému obdobiu. Dabing je na úrovni, ostatné zvuky sú skôr obyčajné.



Humankind má všetko, čo dobrá 4X stratégia potrebuje. Je to komplexná hra s patričnou hĺbkou, hoci pri porovnaní so sériou Civilization sú tu niektoré prvky menej rozvinuté alebo úplne chýbajú. Napríklad taká špionáž, cesty a podobne. Na druhej strane je však Humankind prístupnejší širšiemu spektru hráčov, pretože je menej komplikovaný, pritom však stále predstavuje výzvu. Niektoré prvky sú trochu diskutabilné a potrebovali by dotiahnuť.

Už len zmena civilizácie na úplne inú pri novej fáze vývoja je dosť absurdná, ale súčasne podporuje variabilitu hry pri skúšaní rôznych kombinácií národov. Rozhodujúce je, či sa napokon dostaví zábavný výsledok, a to jednoznačne áno.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY
+ zmeny veľmoci v etapách vývoja podporujú celkovú variabilitu (i keď sú nelogické)
+ hra je komplexná, ale nie priveľmi zložitá
+ manažment zdrojov
+ zážitok v multiplayeri
+ parádny soundtrack

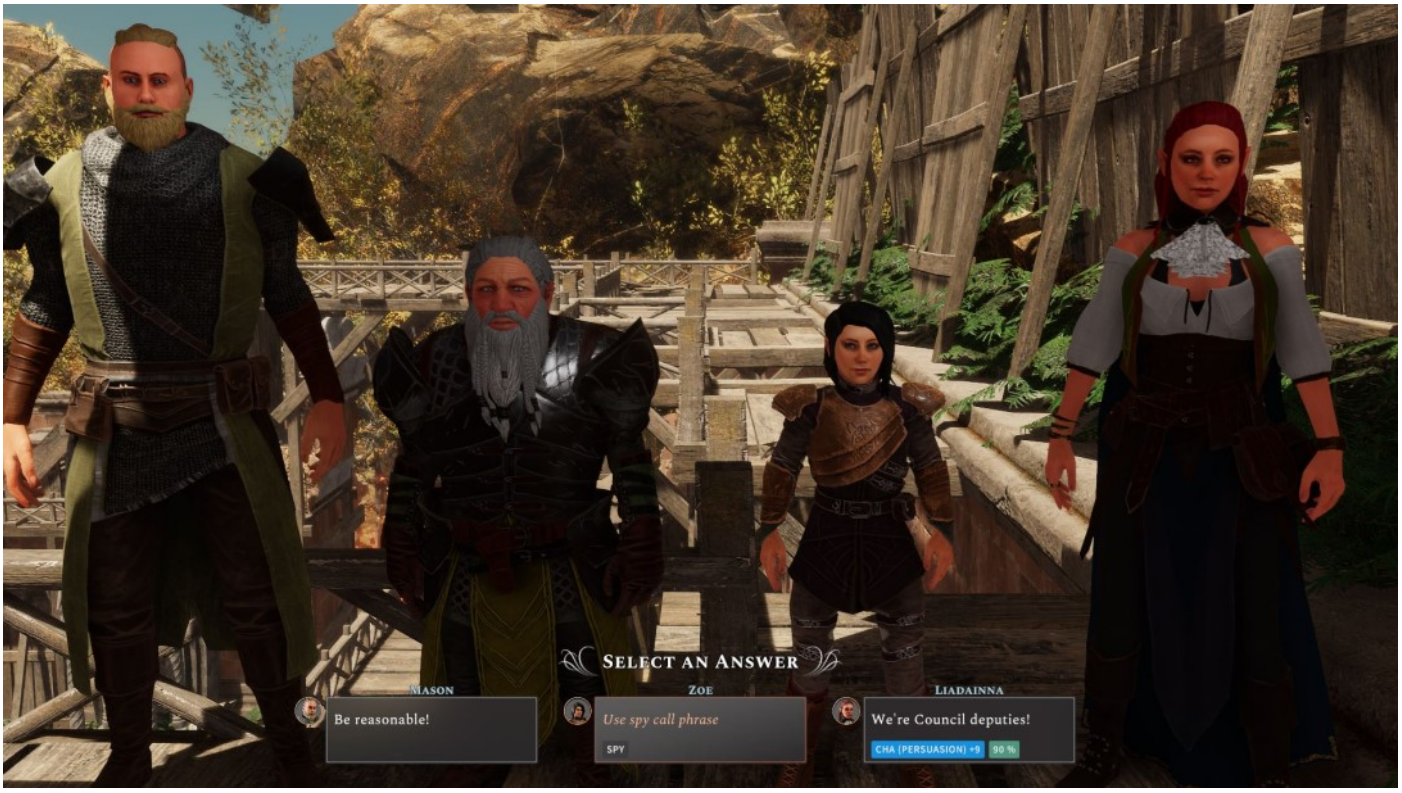
MÍNUSY
- slabšia AI diplomatov a protivníkov v bitkách
- obmedzenia v boji, najmä kvôli neschodnému terénu
- niektoré nedotiahnuté a menej efektívne súčasti

8.0

RECENZIA

SOLASTA
CROWN OF THE MAGISTER

TACTICAL ADVENTURES - PC



Keď som pred časom písal v dojmoch o tom, ako sa Solasta: Crown of the Magister tak trochu stratila pri ohlásení a vydaní Baldur's Gate 3, netušil som ešte, že to bude nakoniec taká skvelá záležitosť. Hra od malého francúzskeho štúdia Tactical Adventures založená na Dungeons & Dragons SRD 5.1 pravidlách začala svoju púť vo fáze predbežného prístupu, postupne sa dočkala mnohých vylepšení a nakoniec len veľmi málo jej chýba k dokonalosti.

Ak ste čítali moje dojmy z hry ešte počas predbežného prístupu, tak viete, že jedna vec, ktorá mi vadila najviac, bola absencia nastavenia obťažnosti. Predsa len, prvok náhody v podobe hodu virtuálnou kockou pred každou akciou vám dokáže hru dostatočne skomplikovať. Môžete si už vybrať z prednastavených alebo si vytvoriť vlastnú náročnosť. Autori si dali mimoriadne záležať a dovolia vám upraviť si neskutočne veľa aspektov hry. Aj vďaka tomu je hra mimoriadne prístupná, a to aj pre tých, ktorým prvok náhody príliš nevonia.

Chcete, aby nepriatelia mali viac života? Alebo menej? Chcete mať výhody pri hode kockou? Chcete nepriateľov, ktorí budú častejšie využívať silnejšie útoky, respektíve sa budú snažiť doraziť hrdinov v bezvedomí? Chcete ľahšiu výrobu? Nechcete čeliť prepadom pri cestovaní po svete Solasty? Chcete zoslať kúzlo aj keď máte obe ruky obsadené? Chcete viac miesta v inventári? To všetko sa dá. A to je len niekoľko príkladov. Autori sú očividne fanúšikmi série Assassin's Creed, keďže (takmer) všetko je tu dovolené. Nastavenia sa navyše dajú meniť aj v priebehu hry.

Čo už však počas hry nezmeníte, je vaša zostava hrdinov. Preto treba pri jej skladaní dobre vyberať. Najlepšie je vytvoriť si vlastné postavy. Editor ponúka veľa možností. Moju partiu tvoril horský trpaslík s triedou klerika, človek bojovník, vysoký elf ako čarodejník a močiarny hobit (polovičný) ako tulák. Okrem týchto je na výber ešte snežný trpaslík, sylvanský elf a ostrovný hobit čo sú podrasy a samostatná rasa polovičný elf. Medzi triedami je ešte k dispozícii palatín a hraničiar.

Nasleduje výber histórie a osobnosti, ktoré síce nemajú zásadný vplyv na hrateľnosť, ale s históriou (žoldnier, špeh, chudák, aristokrat, atď.) budú spojené špecifické vedľajšie úlohy pre každú postavu a osobnosť sa zas prejaví pri rozhovoroch a vystupovaní (autoritatívny egoista, chamtivý násilník, opatrný cynik a pod.). Potom si rozdelíte body do šiestich hlavných atribútov, ako sila, obratnosť, múdrosť a vedľajších podporných schopností, ako akrobacia, vnímanie, presviedčanie či história.

Niektoré triedy majú ešte aj ďalšie špecifické možnosti, ako napríklad voľba bojového štýlu pre bojovníka alebo náboženstva pre klerika. Upraviť si môžete aj výstroj, vzhľad a hlas postáv. Celkovo to je veľmi pekný počet kombinácií a rovnako dobre je spravený aj ďalší vývoj postáv po získaní vyšších levelov. Budete si môcť zvýšiť atribúty alebo pridať novú vedľajšiu schopnosť a neskôr aj ďalšie bonusy.

V závislosti od výberu triedy a aj schopností budú vaši hrdinovia môcť využívať širokú paletu zbraní, jedno aj obojručných, zbroje a podporných, obranných aj útočných kúzel. Nechýbajú meče, sekery, kladivo, luk, kuša, ľahké kožené a ťažké kovové brnenia. Nájdete ich ako korisť po nepriateľoch, dajú sa tiež kúpiť u obchodníkov, ale tie najlepšie a najkvalitnejšie, ktoré majú aj rôzne užitočné a magické bonusy, si vyrobíte sami. Samozrejme, až po získaní návodov a vzácnych ingrediencií. Okrem toho sa dajú vyrábať aj odvary, jedy, šípy a šípky (aj otrávené) a zvitky.

U obchodníkov navyše nájdete aj ďalšie doplnky, ako amulety, prstene, opasky so silnými bonusmi a ďalšie.

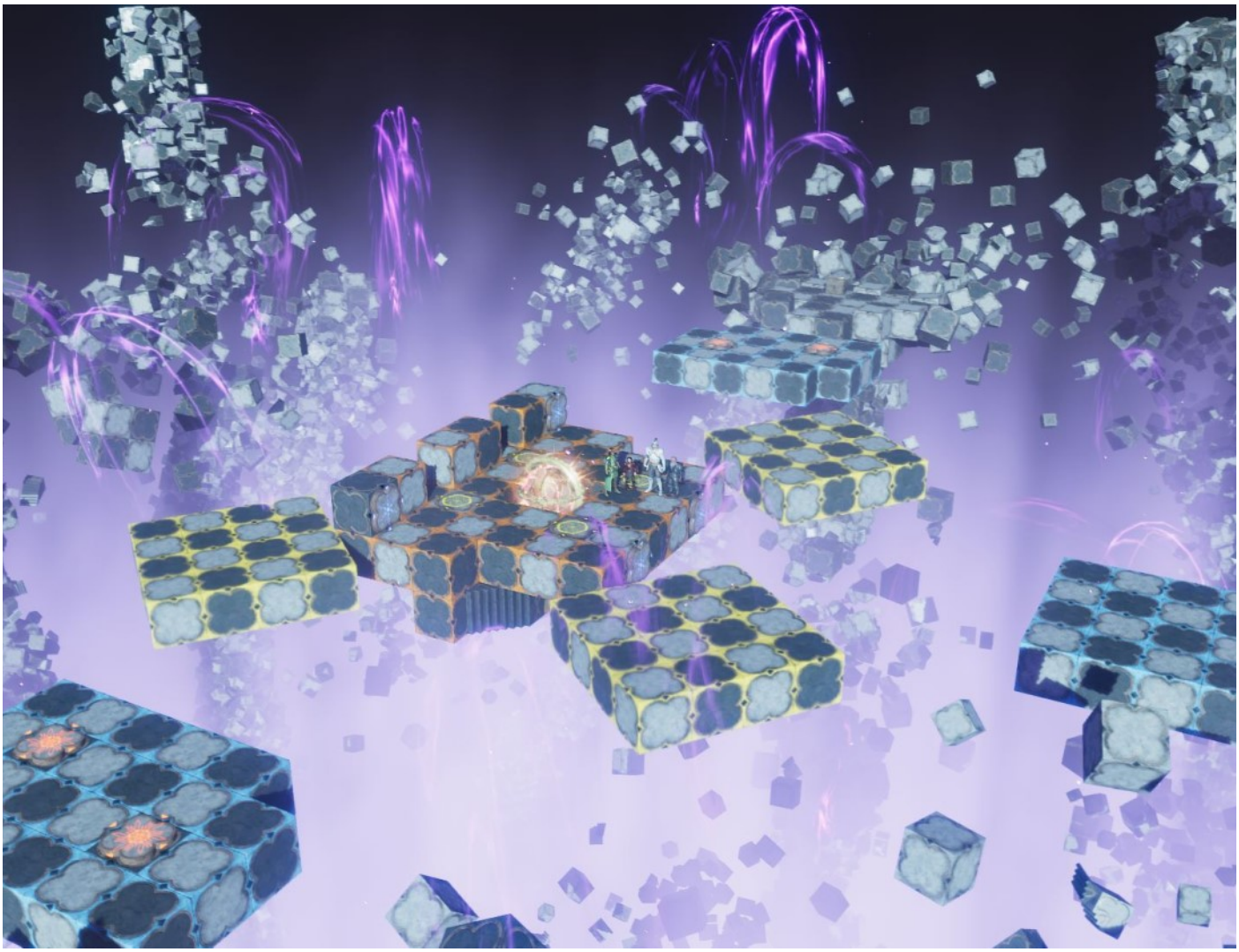
Tie najlepšie dobrodružstvá nezačínajú nikde inde ako v krčme. Presne tak začína aj hlavný príbeh Solasty. Po krátkom úvode, ktorý slúži zároveň aj ako tutoriál, sa vydávate na vašu prvú misiu do neďalekej pevnosti, z ktorej už dlhší neprichádzajú žiadne správy. Máte tri možnosti rýchlosti, akou sa vaša partia bude pohybovať po svete a podľa toho bude počas cesty odpočívať. Vtedy pútnici postavia tábor, najedia sa (ak majú čoho), zahrajú karty, budú viesť politickú diskusiu, prípadne niečo ulovia. Počas dlhého odpočinku tiež prebieha postup na vyšší level. A popritom všetkom budete dúfať, že vás neprepadnú nepriatelia. V prípade, že ich zbadáte najskôr vy, máte možnosť prekvapivo zaútočiť alebo sa skryť.

Práve moment prekvapenia hrá veľmi dôležitú úlohu. Prekvapená strana totiž stráca možnosť konať v prvom kole. V bežnom prostredí, kde už budete hrdinov ovládať sami, je preto najlepšie využívať pomalý kradmý pohyb. Odhalíte tak aj pasce. Miesto, kam partiu pošlete, však treba vyberať opatrne a len na krátke vzdialenosti. AI nie je úplne ideálna a hoci pri narazení na pascu okamžite zastaví (niekedy aj zbytočne, keďže sa dá ľahko obísť), pri nepriateľoch to už neplatí a tak ľahko môžete prísť o moment prekvapenia. Okrem toho čakajte aj nenáročné hádanky s tlakovými doskami.

V ideálnom prípade budete chcieť začať boj prekvapivým útokom z výhodných pozícii. Dôležitú úlohu hrá aj vertikalita a osvetlenie. Na stenách nájdete fakle, ktoré sa budú dať zapáliť (aj na diaľku kúzlom) a prostredia ponúkajú rôzne pozície aj na výhodné útoky zvrchu. V samotnom boji má každá postava určitý počet pohybových bodov a tradičné možnosti útoku, zoslania kúzla, vypitie odvaru, zmena vybavenia, odstrčenie nepriateľa, ale aj bonusové možnosti, ktoré sa dajú využiť raz počas boja, napríklad na druhý útok.

V bojoch budete čeliť rôznym druhom nepriateľov, od ľudí, cez prerastené pavúky, vlky, kostlivcov, elementálov a na rad príde dokonca drak. Aj nepriatelia majú svoje triedy, schopnosti, slabiny a odolnosti. Všetky potrebné informácie získate ich zabíjaním a nájdete v samostatnej sekcii (v beštiári). Hlavným nepriateľom ale budú Sorakovia, jašteričie bytosti, ktoré sa snažia infiltrovať do sveta a získať mocnú korunu. Tú ale získate vy a povedie vás príbehom ďalej. Nie je to epický príbeh plný zvratov, dôležitých rozhodnutí a prípadne aj viacerých koncov, ale to vôbec nevadí.

Hlavný príbeh pekne dopĺňajú kratšie, ale nie nevyhnutne jednoduchšie vedľajšie úlohy. Párkrát vás zavedú aj do úplne nových lokalít, väčšinou sa ale budete vracať na staré známe miesta.



V hre je aj niekoľko frakcií, pre ktoré budete môcť splniť nejaké tie úlohy, ale hlavne im budete predávať rôzne historicky cenné predmety. Získate tak peniaze aj reputáciu, vďaka ktorej získate zľavu na rôzne kvalitné a silné predmety. Výnimkou sú tzv. mrchožrúti, ktorých môžete poslať do vami vyčistenej lokality. Vezmú predmety, ktoré ste neodniesli a dajú vám podiel z predaja. Príjemná možnosť, ale záleží na tom, ako si nastavíte inventár a jeho kapacitu. Jeho manažment však trpí nedokonalosťami, ikony predmetov sú zbytočne veľké a chýba filtrovanie. Paradoxne, inventár obchodníkov túto funkciu má.

Určité námietky by sa dali vzniesť aj voči vizuálu. Hlavne postavám by sa zišlo viac „mejkapu“. Autori to však vyvážili rôznorodými atraktívnymi prostrediami, nepriateľmi a efektmi kúzel. Naviac pribalili aj nástroje na vytváranie vlastných levelov. Solasta: Crown of the Magister sa zaradí k jedným z najlepších hier roka a autori môžu byť právom hrdí. Je to skvelá ťahová RPG v populárnom a známom svete Dungeons & Dragons, ktorá je vhodná pre všetkých.

ADAMXMX

PLUSY

+ výborné možnosti upravenia náročnosti a pravidiel, prístupné pre všetkých
+ prepracovaná tvorba a vývoj postáv, veľa volieb a kombinácií
+ RPG prvky a taktické možnosti

MÍNUSY

- manažment inventára
- občas AI hrdinov

9.5

RECENZIA

ALIENS
FIRETEAM ELITE

COLD IRON STUDIOS - PC, XBOX ONE, PS4

Alien univerzum je fascinujúce a ťažko skúšané. Po unikátnom filme Votrelec z roku 1979 prišlo akčnejšie pokračovanie Votrelci a potom ďalšie filmy, ktoré už mali rôznu kvalitu. Zaujímavé bolo aj spojenie Aliens vs. Predator. Zatiaľ najnovším prírastkom je priam stupídny Alien Covenant a uvidíme, či sériu ešte viac nezohaví plánovaný seriál. Popritom sa objavili aj rôzne videohry, pričom asi najvýraznejšou je AvP, kde ste mohli hrať za mariňáka, predátora aj samotného votrelca. Teraz sa stanete členom elitného vojenského tímu.

Fireteam Elite je kooperačná hra, v ktorej bok po boku nastupujú do boja traja hráči. Ak nemáte žiadnych kamarátov, prípadne odmietate náhodných online hráčov, vašich dvoch spolubojovníkov zastúpi AI. Umelá inteligencia aj vyzerá umelo, sú to totiž syntetickí vojaci, na ktorých sa však dá spoľahnúť. Prekvapivo dobre si počínajú v boji, bez problémov likvidujú votrelcov vyliezajúcich z dier a šplhajúcich po strope. Občas si síce pri slepom nasledovaní vašej postavy nevšimnú potvory, čo vykukli pár metrov za ich chrbtom, ale inak sú cennou výpomocou.

Navyše vás neváhajú ihneď oživiť, keď vás nepriatelia prevalcujú, takže sa znovu postavíte na nohy a bojujete ďalej. Počet možných oživení každej postavy pritom záleží od obťažnosti. Na tej štandardnej sú štyri. Potom je definitívne KO.

Ste mariňák z vesmírnej lode Endeavor, kam sa vraciate po úspešných, aj tých neúspešných misiách. Na začiatku, ale aj potom dodatočne, si môžete upraviť vzhľad svojho vojaka alebo vojačky, čo podporujú aj nové odevy, pokrývky hlavy, kozmetické doplnky, emócie a nálepky. Dej sa odohráva 23 rokov po udalostiach hlavnej filmovej trilógie a čakajú na vás prieskumy a záchranárske výsadky, pri ktorých čelíte xenomorfom, ale aj syntetickým nepriateľom. Vaša lietajúca základňa má síce pekne vybavené priestory, ale veľa tam toho nenarobíte. Maximálne podebatujete s hŕstkou vojenského personálu a skladníkom v zbrojnici. Postavy sú slušne nadabované, len škoda, že pri rozhovoroch aj neotvárajú ústa, bolo by to vierohodnejšie. Môžete sa od nich dozvedieť zaujímavé informácie, ktoré nakoniec vždy vedú k nasledujúcej misii.

Misií je celkovo dvanásť, plus režim hordy s čoraz silnejšími vlnami protivníkov, čo na výlučne kooperačnú hru pri launchi nie je zlé. Misie sú rozdelené do štyroch minikampaní, vždy po tri a odomykajú sa jedna za druhou po úspešnom zdolaní tej predošlej. Priemerná misia sa teoreticky dá zvládnuť za 20 minút, ale to väčšinou vtedy, keď ju už prechádzate opakovane, s dobrým tímom, lepšou výbavou a už presne viete, kedy a kam ísť. Inak to môže byť aj viac ako polhodina. Každá kampaň ponúka iné prostredie, či už je to interiér základne, jaskyne a chrám, kde vidíte aj odkazy na film Prometheus – tie obrovské hlavy so zakrivenými nosmi, ktoré sa nedajú pomýliť.

Pred vstupom do misie si môžete upraviť výbavu a vybrať jedno zo štyroch povolaní, pričom všetky zamerania aj zbrane získavajú individuálne skúsenosti a levely. Zaujímavosťou sú karty s výzvami, z ktorých si smiete jednu zvoliť a tá potom funguje ako modifikátor. Takže napríklad v misii máte monochromatické videnie alebo žiadny HUD, treba ju prejsť do 20 minút alebo sú protivníci silnejší a podobne. Keď s vybranou podmienkou zdoláte misiu, zinkasujete extra znásobené skúsenosti a rýchlejšie vám porastú levely.

V teréne vždy máte vo výbave dve primárne zbrane a doplnkovú pištoľ, pár schopností podľa druhu povolania a jeho perkov. Výzbroj môžete vylepšovať doplnkami alebo nahradiť inou a perky si pridávate zaujímavým spôsobom. Odomykajú sa podľa levelu a majú podobu rôznych modulov a modifikácií, ktoré vkladáte do mriežky so slotmi. Niekedy ich musíte otočiť alebo poprehadzovať, aby sa vám tam zmestili. Potom už prinášajú svoje bonusy, ako je zlepšenie účinku, rýchlejšie nabíjanie alebo rozšírenie aktívnej schopnosti.

Jednoznačne najlepším povolaním je demolátor - demolisher a jeho ťažké zbrane, čo je v základnej výbave L56A3 Smartgun. To je tá parádna dlhá zbraň, s ktorou sa v Aliens predvádzal Drake a Vasquezová a tu pekne automaticky zameriava ciele. Neskôr ju môžete nahradiť plameňometom, raketometom, granátometom alebo snajperkou. Oceníte aj špeciálnu schopnosť vystreliť salvu rakiet alebo striasť sa nepriateľov, keď už idú na telo. Strelec- gunner sa spolieha na základnú automatickú pušku a brokovnicu, rád hádže granáty. Technik – technican má slabšiu výzbroj, ale je dobrou podporou najmä so svojím stacionárnym guľometom, ktorý môže kedykoľvek rozkladať. Doc má na doktora slušnú palebnú silu a hlavne, prirodzene, lieči a zachraňuje spolubojovníkov.

Pri trojici živých hráčov má každé povolanie význam a pekne sa dopĺňajú, ak hráte sólo s AI, jednoznačne si vyberte demolátora. Postup je koridorový, no nie stereotypný, prechádzate od jedného navigačného bodu k ďalšiemu. Ale môžete sa pozrieť aj do bočných chodbičiek, kde občas nájdete veci pre spravodajstvo alebo dobre skryté unikátne nálezy. Interakcia s prostredím je obmedzená, ale pre potreby dynamickej kooperačnej akcie primeraná. Môžete sa pohybovať, pobehnúť, preskočiť objekty alebo sa za nimi skryť aj páliť spoza nich bez vystrčenia hlavy. Okrem toho bežne aktivujete nejaké spínače alebo zbierate údaje, čo umožní vašej navigátorke, ktorá koordinuje váš postup, otvoriť prístup do ďalších priestorov a vyhľadať optimálnu cestu.

Príležitostne musíte prepáliť nejaké dvere, eskortovať postavu, ktorá, našťastie, nie je z cukru a nepadne po prvom výskyte votrelcov. Často sa dostanete na miesta, kde sa musíte určitú dobu brániť, buď kým neuplynie časový limit, napríklad do príchodu výťahu, alebo kým nezlikvidujete vlny nepriateľov. Tam spravidla bývajú truhlice s pomôckami, lekárničkou, ktorú môžete mať pri sebe len jednu a muníciou, ktorú tam naplníte bez obmedzení.

Zatiaľ čo pri bežnom prechádzaní uličkami na vás nečakane vyskakujú nepriatelia, v obranných fázach máte čas na prípravu a masaker sa začne až po aktivovaní špecifického zariadenia. Ak máte najnižšiu alebo štandardnú obťažnosť misie, keď už to vypukne, môžete páliť po všetkom, čo sa pohne, spriateleným postavám neublížite. Na vyšších náročnostiach už môžete zraniť aj svojich spolubojovníkov a boj s nepriateľmi, ktorí sa valia zo všetkých strán, je preto ťažší. Avšak už tá štandardná dá slušne zabrať. Väčšinu situácií síce bez problémov zvládnete, ale najmä vo fázach obrany vás dosť potrápi.

Príprava na obranu znamená, že použijete pomôcky, ktoré ste si priniesli zo základne alebo našli v truhliciach. Väčšinou ide o jednorazové predmety. Zvyčajne je to stacionárny guľomet s limitovanou muníciou, míny, pasce, špeciálna munícia s bleskovým či ohnivým efektom a dron, ktorý pomôže pri zameriavaní protivníkov. Využiť sa dajú aj schopnosti jednotlivých povolaní, napríklad technika. Potom už treba odolávať protivníkom a snažiť sa udržať naživе. A je to parádny masaker, pri ktorom strieka kyselina, ktorá vás môže zraniť, ale všimnete si, že tento preslávený devastačný jed votrelcov neničí okolie. To trochu degraduje inak poriadne adrenalínové prestrelky, hoci väčšinou si to ani nemáte čas uvedomiť. Najmä keď sa na vás rútia elitní protivníci a praetoriani, do ktorých treba vystrieľať veľmi veľa olova. A niekedy vás aj zvalia a musíte dúfať, že ak nestlačíte správne klávesy, aby ste sa z toho vymanili, zachránia vás spolubojovníci.

Každopádne, jedným z typických prvokov spojených s votrelcami je, že v mieste ich

výskytu sú roztavené múry, chodby a objekty. Ako po príchode mariňákov do komplexu na LV-426 vo filme Aliens. A nezabudnuteľná je scéna z prvého filmu, kde pár kvapiek z kyseliny facehuggera rozožralo niekoľko poschodí lode ...a potom aj Brettovo pero. Tu, bohužiaľ, také momenty neuvidíte. Základne zamorené votrelcami sú síce miestami zatopené a sem- tam objavíte zátarasy a podobne, ale väčšinou sú to priestory, ktoré nenesú známky žiadneho poškodenia. A ani v boji sa to nezmení. Škoda. Atmosféra v hre je totiž veľmi dobrá, ale bola by oveľa lepšia, keby tam boli takéto motívy a pohľady. Posledná kampaň má však oproti ostatným navrch, pretože už nesie jasné znaky infiltrácie votrelcami a konečne sa tam objavujú aj vajcia aj s ich nepríjemným obsahom a treba si chrániť tvár.

Celkovo je však dizajn jednotlivých lokalít vydarený, budete tam spoznávať typické súčasti Alien univerza, medzi ktorými nechýbajú technológie Weilandovej korporácie a sprevádza vás aj známy detektor pohybu. Sú tam pekné odlesky, záblesky pri streľbe a ďalšie efekty. Všetko sledujete z pohľadu tretej osoby s pekne formovanými postavami a pri zamierení s náhľadom zboku. Tvorcovia sa snažili zachovať charakteristické hudobné motívy, s ktorými si spájame najmä prvé filmy a napomáha to atmosfére. Zvuky zbraní tiež zodpovedajú ich filmovému podkladu. Sú vydarené, ale pri masových prestrelkách v press verzii boli občas trochu skreslené a rušené. V nahovorených pasážach príležitostne úplne vypadol dabing. Samotná akcia však prebiehala svižne a bez trhania.

Aliens: Fireteam Elite si nepochybne nájde svoje miesto medzi priaznivcami kooperačných akcií a neurazí ani fanúšikov votreleckej ságy. I keď neprináša nič revolučné. Misií je pri premiére dostatok a najmä v poslednej kampani majú správny temný nádych. A boje dajú zabrať. Na základni je nuda, ale tam si aj tak odskočíte len na nákupy a prezbrojenie, pričom možnosti úpravy výzbroje aj kozmetických súčastí sú dostatočne pestré. Aj podpora hry do budúcnosti vyzerá priaznivo - len škoda, že si hráči na jednotlivých platformách nezahrajú medzi sebou. Už 8.septembra vyjde bezplatný obsah, ktorého súčasťou bude aj nové povolanie Phalanx. Rozhodne sa do toho oplatí ísť, teda ak sa nebojíte, že vám z hrudného koša vyskočí Gigerova potvora.

BRANISLAV KOHÚT

PLUSY

+ adrenalínová akcia pre trojicu v koope
+ vydarená ponuka misií
+ solídna AI náhradníkov
+ rôzne možnosti úpravy výzbroje
+ hudba

MÍNUSY

- nezaujímavá domovská základňa
- chýba deštrukcia okolia votrelcami a ich kyselinou
- menšie chyby, ktoré treba vyladiť

8.0

RECENZIA

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD HD

NINTENDO - SWITCH

Nintendo si na oslavu 35. výročia Zeldy vybralo HD remake jednej z najkontroverznejších častí celej série. Skyward Sword vyvolal rozmanitú vlnu (ne)vôle pri vydaní, ako Wii exkluzivita pokúšal totiž pohybové ovládanie tak, že mu prispôsobil zásadné časti hrateľnosti. Na hranie vyžadoval doplnok Wii MotionPlus, ktorým chcel motivovať hráčov ku kúpe. Čas plynie, Skyward Sword tiež oslavuje 10 rokov od vydania a Nintendo mu dáva druhú šancu na Switch.

HD verzia síce prichádza s lepšou grafikou i novou ovládacou schémou, ale nedokáže zakryť niektoré neduhy minulosti, ktoré hra obsahovala už v origináli. Navyše titul zostarol dvojnásobne: už originál mal pár archaických prvkov vychádzajúcich zo vzorcov série a navyše hráči sú už po poslednej časti (Breath of the Wild) sčasti zvlčení: tam dostali otvorený svet, iné princípy hrateľnosti a tu sa servíruje opäť pravé retro overené časom. Tak treba k hre pristúpiť, inak budete sklamaní. Ale je prirodzené posudzovať aj ako pribúdajúce roky konfrontujú hrateľnosť.

Malé intro nám povie niečo o legende o záchrane sveta na zemi. Nájazd zla je vyriešený jednoducho – prológ už smeruje ďaleko do oblakov a načrtne pokojný svet. Skyloft je domov Linka i Zeldy, ktorá ho budí milým listom, aby nezaspal na veľmi očakávanú Wing Ceremony. Do súťaže v oblakoch sa však nemôže zapojiť, pretože jeho sprievodca Loftwing mu chýba a zisťujete, kto stojí za jeho zmiznutím. Párhodinový úvod slúži na zoznámenie s ovládaním i viacerými mechanizmami. Do rúk beriete najprv ovládanie, neskôr sa rozkukáte po mape a hra vás posiela na rozmanité miesta: od akadémie cez bazár po zákutia za vodopádom. Navštívite učiteľa šermu, ktorý vás učí potrebné triky a potom začína nielen honba za kúzelným mečom, ale najmä hlavná porcia hry. Lebo pri jednom prelete Linka so Zeldou v oblakoch sa objaví podivné čierne tornádo – a Zelda mizne nevedno kam.

Znalí hráči i dobrí tipujúci tušia, že Skyloft nie je jediné existujúce miesto na svete. Naopak, tam žijú milí ľudkovia, ale taký tatko Zeldy by asi vedel čosi porozprávať o zemi pod oblakmi, kam sa Link začne vydávať.

Funguje to jednoducho – odblokovanie novej krajiny vytvorí lúč svetla určitej farby. Keďže ste sa naučili lietať, môžete sa k nemu priblížiť a na mieste je vykreslený priechod do zeme pod oblakmi – tam čaká nová destinácia. Sprvoti sa hra tvári ako detektívka, Link je na stope Zeldy, ktorá akoby putuje hodinu či pol dňa pred ním a on hľadá isté indície alebo rôznych obyvateľov lokalít, čo by mohli prezradiť niečo o blondínke na ceste.

Nie je to najepickejší diel série, ale má atmosférický začiatok a po ňom príde tradičné putovanie do niekoľkých regiónov, ktoré sa líšia reliéfom, labyrintmi i prostredím. Lesy, lávy, púšte, všetko podľa známej mustry.

Dialógy nie sú nahovorené, ale hovorí sa neustále – už samotný prológ so Zeldou nesie veľa viet a potom prídu rozmanití komunikatívni obyvatelia a element, ktorý pobúril mnohých: Fi. Bytosť podobná modrej víle s exotickým nádychom vám síce dáva rady, no zároveň aj kopu bizarných informácií v štýle „máte 95% šancu, že uvidíte východ“ alebo „Zelda išla na 85% týmto smerom“. Nie je to nápadité, vtipné a býva to pomerne častý zjav. Konečne porazíte prvého bossa a za ním si chcete prevziať istý element a Fi ho komentuje opäť nejakým percentom.

Na jednej strane vás hra napína a ste na stope pútavých elementov, na druhej strane riešenia vybraných situácií nie sú veru uspokojivé, nehovoriac o tom, že hra strieda tempo: isté pasáže plynú nádherné, no ďalšie sa neuveriteľne vlečú a hra vás občas prestane baviť aj pred prvou polovicou. Niekedy hľadáte neviditeľne drobné predmety či obyvateľov, inokedy si užívate perfektný dizajn lokácie. To je azda dôvod, prečo hra nepatrí ku špičke série: kolísavosť nebýva hlavnou devízou pri nápise Zelda.

Veľa sa ukáže už v prvom svete – dva ďalšie však chyby i krásy opakujú. Nehovoriac o prepálenom využívaní pravidla troch na všetko. Krajiny sú tri, idete do nich tri razy, proti mnohým nepriateľom stačia tri rany. Inflácia trojky však nie je všemohúca – raz som ostal prekvapený, keď si tuhší goblin vypýtal štyri rany na porazenie. Dumal som, či to nebola chyba, ale aj ďalší zástupca rodu potreboval schytať štyri zásahy. Pravidlo troch poznáme z Nintendo hier a niekedy vám umožní krotiť očakávania (aj nejeden boss má tri typy úderov), ale v Skyward Sword ho využívajú tvorcovia otrocky.

Hra strieda tri formy lokalít – prvým je Skyloft, kam sa vždy môžete vrátiť odovzdať rupie, minúť ich v bazári za top predmety, štíty či fľašky. Druhou sú otvorené krajiny: tu dostanete úlohu a na relatívne veľkej ploche riešite priestorové puzzle. Chcete sa všade dostať, využiť skratky, pozbierať predmety, sekať laná či šplhať sa na liany. Treťou sú dungeony, ktoré sú premyslené, ale čas netrávite iba v nich.

Na Skyloft si zvyknete rýchlo a po čase sa orientujete spamäti. Otvorené krajiny sú iný oriešok, často sú pomerne veľké a posiate rôznymi skratkami či nepriateľmi. Akurát hra sa chová občas zvláštne: pri jednom queste treba nájsť náčelníka i drobcov. No paradoxne som najprv našiel dvoch malých a skoro sa zasekol, lebo tretí bol v nedohľadne (aj šéf).

Hra využila trik: cesta k istému drobcovi vedie cez náčelníka a to, že ste pátranie odpálili vo veľkom a polovicu máte, nerieši. Je otázne, či by bolo lepšie dať umelú stopku a nájsť najprv náčelníka, až potom aktivizovať drobcov. No bez stretnutia náčelníka netušíte, že čo treba urobiť. Krpatí len hovoria o náčelníkovi a že ho treba nájsť.

Niektoré lesy i pláne si zaslúžia pochvalu za hutný dizajn, iné dodajú skôr osvedčený štandard. Na hre je cítiť, že pracuje aj s vertikálnymi vrstvami – malé jaskyne, vysoké končiny stromov, šanca zostreliť niečo z výšky alebo prechádzanie cez priepasti (kam môžete spadnúť – niekedy aj zomrieť), to všetko patrí k dizajnu. Skyward Sword však ignoruje šípky alebo kurzor, ste odkázaní na seba ako v starých dobrých hrách, preto treba počúvať, sledovať a skúmať všetko podozrivé. Zväčša to funguje, len občas sa dostaví pocit, že netušíte čo robiť a priestor vás prevalcuje.

Najlepšie ostávajú bludiská, kde sa autori hrajú doslova s každou miestnosťou. Tam je priestorový puzzle, tu si musíte zostreliť nejaké lano, inde zase trafiť aktivačné zariadenie na zavreté dvere alebo premyslieť si, ako sa doplaziť ku kľúču, ktorý zaručene bude pasovať na poslednú prekážku. Dizajn sa na jednej strane pokúša ukázať možnosti, ale väčšinou sú tu jednoznačné cesty k riešeniu na lúskanie. Môžete využívať rozličné vychytávky – popri klasickom praku, luku a bômb sa núka najmä ovládaný chrobák (tlačí sa do každej jamky a ovládate ho na diaľku ako dron, donesie kryštál, presekne lano), rukavice na vyhrabávanie zo zeme a vetromet na odfukovanie špiny. Najviac si užijete chrobáka a na konci bludísk čakajú nepríjemní bossovia s rozličnými taktikami, ktorých málokedy zdoláte na prvý raz. Vďaka za krásne cesty k nim, ale občas preklínam, že tu nejakí bossovia sú.

Pretože – a to je esenciálna súčasť tejto časti – sa dostávame k ovládaniu a to nedokáže zakryť chyby, ktoré obsahuje hra v jadre už 10 rokov. Po novom si môžete zvoliť pohybové ovládanie s Joy-Conmi (ak máte klasický Switch) alebo nové ovládanie s páčkami (jediná cesta na Switch Lite). Chvíľu som skúšal pohybové ovládanie – a mám pocit, že od Wii MotionPlus a starých fintičiek sme sa tak ďaleko neposunuli. Hra má implementovaný pohyb na ovládanie meča: horizontálne, vertikálne či diagonálne údery mapujú váš pohyb v priestore, ale nie sú ľahké na zvládanie. Neraz chcete dať horizontálny úder a končíte pri diagonálnom.

Môžete to skúšať, trénovať, ale málokedy zvládnete údery na sto percent. Lenže zatiaľ čo rozbíjanie pokladov, sekanie trávičky či hobľovanie stromov funguje, v boji sa ukáže nespoľahlivosť systému.

Nepriatelia sa totiž radi bránia, odskakujú a bossovia používajú špecifické údery, ktorým musíte čeliť a kontrovať ich. Niekedy použiť štít, inokedy opačný úder alebo v poslednej chvíli uskočiť a zasadiť protiúder. Čím dlhšie hráte, tým viac vás bolia ruky a údery sú menej presné. Prirodzene bossovia sú tí najťažší, majú prešpekulované údery, potrebujete na nich nájsť stratégiu a preniesť ju do pohybov.

Pohybové ovládanie poznáme, preto bola moja väčšia zvedavosť na nové, bez pohybov. V tom smere sa pozornosť autorov sústredí na pravú páčku – jej pohyb simuluje pohyb v priestore, takže ju musíte správne natočiť vertikálne, diagonálne, horizontálne a... bohužiaľ, pocit z ovládania je vlastne zhodný. Je to rovnako frustrujúce, nie vždy presné (ale dá sa hrať na handhelde), že pri súbojoch s bossmi som neraz vyťahoval Joy-Cony a skúšal hrať v pohybe, aby som sa opäť vrátil iba k páčke. Niektoré skoky medzi lanami sú nemenej náročné pri smerovaní kurzora a časovaní skoku postavy. Väčšinu hry som síce absolvoval v handheld móde a s páčkou, ale nemôžem konštatovať lepší zážitok.

Pekelná je totiž pri veľkých miestnostiach či bojoch aj kamera. S Joy-Conmi ju môžete otáčať či hýbať pravou páčkou, ale v nepohybovom sa používa páčka a bočné tlačidlo L. Čo v pohode dávate, keď je situácia pokojná, no nie uprostred súboja pri plnom sústredení na odrážaný pohyb bossa. Dlho som nehral taký titul, kde by som mal chuť prekopať celé ovládanie z gruntu.

Okrem boja sa môžete tešiť aj na iné náročné výzvy – napríklad v jednom leveli treba prechádzať cez zónu a zbierať slzičky. Nemáte však zbrane, ste zraniteľní a sekvenciu opakujete viac ráz. Uf, ani táto sa po 10 rokoch nezmenila k lepšiemu a vyvoláva ťažké spomienky.

Skyward Sword sa však dá pochváliť za iné atribúty. Napríklad systém upgradu predmetov je účinný a rupie sa dajú investovať na rozličné vymoženosti. Potom z praku letí viac šutrov naraz alebo je štít odolnejší (má samostatný ukazovateľ). Prípadne u kováča využijete aj ingrediencie zbierané priebežne v údoliach i na púšti. A Linkov pohyb je univerzálny: dokáže skákať, šplhať, plávať, padať, štverať sa, loziť, no stále si treba dávať pozor na staminu. Veru, aj v boji klesá intenzívne a unavení si neseknete.

Okrem hlavných misií si môžete užiť aj poletovanie na oblohe a podľa chute plniť vedľajšie úlohy. To lietanie je síce pomalé a po čase sa zunuje, ale nie je kontraproduktívne. Na oblohe sú rôzne miesta, no nie každé obsahuje niečo zaujímavé.

Bádateľov však viaceré destinácie potešia a nie sú samoúčelným žrútom času. Takže plním úlohy obyvateľov vždy, keď sa nejaká objaví.

HD remake sľúbil lepšiu grafiku a Switch verzia sa vyšvihla oproti kostrbatému originálu z Wii, ale zároveň cítiť starší dátum vydania. Pôvodný engine sa ošialiť nedá, ale najmä handheld mód doručí adekvátny vizuál a nebudete sa zamýšľať nad rozlíšením. Naopak, je tu posun vpred a k rozprávkovej atmosfére vyhladená grafika pasuje. Nečakajte megajemné modely, ani detaily prostredí, ale určite autori doručia pozerateľný kúsok. Hudbe či zvukom niet čo vytknúť, že je Link mĺkvy a dialógy nie sú plne nahovorené, to už poznáte, ale melódie vás neraz posúvajú vpred a svoju rolu plnia znamenito.

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD ostáva mierne rozporuplným zážitkom aj po 10 rokoch. Je tu lepšia grafika, v handheld móde je to paráda, ale frustrácie z pohybového ovládania veru nemiznú, dokonca ani pri novej alternatíve. Hra doručí krásne momenty objavovania, dobrodružstva, prvotného posunu v deji, ale v druhej polovici má menej silných chvíľ, skôr prídu ošúchané elementy. Stále je to nadpriemerná hra a oproti originálu si zaslúži trošku vyššie hodnotenie. Ale séria je stavaná na vyššie klenoty.

MICHAL KOREC

PLUSY
+ veľmi solídny námet a štart narácie
+ kvalitné lokality na skúmanie
+ výborné bludiská a rébusy
+ viaceré dobré novinky v sérii
+ kopa predmetov a vybrané postavičky
+ lepšia grafika

MÍNUSY
- nevyrovnané ovládanie v oboch variantoch
- prepálené pravidlo troch a iná recyklácia
- frustrujúce súboje s bossmi kvôli pohybu i kamere

8.0

RECENZIA

HELL LET LOOSE

BLACK MATTER - PC

Z indie sféry prichádzajú v poslednej dobe zaujímavé multiplayerové akcie, ktoré môžu konkurovať aj AAA titulom. Začala to Red Orchestra, ale videli sme tam aj Verdun, Tannenberg, Squad, Post Scriptum a nakoniec aj Hell Let Loose, multiplayerovku umiestnenú do druhej svetovej vojny, ktorá práve vychádza vo finálnej verzii. Problémom všetkých týchto hier je príliš veľké sústredenie sa na realitu a menej na hrateľnosť, čo následne obmedzuje ich publikum. Bude Hell Let Loose iné?

Hell Let Loose je od pôvodne malého indie tímu Black Matter, ktorý začínal od podlahy, hru sa snažil prefinancovať cez Kickstarter, ponúkal v Early access, aby sa neskôr ako získaval peniaze rozrástol, získal si vydavateľa Team 17 a teraz po rokoch hru dotiahol až k vydaniu, a to v prekvapivo slušnom stave.

Rovno si povedzme, že hra sa výrazne neodlišuje od ostatnej indie sféry a ponúka realistickú multiplayerovku, z čoho už vyplýva náročnosť a nervy, keďže hra vám boje nijako neuľahčuje, zabitia sú tu aj na prvú ranu a nemusíte ani vedieť, čo vás zabilo. Zároveň to však autori označujú ako squadovú multiplayerovku, čo je veľmi dôležité, keďže práve jednotka a spolupráca v nej je tu základ hrateľnosti.

Ponuka hry zachytáva len multiplayer bez iných možností, nenájdete tu kampaň a, žiaľ, ani tréning alebo tutoriál. Noví hráči to tak budú mať ťažké a budú si musieť dlhé hodiny zvykať a učiť sa taktiky a postupy od skúsenejších hráčov. Samotný obsah vytvára ponuka máp, ktorá doteraz v Early access zachytávala západný front, ale s vydaním kompletnej hry prišli aj prvé mapy z východného frontu a sovietskou stranou. Zahráte si tak boje ako za US a nacistov, tak aj za sovietov.

Z máp je pri vydaní dobrá ponuka je ich tu cez desiatka, kde si zabojujete na plážach Omaha Beach, na kopci Hill 400, v meste Carentan, ale aj v zasneženom Belgicku a aj v lesoch na Siegfriedovej línii v Hurtgen Forest mape. V Rusku nájdete Stalingrad a Kursk. Všetko sú rozľahlé mapy a hlavne rozmanité. Sú tu mestá, polia, lesy. Mapy sa autori snažili prepracovať podľa reality, ale nie doslova a sú tam prvky upravené pre lepšiu hrateľnosť.

Na mapách si zahráte v dvoch režimoch Warfare a Offensive. V oboch režimoch sa stretne 50 vs 50 hráčov a v oboch sa postupne obsadzujú sektory mapy. Vo Warfare vyhrávate keď obsadíte všetky, respektíve ten kto obsadí viac v danom čase, v Offensive jedna strana útočí, druhá bráni sektory.

Pričom aj samotné mapy majú na rôznych miestach inú taktiku podľa aktuálneho bodu o ktorý sa bojuje. Pekne to ukazuje Omaha Beach, hlavne ak hráte za útočníkov v Offensive móde. Dostať sa na pláž a zatlačiť nepriateľov s minimom krytia nie je jednoduché, následne ako postupujete sa situácia mení a z nevýhodného postavenia sa dostávate do výhody.

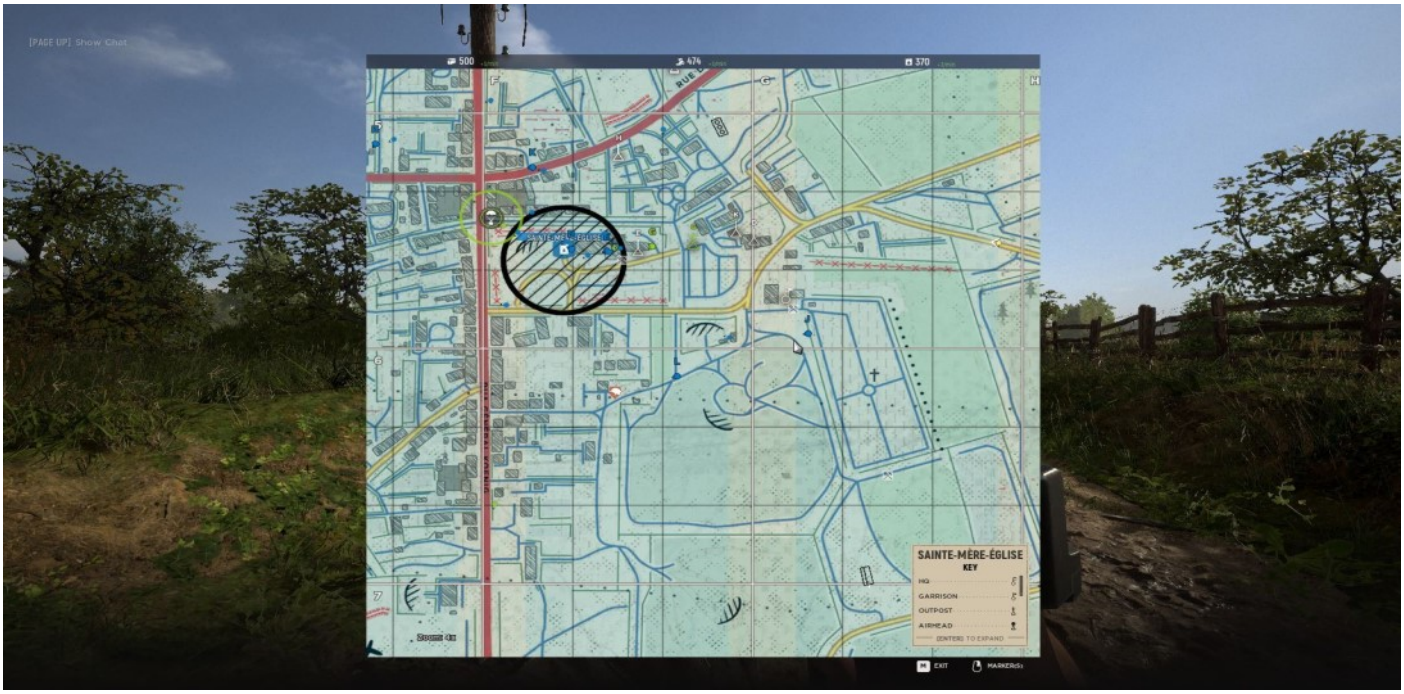
Mapy sú veľkosťou masívne, majú rozlohu približne 4 kilometre štvorcové, zdajú sa väčšie ako napríklad Battlefield. Na jednej strane je to dobre, na druhej sa nachodíte. Našťastie, vždy sa bojuje len o určité miesta, a tak sú boje relatívne koncentrované, aj keď nie vždy sa dá spawnnúť blízko daného boja. Vozidlá sú síce dostupné, ale nie je ich veľa, podobne ako tankov. Pritom veľa záleží do výberu vášho zamerania. Už pred vstupom do hry sa zaradíte do jednotky, alebo si vytvoríte vlastnú a zároveň si vyberáte aj vaše zaradenie, či už útočník, podpora, medik, antitank alebo iný typ so špecifickým vybavením. Pritom vstup do pechoty nie je jediná možnosť hrania, viete si vytvoriť aj tankovú jednotku, v ktorej sa stanete veliteľom tanku a potrebujete ešte posádku, aby ste boli kompletní. Podobne jednotku ostreľovačov, kde snajper potrebuje svojho spottera. Pritom rovnako ako každá jednotka má svojho kapitána, tak aj celá bojujúca strana má svojho veliteľa. Ten rozhoduje o presune jednotlivých jednotiek, ich cieľoch, ale má na starosti aj zásobovanie a zabezpečenie bojiska delostrelectvom a leteckou podporou. Je to pekná ponuka, ale chýbajú tu napríklad ovládateľné lietadlá, ktoré autori ani neplánujú pridať.

Celé je to rozdelené na strategickú úroveň commandera, taktickú úroveň vášho veliteľa, ale nakoniec to stojí a padá na komunikácii vo vašom tíme. Tam je ideálne komunikovať cez mikrofóny, rozhodovať tak o ďalšom postupe, ostreľovaní nepriateľov, presune a podpore. Je to veľké plus, ak tak viete s tímom fungovať, ale zároveň aj veľké mínus, ak to v rámci tímu nefunguje. Ak si nenájdete dobrý tím, hrať sa vám bude veľmi ťažko. Budete chodiť, zomierať, chodiť a zomierať. Na druhej strane, ak je voľný tank, alebo pozícia snajpera, môžete skúsiť.

Čo sa týka samotného umierania, nie je to až príliš realisticky poňaté, aby vás hra vyradila po smrti z boja úplne. Ale ak vás nepríde vyliečiť medik, môžete sa v ďalšej vlne posíl vrátiť späť na bojisko a to umiestnením do niektorého z obsadených kontrolných bodov alebo na základňu. Po smrti si viete zmeniť ako svoju jednotku, tak aj zaradenie, ak sa vám aktuálny tím nepáči.

Graficky je hra veľmi dobre dotiahnutá. Je to postavené na Unreal engine a na indie tím sú mapy a celkovo celé zachytenie bojiska veľmi pôsobivé. Síce prostredia sú statické, ale aj tak môžu konkurovať Battlefieldu. Veľmi dobre sa autori pohrali s detailmi zničených miest, zákopov, rozsiahlych lúk a parádne je spracované aj bombardovanie, ktoré často dominuje bojisku a dotvára mu atmosféru. Možno niektoré efekty dymov sú až v príliš v nízkom rozlíšení, ale sú to len detaily popri prepracovaní všetkého ostatného na bojisku. Pohrali sa aj s detailmi samotných vojakov a vozidiel, vrátane interiérov.

Optimalizácia je druhá vec. Hra síce väčšinou ide plynulo, ale viete sa dostať na miesta na mapách, kde framerate padne na polovicu a môže vám zalagovať. A je tu aj výrazné doskakovanie LOD, kde sa veci objavujú doslova dva metre pred vami. Je škoda, že tam nie je možnosť nastavenia. Plus sa niekam pozriete ďalekohľadom a detaily sa neprispôsobia.



S čím som mal problém, je samotná mapa, kde dobre nevidieť rozloženie jednotiek a vašu polohu. Oproti tomu na bojisku sú však vaši kolegovia z tímu a aj jednotky až príliš viditeľne vyznačení a rovnako aj aktuálny cieľ, o ktorý sa na mape bojuje. Nemusíte sa tak báť, že by ste sa stratili.

Audio stránka, aspoň čo sa týka kvality zvukov, veľmi dobrá, pekne rozoznáte zbrane, viete, že niekto strieľa a aj to, že niekto strieľa po vás, ale čo problémom je to, že sa veľmi ťažko určuje, odkiaľ niekto strelil. To bolo neprehľadné, na rozdiel od napríklad Battlefieldu. Keď si k tomu prirátate to, že nemáte Death cam ani niečo podobné na naznačenie toho, odkiaľ vás kto zabil, dáva to veľmi veľkú výhodu kemperom.

Čo sa týka serverov, neviete si tu vytvárať svoj server priamo v hre, ak chcete vlastný, musíte si ho prenajať. Zdá sa, že o dostatok hráčov sa minimálne teraz pri vydaní netreba obávať a dostupné sú tri stovky serverov, pričom o plné servery tiež nie je núdza.

Hell let Loose sa univerzálne dá zhodnotiť len ťažko, keďže každý si z toho zoberie niečo iné. Je tu veľa vecí, ktoré môžu sadnúť a veľa takých, ktoré sadnúť nemusia. Rovno však môžeme povedať, že ak hrávate multiplayerovky primárne sami, nebude to pre vás. Tu potrebujete tím a to tím, s ktorým sa viete zladiť. Tím tu robí rozdiel, vďaka ktorému môže ísť hra hodnotením od 1/10 až po 10/10. Stále však rátajte s tým, že sú tu dlhé presuny, po ktorých vás často môže čakať smrť bez toho, aby ste vedeli odkiaľ prišla a dobre skrytý kemper si tak môže hru užívať viac ako všetci ostatní. Napriek tomu je to celé vizuálne pôsobivé, atmosférické a dobre prepracované, ale hrateľnosť je určená pre špecifickú skupinu multiplayerových hráčov.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ pôsobivé spracovanie rozsiahlych máp
+ atmosféra na bojisku
+ tímová hrateľnosť
+ množstvo vojenských zameraní

MÍNUSY
- pomalé presuny, rýchla smrť
- ak nemáte dobrý tím a komunikáciu, neuži-jete si hru
- výrazné doskakovanie detailov na mapách, miestami optimalizácia

8.0

TEST

ROG FLOW X13+XE MOBILE

ŠPECIFIKÁCIA

Flow X13 GW301QH:
Procesor: AMD Ryzen 9 5980HS
Grafika: GTX1650 Max-Q 4GB
Displej: 4K IPS, dotykový
SSD: 1TB
RAM: 32 GB
Porty: HDMI, 3.5mm, 1x USB2, 1x USB-C, port na externú grafickú kartu
Podsvietená klávesnica bielou farbou
Doplnok: Dotykové pero

Externá grafika s RTX3080 mobilným čipom

Asus tento rok vyštartoval s veľmi zaujímavou ponukou notebookov, ktorú postupne ďalej rozširuje a jedným z nových veľmi príjemných prekvapení je aj Asus Flow x13, maličký notebook, ktorý ale ponúka vysoký výkon a navyše je tu aj možnosť dodatočného výkonu v podobe externej grafickej karty.

Flow sám osebe ponúka malé 13 - palcové telo a teda je veľmi vhodný na prenos a prenosné používanie, kde zároveň nechýba ani výkon s Ryzen procesorom a GTX alebo RTX grafikou, podľa zvolenej konfigurácie. Konkrétne ponúkol zaujímavé spojenie Ryzen 9 s vnútornou GTX 1650 grafikou a externou RTX 3080 grafikou:

Dostanete tak tenký a malý notebook s približne 4 - hodinovou batériou, kde nechýba ani dotykový displej a dotykové pero. A keďže sa dá displej otočiť o 180 stupňov, viete si z neho spraviť aj tablet (aj s automatickou rotáciou obrazu). Je to tak multifunkčné zariadenie. Viete robiť poznámky, štandardne pracovať, ale aj sa hrať, či už s GTX 1650 grafikou v tejto verzii (sú aj verzie s RTX 3060) alebo doma s pridanou RTX 3080 grafikou. Možnosti sú tu veľmi veľké.

Samotná konštrukcia je veľmi dobrá, dobre sa to drží, prenáša a aj otvára. Cítiť kvalitné materiály a zároveň nízku váhu. Pričom je tu kombinácia plastu a kovu v tmavých farbách, a napriek tomu, že je to herný ROG notebook, je to decentné, nie výrazné a viete ho používať aj na prácu bez toho, aby si ostatní mysleli, že sa na poradách alebo na vyučovaní hráte.

Celý displej je preklápateľný, ale zároveň veľmi dobre drží v každej polohe a je len na vás, ako si ho otočíte a ako budete pozerať alebo pracovať. Pritom, keď ho otvoríte, mierne sa spodná časť nadvihne pre lepšie vetranie. Samotné ventilátory vyfukujú vzduch práve do spodnej strany a vzadu. Dopĺňa to nízkoprofilová klávesnica, ktorá neohúri, ale ani nesklame, má slušný zdvih a biele podsvietenie.

Je to malý notebook a nečakajte tu veľa portov, je tu len jedno štandardné USB, jedno USB-C, HDMI a jack 3,5 mm. Ak budete chcieť pripojiť viac USB zariadení, potrebujete už USB hub. Je tu však ešte jeden port, ktorý ponúka rozdiel oproti ostatným podobným notebookom, a to PCIe port na pripojenie externej grafiky. Port je veľký a zakrytý gumičkou. Tá nie je pripevnená k notebooku a je možné, že ju postupne pri pripájaní a odpájaní externej grafiky niekde stratíte. Ale to nie je zásadný problém, väčší problém je veľkosť samotného portu a pripojenie ku grafike. Totiž hlavne kábel je veľmi hrubý a slabo ohybný a pri zapojenom notebooku s ním nemôžete veľmi otáčať, lebo ťaháte aj pri malom pohybe celú externú grafiku. Pritom port nie je práve stabilný, má síce určité zaisťovacie západky, ale stalo sa mi, že pri pohybe grafiku odpojilo. Je to ideálne používať, ak už máte notebook v stabilnej polohe.

Samotné pripojenie grafiky funguje na niekoľko krokov. Najskôr musíte port pripojiť, následne zatlačiť tlačidlo na konektore, ktoré pripojenie aktivuje. Potom sa vás notebook spýta, či chcete prepnúť grafiku a tá sa bude chvíľu v notebooku inicializovať. Medzitým vám systém vypíše procesy, ktoré využívajú grafiku a ktoré musíte pred prechodom z integrovanej na externú zatvoriť. Teda všetko čo využíva 3D grafiku na čipe, 2D veci nevadia a ani Windowsu to nevadí, vie sa dynamicky prepnuť. Hru tak jednoducho nepresuniete z integrovanej grafiky na externú. Musíte ju vypnúť.

Externá grafika sa pri pripojení rozsvieti na červeno a podľa potreby zapne svoj ventilátor. Ten následne viete spolu s ostatnými ventilátormi regulovať priamo z ROG aplikácie. Pri odpájaní je potrebné odpájať ju cez aplikáciu, aby sa odpojila bezpečne a všetky aplikácie ukončili na nej činnosť. Windows si však poradí aj s rýchlym odpojením grafiky. Samotné spustené aplikácií nie sú veľmi šťastné, ale napríklad niektoré hry nespadli, len skončili s čiernym obrazom.

Výkon je tu parádny, Ryzen 9 robí svoju prácu dobre a aj základná GTX grafika, ale je to v malom tenkom tele a teda teploty to následne odrážajú. Nie je to práve ideálne na neustále vysokú záťaž. Ale prekvapivo ani stress test nevyviedol notebook z miery a 3D Mark ukázal 98% stabilitu. Teda ani po dlhej záťaži sa nezačal notebook spomaľovať. Síce dosiahne okolo 52 stupňov na povrchu, konkrétne na časti nad klávesnicou, ale na také malé telo prekvapivo dobrá teplota. Väčšinou aj herné notebooky mávajú okolo 50 stupňov na určitých miestach.

Čo sa týka výkonu, 3D Mark ukázal nasledovné čísla:

GTX1650 - 2972 bodov - GPU 2764 / CPU 5185
RTX3080 externá - 8633 bodov - GPU 8778 / CPU 7899

Nie sú to na notebooky zlé čísla, na GTX 1650 sa viete zahrať nenáročné hry alebo na nižších detailoch, na externej RTX 3080 to viete spustiť naplno aj keď rátajte s tým, že externá grafika nie je úplne to, čo interná a napríklad ROG Strix mal okolo 10000 bodov, je tam teda určité spomalenie.

Hranie tak nie je ako na top notebookoch, ale dostatočne rýchle a pekne si zahráte aj najnáročnejšie hry ako Cyberpunk 2077 alebo Red Dead Redemption 2, samozrejme, plné 4K rozlíšenie konkrétne v tomto modeli využijete len v menej náročných hrách.

Napríklad Cyberpunk 2077 viete síce na GTX 1650 spustiť okolo 30 fps v 1080p na nejakých stredných detailoch, ale na externej RTX 3080 to na rovnakých detailoch dáte v 4K na maximálnych detailoch v 30-40 fps. Samozrejme, ideálne je skôr okolo 1080p-1440p rozlíšenie. Pre porovnanie desktopová RTX 3080 je približne dvojnásobne rýchlejšia a má cez 16000 bodov v 3D marku a aj okolo 60 fps framerate v Cyberpunku.

Čo sa týka teplôt samotných komponentov pri záťaži, je na vás, aký výkonnostný profil si zvolíte. ROG má vo svojej aplikácii nastavenia od tichého, cez vyvážený, až po performance a turbo režimy. Ideálny je performance, kde procesor pri záťaži ide na 90 stupňov a grafika okolo 80 stupňov (podobne aj externá).

Turbo ide s teplotami približne o 5 stupňov vyššie len s minimálnym zvýšením framerate v hrách. Zároveň ide hore aj hlučnosť. Pri performance je to vyvážené a je to okolo 40dB, pri turbo už nepríjemnejších 45dB. Ale pozor, pri externej grafike musíte rátať s dvojnásobným hlukom, tiež je nastavená na 40dB, respektíve 45dB pri maximálnom výkone. Keďže je káble krátky, budete mať viac hluku na jednom mieste. Ideálne je tak používať performance pre optimálnu hlučnosť.

Celkovo je Flow veľmi dobrý notebook, multifunkčný, výkonný, dobre navrhnutý aj keď možno nie ideálne chladený, ale ak to nepreženiete so záťažou a využijete externú grafiku, je to veľmi zaujímavé zariadenie. Viete ho použiť ako praktický prenosný notebook na prácu, ako tablet, alebo aj ako herný notebook. Možnosti sú tu široké. Škoda však neohybného a krátkeho kábla na pripojenie externej grafiky.

Je to pokus a vidieť, že sa výrobca snažil, aj keď otázne je, či radšej nekúpiť notebook s internou RTX 3080 ako to takto skladať. Ak chcete malý notebook na prenos, môže to pre vás dávať zmysel, aj keď si priplatíte.

Flow X13 GW301QH kúpite za 3499 eur (ak by ste chceli notebook bez externej grafiky a s 1080p/120hz displejom, ten je za 1599 eur)

PETER DRAGULA

PLUSY
+ malé rozmery notebooku
+ Ryzen 9 + GTX 1650
+ vysoký výkon s externou RTX 3080
+ kvalitný displej

MÍNUSY
- veľký port na pripojenie grafiky s príliš neohybným a krátkym káblom
- dvojnásobná hlučnosť keď zapojíte aj externú grafiku
- zahrievanie, aj keď prijateľné

8.0

TEST

SAMSUNG GALAXY Z FOLD 3

ŠPECIFIKÁCIA

Predný displej: 6,2 - palcový Dynamic AMOLED 2X, 120Hz, 832 x 2268 px
Vnútorný Displej: 7,6 - palcový Foldable Dynamic AMOLED 2X, 120Hz, HDR10+, 1200 nits, 1768 x 2208 px
Procesor: Snapdragon 888 5G
Pamäť: 12GB RAM - 256GB , 12GB RAM - 512GB
Kamery: 12 MP, f/1.8, 12 MP, f/2.4, 12 MP, f/2.2, 123˚
Selfie: 4 MP, f/1.8 pod displejom
Selfie predná: 10 MP, f/2.2, 26mm (wide), 1/3", 1.22µm
Port: USB Type-C 3.2
Senzor: Fingerprint na power tlačidle
Podpora funkcii: Bixby, Samsung DeX, Samsung Pay, Ultra Wideband (UWB)
Vodeodlnosť: IPX8 (do 1.5m na 30

Samsung vtrhol do otváracích mobilov naplno a na rozdiel od ostatých firiem v tejto oblasti aj ostal a práve prináša tretiu generáciu oboch svojich zariadení. Teda ako Galaxy Z Fold, tak aj Galaxy Z Flip dostali svoju tretiu verziu. Obe s vylepšeniami po každej stránke.

Pričom Galaxy Z Flip je malé otváracie véčko, a teda pre tých, ktorým ide o praktickosť a malú veľkosť mobilu, zatiaľ čo Galaxy Z Fold je viac štandardný mobil, ktorý môžete otvoriť do veľkosti tabletu. Ten je skôr určený pre tých, ktorí chcú veľkú plochu, respektíve zvýšenú produktivitu, keďže na malom displeji toho až toľko nespravíte ako na veľkom. Teraz aj vďaka podpore dotykového pera sa produktivita ešte zvýši.

Dostanete tak veľmi podobný otvárací mobil ako pri Fold 2, veľkosť sa zmenila len nepatrne, stále to bude úzky zatvorený mobil a prakticky štvorcový otvorený. Čo sa týka rozdielov a vylepšení, tak je tu znovu rýchlejší procesor, znovu kvalitnejšie displeje (o 30% jasnejšie), 12 MP kamery ostávajú rovnaké, vpredu rovnako 10 MP selfie, ale vnútri skúsil Samsung novinku, a to kameru skrytú pod displejom. Novinkou je aj vodeodolnosť alebo prídavok spomínaného dotykového pera. Batéria klesla zo 4500 na 4400mAh, ale nižší odber 5nm procesora to vyváži.

Samotný mobil ponúkne kvalitné vyhotovenie, ktoré v ruke cítite. Na materiáloch sa tu nešetrí, mieša sa tu hliník s pevným sklom a hlavne znovu vylepšenou mechanikou otvárania, ktorá je už vodeodolná. V ruke je, samozrejme, hrubší ako bežné mobily a aj ťažší, ale to je tým, že sú to prakticky dva mobily v jednom. To nakoniec ukazuje aj cena.

Predný displej, ktorý používate, keď je mobil zatvorený, je užší ako bežný mobil a je tak viac natiahnutý, ale je plne funkčný a môže vám vyhovovať, že všade dosiahnete palcom. Nemusíte používať dve ruky. Tento vonkajší displej je vhodný na rýchle a jednoduché úkony, ako je telefonovanie alebo pozretie správ, notifikácii, emailov.

Tento displej je, samozrejme, sklenený, pokrytý aj Gorilla glass Victus, zároveň je rovno od výroby na ňom ochranná fólia, a teda sa nemusíte báť o škrabance. Vnútorný displej je pokrytý plastovou fóliou, ktorú síce Samsung volá sklom, ale stále je to plastová fólia, ktorá sa môže poškrabať. Je však na dotyk príjemná a prirodzená. Jediná škoda, že v strede displeja je stále malá priehlbina, ktorú pri prechode prstom cítite a pri lome svetla aj vidíte. Nie je to výrazné, ale stále tam je.

Je to hlavne pre mechanizmus pod displejom, keďže v tomto mieste sa mobil ohýba a kovové časti sú tam mierne zaoblené. Nedokážu tak displej vytlačiť do plne roviny. Možno v ďalších generáciách Samsung niečo vymyslí.

Otváranie mobilu je mierne náročnejšie na silu, respektíve na úchop. Musíte ho dobre chytiť, aby ste ho otvorili. Postupne na to viete nájsť systém. Samotná mechanika otvárania je pevná a viete tak mobil otvoriť na akýkoľvek uhol, ktorý práve potrebujete.

Predný displej v sebe má 10 MP kameru, ktorá môže slúžiť na na odomkýnanie tvárou. Pritom odomknete aj power tlačidlom s odtlačkom prsta. Viete ju použiť aj na selfie, ale keďže je toto otvárací mobil, nevyhnutne ju na to nemusíte používať. Viete si mobil otvoriť a snímať kvalitnými zadnými kamerami, zatiaľ čo svoj obraz vidíte na vonkajšom displeji.

Akoby to nestačilo, vnútri vo veľkom displeji je ďalšia selfie kamera, tá je však len 4 MP ale zabudovaná pod displejom. Samsung tu skúša prvú generáciu svojej technológie na skrývanie kamery. Totiž nad kamerou funguje celý systém displeja, a teda pri bežnom používaní kameru takmer nevidíte. Zobrazí sa, len ak sa aktivuje a pixely nad ňou sa vypnú. Pre kvalitu obrazu sú tieto pixely menej husté a vidíte ich aj pri používaní. Vyzerá to, ako keby v tej oblasti bolo nižšie rozlíšenie obrazu. Na druhej strane, nie je to také výrazné a stále lepšie, ako keď máte v displeji čiernu dieru.

Aj táto vnútorná kamera sa dá použiť na odomkýnanie tvárou a aj na selfie fotky, ale, samozrejme, nie je na to ideálna. Aj keď AI si vie relatívne slušne dopracovať detaily, ale zníženie kvality vidieť. Medzi fotkami v galérii mám aj foto z tejto kamery. Túto kameru je ideálne využívať na videohovory alebo konferencie, kde nie je potrebná vysoká kvalita. Ale aj tak je to pekný efekt, keď vám pixely zmiznú a objaví sa v displeji kamera. Uvidíme, ako to Samsung posunie v ďalších generáciách, zrejme môžeme čakať, že toto bude budúcnosť predných kamier. Zadné kamery sú 12+12+12, je to časom overené spojenie, ktoré Samsung využíva na tomto type mobilov prakticky stále. Nepotrebuje tu tlačiť 100 - megapixelové kamery, keďže zameranie mobilu je iné. Stále však ponúknu kvalitné zábery, či už v štandardom wide režime, ultrawide, alebo v zoome. Nesklame vás to a zároveň ponúkne všetky štandardné režimy, ako nočný, jedlo, AR kreslenie, panoramu. Videá pridajú režisérsky pohľad, hyperčasozber, spomalený, superspomalený, profesionálne video. Video dokáže zachytávať do 4K/60fps.

Plus keďže mobil je otvárateľný, viete si ho aj doslova posadiť na nahrávanie alebo fotenie, vďaka čomu nepotrebujete žiadny statív. Pri tomto režime sa upraví aj fotoaplikácia, kde záber bude na hornej obrazovke a na spodnej ovládanie.

Antutu benchmark 9

Gaalxy Fold 3 - (Snapdragon 888) - 770400 (CPU 206685, GPU 271335, MEM 142055,UX 150325)

Poco F3 (Snapdragon 870) - 670770 (CPU 188264, GPU 232158, MEM 110442, UX 139060)

OnePlus Nord2 (Dimensity 1200) - 603516 - (163891,199821,112335, 127469)

Mi11 lite 5G (Snapdragon 780G) - 512293 (161740, 161286, 84019, 114248)

Galaxy A52 5G (Snapdragon 750 5G) - 389 567 (CPU 119281, GPU 93262, MEM 70849, UX 106175)

Redmi Note 10 pro (Snapdragon 720G) - 344452 (CPU 94140, GPU 92003, MEM 58226, UX 90083)

Nokia XR20 (Snapdragon 480) - 327 522 - (CPU 95170, GPU 85456,MEM 64987, UX 81909)

Poco M3 Pro (Dimensity 700 5G) - 326978 - 96195, 72078, 67027, 91678

Nokia x20 (Snapdragon 480) - 326 485 - (CPU 95633, GPU 84938,MEM 65028, UX 80886)

Mi Note10 (Snapdragon 730) - 328 658 - (CPU 102409, GPU 87408,MEM 51299, UX 88452)

O výkon sa tu nemusíte báť, je tu veľmi rýchly Snapdragon 888, ktorý v tomto mobile konečne dostane využitie. V mobile viete spustiť v multitaskingu viac aplikácii na jednej obrazovke a reálne ich používať. Výkon je tu veľmi dobrý ako v procesore, tak v grafike a nemusíte sa báť výrazného spomalenia alebo obmedzovania. Zároveň tomu pomôže aj pamäť, kde 12GB je už základom v tejto verzii. Rýchle úložisko s 256 GB alebo 512 GB miestom tomu celému pomáha.

Výkonu budete dostatok aj na hranie a navyše tu je výhoda, že môžete hrať na veľkej obrazovke v strede mobilu. A hry na tom pekne vyniknú, väčšina mobilných vie využiť aj celú obrazovku a hráte ako na tablete. Plus viete hrať aj Xboxové hry cez streaming z cloudu, tam už veľa hier má pridané aj touch ovládanie a nemusíte si tak pripájať gamepad. Aj keď tieto hry sú štandardne 16:9, a teda budú s čiernymi pásmi okolo.

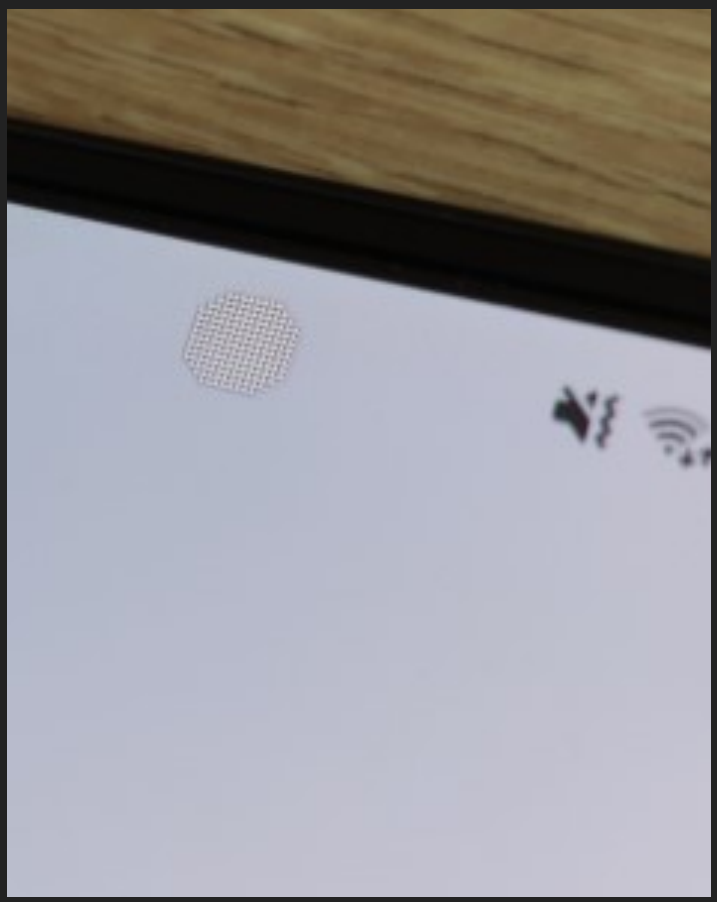
Plus pri hrách, ale aj pri aplikáciách viete používať dotykové perá, a to či už pera z Note série - S Pen Pro 9, ktoré má aj Bluetooth a rozsiahlejšie diaľkové ovládanie gestami, alebo štandardné pero bez Bluetooth špeciálne vytvorené pre tento mobil - S Pen Fold. To nemá batériu a nepotrebuje sa tak nabíjať. Má jedno tlačidlo, ktoré viete využiť, ak ste v blízkosti mobilu.

Treba rátať s tým, že mobil nemá slot na pero, a teda ak ho chcete mať stále pri mobile, potrebujete naň doplnkový obal.

Nakoniec pero a aj obal prichádzajú v jednom balení a viete si ich dokúpiť. Samsung ich teraz spolu s perom dáva zadarmo k predobjednávkam. Pero je následne v obale umiestnené na ohybe mobilu. Čo nie je najideálnejšie, ak si mobil chcete s obalom položiť otvorený. Vytvorí totiž vzadu veľký hrb a musíte si obal dať dole, ak ho chcete mať rovno. Ale ak mobil používate v rukách, nie je to problém.

Zároveň pero neviete používať na vonkajšom displeji, aj keď to nevyhnutne nie je problém. Užitočné je hlavne na veľkom, kde môžete písať poznámky, kresliť, ale zíde sa aj pri ťukaní na malé objekty, napríklad ak ovládate PC cez remote desktop. Ale zíde sa aj pri práci v Exceli alebo podobných aplikáciách, kde perom viete pracovať lepšie.

Na Folde je upravený aj One UI systém, ktorý Samsung rozšíril o spomínaný multitasking. Môžete dať na obrazovku tri otvorené aplikácie a ďalšiu ešte môžete nechať vznášať sa na vrchu. Zároveň mobil vie pokračovať v práci, ak si napríklad niečo otvoríte na prednom displeji, či už mail, alebo video, alebo konferenciu. Hneď ako mobil otvoríte, presunie sa vám to na veľkú obrazovku. Niektoré aplikácie sa automaticky vedia rozdeliť aj na dve časti obrazovky, niektoré ako foto aplikácia aj na tri displeje, teda aj na predný. Široké možnosti má aj Youtube, Office, videohovor, rozdelené sú aj nastavenia v systéme..



Batéria je tu vzhľadom na rozdelenie zariadenia menšia, a to 4400mAh, je mierne menšia ako vo Fold 2, ale zase tu je už 5nm procesor, ktorý kapacitu vylepšuje oveľa viac. Stále vám vyjde batéria bezproblémovo jeden deň intenzívnejšieho používania, menej náročného aj dva dni. Na nabíjanie môžete použiť káble alebo wireless s tým, že pri 25W nabíjaní sa nabije do 2 hodín (je škoda, že Samsung ešte nedáva 60 W alebo viac nabíjania, ktoré by pomohlo pri zvýšenej mobilnosti). Zároveň viete spätne nabíjať či už slúchadlá, alebo dotykové pero s batériou. Pre zaujímavosť, Samsung pridal aj funkciu ochrany batérie, kde si môžete zapnúť obmedzenie nabíjania len do 85%. Batéria sa nebude rýchlo opotrebovávať a vydrží viac rokov.

Pri tomto mobile je dôležité vedieť, či ho dokážete využiť a ako. Má totiž vysoký cenu a je najlepšie ísť do toho, ak viete, že tie jeho možnosti využijete. Napríklad je ideálny, ak potrebujete pre prácu mobil aj tablet a tu sa vám to spojí v jednom zariadení, alebo ak používate Galaxy Note s perom a chcete si rozšíriť možnosti.

Ale aj vtedy, ak veľa pracujete s emailmi, Excelom a podobnými nenáročnými aplikáciami a chcete to mať spravené rýchlejšie. Ja by som na to napríklad našiel využitie na rýchly remote desktop. Ale možno vám bude stačiť, že sa kedykoľvek budete vedieť zahrať na väčšej obrazovke, viete na nej pozerať videá vo väčšom formáte alebo využiť ohnutie mobilu ako statív na nahrávanie videa. Aj keď toto by mali byť skôr doplnkové možnosti. Zároveň rátajte s tým, že zložený mobil je hrubší ako štandardné mobily a vo vrecku nebude až taký príjemný.

Galaxy Fold 3 je ukážkou toho, ako otváracie mobily napredujú a ako postupne dostávajú stále ďalšie možnosti a funkcie. Tu hlavne pribudla vodeodolnosť, dotykové pero, skrytá kamera pod displejom. Vyšší výkon a lepšie displeje už patria k tomu. Možno je škoda, že cena nie je stále nižšia, ale ak viete, že chcete práve toto, nemáte dôvod váhať.

Fold 3 kúpite za 1799 eur v 256 GB verzii, za 1899 eur z 512 GB verzii.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ multifunkčné zariadenie
+ podpora dotykového pera
+ kvalitné displeje
+ vysoký výkon
+ vodeodolnosť

MÍNUSY
- stále vysoká cena
- malý prehyb v strede displeja vidieť a cítiť

9.0

TEST

MI WATCH

ŠPECIFIKÁCIA

- AMOLED, 450 nits - 1.39",454 x 454px
- váha 32 gramov
- 53.3 x 45.9 x 11.8 mm
- vodotenosť 50 metrov na 10 minút
- NFC, Wifi, Bluetooth
- batéria 420 mAh (na 16 dní)
- magnetický dock na nabíjanie

Xiaomi sa popri náramkoch nedávno výraznejšie pustila aj do hodiniek a priniesla dva nové modely Mi Watch a Mi Watch Lite. Oboje ponúkajú dobrú ponuku na svoju cenu, nakoniec ako sme na to pri Xiaomi zvyknutí, aj keď to nie sú hi-end hodinky, ale je to to najlepšie, čo môžete v 100 - eurovej kategórii dostať.

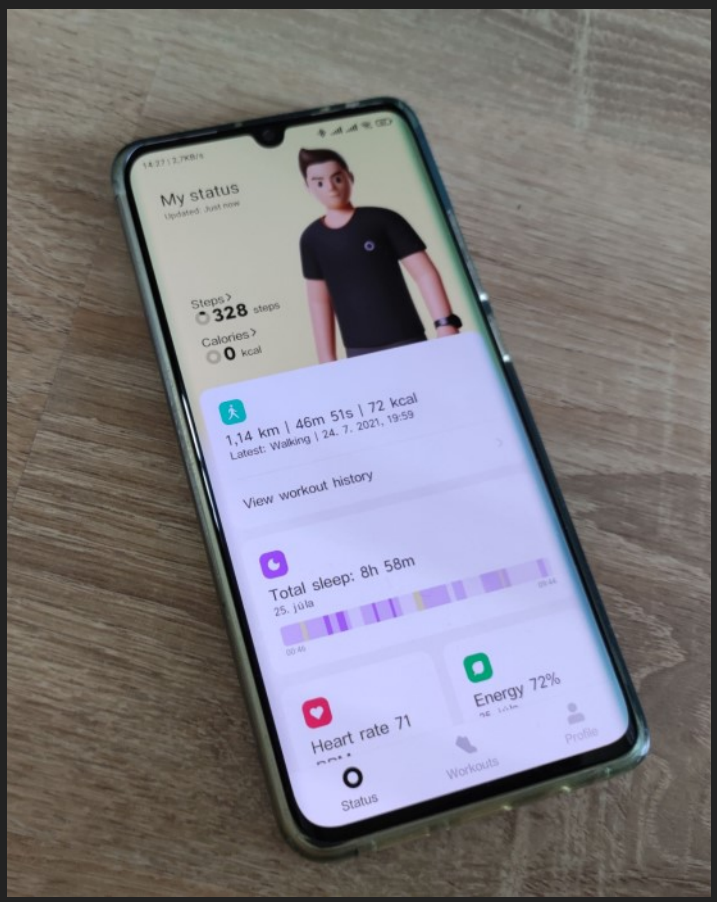
My sme sa pozreli na Mi Watch, vyššiu verziu hodiniek v kruhovom dizajne s veľkým displejom a aj slušnou ponukou aplikácii a možností a AMOLED displejom. Pre zaujímavosť Lite verzia je obdĺžniková verzia s LCD displejom a menšou batériou a zrejme pomalším procesorom.

V balení dostanete hodinky a nabíjačku, aj keď nie je tu náhradný, respektíve kratší remienok. Systém remienkov je však štandardný, a tak si viete kúpiť, aký sa vám páči, alebo aký potrebujete. Samotné hodinky Xiaomi predáva v troch farbách, čiernej, béžovej a modrej s remienkami rovnakých farieb.

Hodinky sú v prípade Mi Watch kruhové s čistým a jednoduchým dizajnom. Na pravej strane sú dve tlačidlá a zospodu séria senzorov. Dôležité je, že na spodnej strane nie sú výrazne vyvýšené, a tak na ruke sedia veľmi dobre bez toho, aby boli nadvihnuté. Napriek tomu, že sú celkovo väčšie sa nezdajú príliš veľké a nevytŕčajú ani zo stredne veľkej ruky. Aj keď pre deti možno budú predsa len priveľké. Zároveň sú vzhľadom na plastové vyhotovenie ľahké.

Hodinky nemajú žiadnu kovovú obruč alebo iné vyvýšenie nad displej a teda treba dávať pozor, keď chodíte popri stenách, aby ste si neoškreli povrch displeja. Samotný displej je dotykový a je to základné ovládanie hodiniek, ale bočnými dvomi tlačidlami sa viete dostávať na súčastí menu. Konkrétne hlavné tlačidlo vás vracia na domovskú obrazovku a ukáže všetky aplikácie, športové tlačidlo zobrazí ponuku športov, z ktorých si môžete vybrať, ak práve trénujete.

Sú tu desiatky športov a cvičení, viete si zapnúť chôdzu, beh, bicyklovanie, ale aj turistiku, bežecký pás, plávanie, jógu a množstvo ďalších športov. Pri športovaní vám hodinky automaticky nezachytia váš typ pohybu a musíte si takto vybrať. Zároveň však vždy ponúknu špecifické údaje k danému športu a pridajú aj rôzne nastavenia. Nakoniec toto má Xiaomi dobre prepracované už zo svojich športových náramkov.



V hodinkách k športom sú pridané aj aplikácie a je ich okolo 20. Máte tu monitorovanie aktivít, ako počet krokov, meranie pulzu, ale hodinky pridávajú aj ukazovateľ vašej energie, vedia merať obsah kyslíka v krvi a ako hlavný merač majú aj počet vstávaní zo stoličky a poprechádzania za deň, čo je dobrá pomôcka pre sediacich ľudí. Nechýba monitorovanie spánku a jeho jednotlivých fáz. Tento základ je tu kompletný.

Dopĺňa to aj monitoring stresu, je tu aplikácia na dýchanie. Sú tu notifikácie z mobilu, je tu aj Alexa, ale tá u nás nejde. Viete si z mobilu prepojiť aj ovládanie hudby alebo sa viete spojiť aj s fotoaparátom v mobile a ťuknutím na displej spustíte spúšť. Nechýba počasie alebo meranie tlaku vzduchu, aktuálna nadmorská výška alebo kompas. Je tu aj baterka, ktorá rozsvieti displej na maximum.

Aplikácie sú dobre prepracované a celé je to dotiahnuté, až na lokalizáciu. Slovenská lokalizácia tu nie je a česká by ešte potrebovala dotiahnuť detaily. Nie je to problém, ale nájdete tam malé preklepy alebo nepreložené vety. Napríklad pri nabíjaní zobrazí nejakú turecku vetu, v počasí sa opakujú nejaké písmená.

Hodinky bežia na vlastnom systéme Xiaomi, ktorý je decentne rýchly aj keď obmedzený len na svoje aplikácie v mobile (dá sa to eventuálne obísť cez debug režim). V samotnej Xiaomi Wear aplikácii, na ktorú sa hodinky pripájajú, nájdete možnosť vymeniť číselníky. Tých viete do hodiniek nahrať približne 10-15 podľa veľkosti. Čo v tomto prípade stačí. Číselníkov je v ponuke dostatok v každom štýle, od farebných, športových, cez klasické, ale aj animované. Vybrať sa pekne dá a podľa vašej nálady si ich môžete priamo v hodinkách meniť.

Wear aplikácia okrem číselníkov zachytáva aj všetky údaje z hodiniek, a teda koľko ste prešli pri jednotlivých športoch, koľko spálili kalórii, ukáže vám aj cestu na mape, kade ste išli. Nechýba analýza spánku, pekný graf tepu z celého dňa alebo týždňa. Mimochodom, hodinky merajú tep prakticky stále a dobre ho vedia zobraziť v detailnom grafe. Vidíte tam aj stres, počet vstávaní a aj obsah kyslíka v krvi, ale ten sa nemeria automaticky a graf ukáže len vtedy, keď ste si ho manuálne dali zmerať. Pri jeho meraní totiž musí byť ruka nehybná.

V detailoch si viete nastaviť aj notifikácie, správanie sa hodiniek pri volaní, teda či majú zvoniť a ukazovať kontakty, alebo nie. Samozrejme, z hodiniek neviete volať, nemajú mikrofón a ani vlastnú SIM kartu. Plus v aplikácii je aj postup, ako máte hodinky a aplikáciu nastaviť, aby sa vám z mobilu neodpájali. Pri Androide totiž nepoužívané procesy systém utlmuje a treba ich nastaviť napevno a zablokovať ich rušenie.

Batéria je tu veľmi dobrá a čakajte, že hodinky vydržia na jedno nabitie oficiálne 16 dní, ja by som povedal že niečo cez týždeň, možno 10 dní, záleží ako ich využívate, ale štandardne sa batéria míňa veľmi pomaly, a to aj napriek tomu, že tep merajú každú chvíľu. Nabíjajú sa cez špeciálny dock, ten nie je wireless a má dva kontakty, ale je magnetický a sám sa nastaví správnym smerom pod hodinky. Vďaka tomu, že nie sú wireless, sa nabíjajú rýchlo a za približne hodinu sú nabité.

Xiaomi v Mi Watch prinieslo pôsobivé hodinky, ktoré síce nemajú možnosť doinštalovania ďalších aplikácii, ale stále ponúknu prakticky všetko, čo od takýchto hodiniek čakáte. Pridávajú veľký displej, majú nízku váhu, dobrú výdrž batérie a nechýba ponuka číselníkov, ktoré si môžete sťahovať cez mobil. Samozrejmosťou je aj prídavok dostatku športov na sledovanie. To všetko za cenu okolo 100 eur, čo je veľmi dobrá suma na túto ponuku.

Mi Watch teraz kúpite za 101 eur v modrej a béžovej, čierne sú za 118 eur.

PETER DRAGULA

PLUSY
+ nízka váha pri akurátnej veľkosti
+ vysoká výdrž batérie
+ veľký a kvalitný displej
+ všetky potrebné funkcie
+ bluetooth pripojenie je stabilné

MÍNUSY
- nenahráte ďalšie aplikácie
- lokalizácia zatiaľ len v CZ a aj to nekompletná

8.5

TEST

XIAOMI MI 11 LITE

ŠPECIFIKÁCIA

Displej: 6,55 AMOLED, 90Hz, 800 nits, 1080 x 2400 pixels
Procesor: Snapdragon 780G (5 nm)
Pamäť: 64GB 6GB RAM, 128GB 6GB RAM, 128GB 8GB RAM, 256GB 8GB
Kamera: 64 MP, f/1.8, 8 MP, f/2.2, 119˚(ultrawide), 5 MP, f/2.4, (macro)
Predná kamera: 20 MP, f/2.2
Porty: USB Type-C 2.0,
Senzory: Fingerprint (na power tlačidle), accelerometer, gyro
Batéria: Li-Po 4250 mAh
Vodeodolnosť: IP53, dust and splash protection
Rozmery: 160.5 x 75.7 x 6.8 mm
Váha: 159 g (5.61 oz)

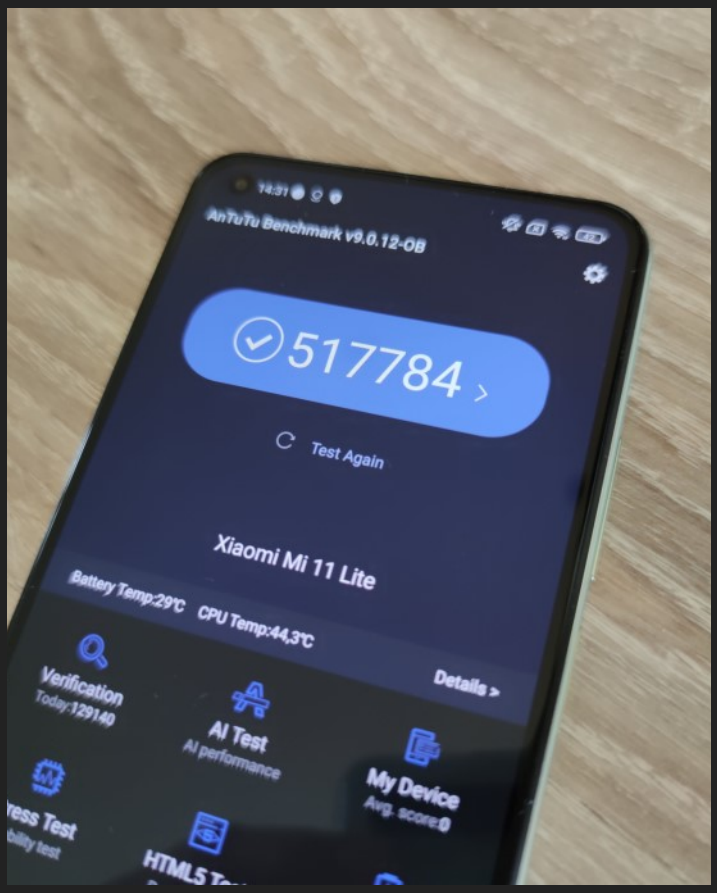
Xiaomi má tento rok veľmi zaujímavú ponuku a do nej patrí aj Mi 11 Lite - či už v 4G, alebo 5G verzii. Obe ponúkajú supertenký mobil s decentným výkonom a dodávajú tak na trh niečo, čo len tak nenájdete. Možno jeden - dva low-endy sú v tejto hrúbke, ale tu dostávate vyššiu strednú triedu so všetkým, čo k tomu patrí.

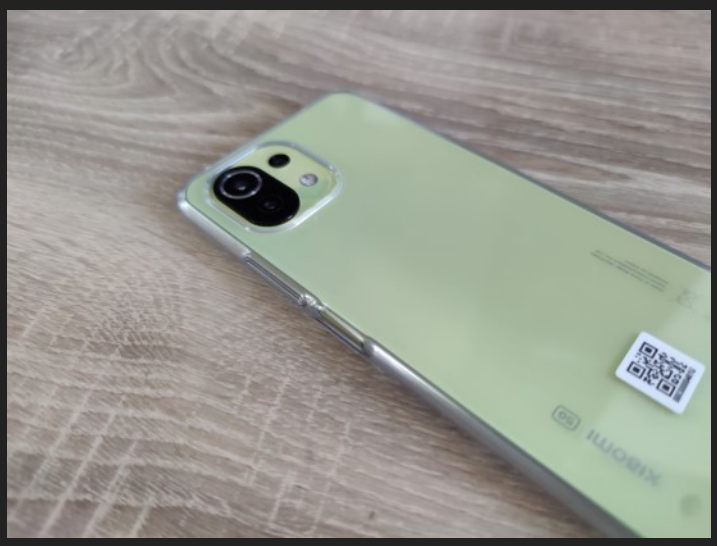
Konkrétne my sme teraz na test mali Mi 11 Lite 5G, rovno s novým Snapdragon 780G čipom, ktorý ponúka prekvapivo vysoký výkon na svoju triedu. Ak by ste išli po lacnejšej 4G verzii, tá ma rozdiel len v tom, že tam je o pomalší Snapdragon 732G. Stále však slušná ponuka.

Dostanete tak veľmi ľahký a tenký mobil, ktorý je aj s obalom tenší ako väčšina ostatných. Zároveň ponúka slušný displej a veľmi dobré fotoaparáty. Batéria nie je najväčšia, ale 4250 mAh postačí na deň alebo aj dva pre menej náročných používateľov.

Mobil má ako zvyčajne pri Xiaomi veľmi kvalitné vyhotovenie a spája sa tu zadné matné sklo v našej verzii s veľmi pekným dúhovým zelenožltým prevedením. Kamery sú vysunuté len veľmi mierne a výrazne tak nekazia tenkú hrúbku. V tejto zelenožltej verzii je rám v zlatej farbe a nájdete na ňom volume a power tlačidlo so senzorom odtlačkov prstov, ktorý funguje dobre a rýchlejšie ako bývajú senzory v displeji, ale, samozrejme, môžete použiť aj prednú kameru na odomkýnanie. Nájdete tu ešte štandardný USB-C port, ale jack 3,5 tu nehľadajte.

Samotný displej je AMOLED rovno s 90Hz s 800 - nitovou svietivosťou. Dobre si tak poradí ako s plynulým rolovaním (len si to prepnite na 90hz v nastaveniach), tak s používaním vonku za slnka. V tejto triede je to prekvapivo slušné. Displej má v sebe malý výrez na kameru, a to v ľavom hornom rohu. Osobne mám radšej v strede, ale dá sa zvyknúť. Konkrétne je to 20 MP kamera so slušným obrazom na selfie fotky.





Vzadu sú tri kamery, a to veľká 64 MP veľmi pôsobivo zachytávajúca ako zábery vnútri, tak aj vonku. Pridáva sa malá 8 MP ultrawide, ak si chcete fotiť široké zábery hlavne v prírode a malá 5 MP makro, ponúkajúca slušné detaily v supermakro funkcii. V každom prípade sú to prakticky najlepšie kamery v tejto triede a ponúknu univerzálne veľmi dobré zábery a aj videá.

Samotné videá môžete zachytávať do 4k/30 fps. Nechýba tu možnosť pre krátke video, vlog, spomalené, zrýchlené, duálne video, je tu aj systém klonovania (viete sa natočiť viackrát v jednej scéne), z fotiek nočné fotenie a klasická panoráma.

Čo sa týka výkonu, ten je veľmi pôsobivý a skutočne prekvapil. V 5G verzii je totiž Snapdragon 780G, ktorý je prakticky o kategóriu vpred nad všetkými ostatnými verziami zo 700 série. Totiž zatiaľ čo Snapdragon 750, 720 alebo 732 a podobné čísla v ktorých sa už ťažko vyznať, majú v Antutu medzi 300-400 tisícovým skóre, 780G ide cez 500 tisíc, kde grafika je takmer dvojnásobne výkonná a procesor o 40% hore. Vyzerá to nasledovne:

Antutu 9

Poco F3 (snapdragon 870) - 670770 (CPU 188264, GPU 232158, MEM 110442, UX 13906)

Mi11 lite 5G (Snapdragon 780G) - 512293 (161740, 161286, 84019, 114248)

Galaxy A52 5G (Snapdragon 750 5G) - 389 567 (CPU 119281, GPU 93262, MEM 70849, UX 106175)

Poco M3 Pro (Dimensity 700 5G) - 326978 - 96195, 72078, 67027, 91678

Redmi Note 10 pro (Snapdragon 720G) - 344452 (CPU 94140, GPU 92003, MEM 58226, UX 90083)

Mi11 Lite 4G by mala niekde cez 300 tisíc .

Výkonovo budete s Mii 11 Lite 5G úplne spokojní, všetko je veľmi rýchle, dynamické a sťažovať sa nie je na čo. Hry idú bezproblémovo a aj nastavenia grafiky vám umožní dať vysoké detaily. K tomu tu má Xiaomi svoje herný booster pre zvýšenie výkonu hier a nerušenie počas hrania. V systéme si zase užijete 90Hz animácie, čo znovu zvyšuje pocit plynulosti a to hlavne pri rolovaní. Systém je tu MIUI 12, čo je kvalitný launcher od Xiaomi, ktorý v novej 12.5 verzii teraz vylepšil animácie, zvuky a celkovo je znovu viac príjemnejší.

Napriek tenkému telu sa mobil výrazne pri hraní nezahrieva, framerate zostáva stabilné a Wild Life stress test dal na 99.8%. Jedine čo postupne cítite, je teplejšie miesto okolo kamery. Čo si však všimnete, je, že pri vyššej záťaži, napríklad aj v hrách, pôjde batéria rýchlejšie dole. Nakoniec spojenie 4250mAh batérie a Snadragonu 780G nie je priamo ideálne na dlhé hranie.

Batéria však vydrží deň bez problémov aj pri záťaži, eventuálne dva dni pri bežnom používaní. Výhodou je však veľmi rýchle nabíjanie, pričom 33W nabíjaním nabijete telefón presne za hodinu.

Celkovo je to parádny mobil, ktorý ponúka väčší displej, ale zároveň je veľmi tenký a ľahký. Aj s obalom je tenší ako väčšina ostatných mobilov. Zároveň má elegantný dizajn, kvalitné kamery a aj vysoký výkon. To všetko vo veľmi dobrej cene, ktorá ide okolo 350 eur. Plus ak by ste nevyhnutne nepotrebovali vysoký výkon, za 300 eur je 4G verzia s mierne nižším výkonom, ale stále v slušnej strednej triede.

Mii 11 Lite 5G kúpite za cenu 348 eur, 4G verzia je za 307 eur .

PETER DRAGULA

PLUSY
+ supertenký
+ ľahký
+ výkonný
+ kvalitné kamery
+ dobrý displej

MÍNUSY
- vyššia spotreba pri záťaži

9.5

FILM

THE SUICIDE SQUAD

Nová Jednotka samovrahov (bez číslovky v názve) prišla presne po piatich rokoch. Z minulej zostavy ostalo pár hercov, došlo aj k výmene postav a Warneri nasadili nového režiséra. James Gunn sem naskočil z konkurenčnej stajne (Marvel) a čerstvý 55-ročný borec má rád Suicide Squad komiks, a tak sa zdá byť dobrou voľbou. A veru, popustil uzdu fantázie, výsledok je odviazaný a veľmi baví.

Jednotka samovrahov je partia, ktorá sedí zväčša v lochu, každý si musí odkrútiť dlhý trest, ale keď príde ponuka od Amandy Wheeler, často spozornie, lebo znamená šancu skrátiť si pobyt za mrežami a najmä dostať sa von na pár dní. Že sú nasadzovaní zväčša na samovražedné misie s malými promile úspechu, to patrí neraz aj k ich náture. Lenže zatiaľ čo každý by na sólo misii uspel sám so sebou, ich spojenie vyvoláva bláznivé možnosti i očakávania. Neraz tušíte, že skôr ako sa na misiu vôbec vydajú, sú schopní pozabíjať sami seba. Budovanie symbiózy, nehovoriac o rešpekte k lídrovi je nesmierne ťažké – ale šéfka projektu ich berie ako nástroje na plnenie misií. Raz uspejú, inokedy nie – a ak by sa aj pokúsili o útek, do hlavy dostanú minibombu, ktorú možno na diaľku odpáliť.

Najnovšie sa dáva dokopy jednotka kvôli dianiu na ostrove Corto Maltese v Južnej Amerike. Kým sa tu vládna diktatúra starala o dobré vzťahy s USA, bolo všetko v poriadku. Lenže nový režim nasadil anti-americké nálady a hoci na ostrove bujnie banda povstalcov, treba im pomôcť. A tak sa tu objaví Jednotka X v plnej zbroji, ale už od prvej akcii na pláži sa začnú diať nečakané situácie. Navyše misia ich vedie k vysokej veži Jotunheim, kde sa skrýva niečo nevysvetlené a sami ešte netušia čo ich čaká. Ten pocit nevedomosti a hru s divákom využíva James Gunn neustále. A je veľmi potešiteľné vidieť po x komiksoch z rôznych dielní jeden, ktorý vyčnieva, je politicky nekorektný, veľmi brutálny (aj Mortal Kombat by mohol závidieť) a najmä zábavný. Má azda iba jednu maličkú chybu – nie je úplne konzistentný a nemá klasicky poskladaný dej. Niekedy sa pristihnete, že pôsobí ako séria skvelých či dobrých nápadov, ktoré drží režisér pokope, ale hlbšiu stopu nezanechajú. Zábavných scén je však dostatok.

James Gunn si totiž povedal, že z jednej misie dokáže urobiť neskutočnú šou. Prispievajú k tomu aj malé scény typu štýlový prológ (ktorý do 20 minút dostane aj skvelú pointu).

Predstavovanie postáv je rýchle a nezdržiava nás od misie. Gunn sa veľmi rád vracia v čase, takže občas netušíte, kedy sledujete flashback alebo ste v reálnom čase. Ale svoju mozaiku rozhodne veľmi dobre skladá a drží v rukách. Našiel vzácny balans medzi malými scénami, kde sa klčkujú postavy či vykresľujú detaily a väčšími akciami, kde strieka krv, lietajú ruky či búchajú explózie.

Štipka anarchie, ktorú v sebe má každá postava a nutnosť spolupracovať sú tiež dobré devízy. Malé konflikty, naťahovačky či doberačky sú neskôr využité pre dobré pointy vo finálnej tretine. Náhodné prehmaty môžu mať fatálne dôsledky pre veľkú časť misie. A aj finálny súboj nie je iba obyčajná mela superhrdinov so zloduchom, ale využíva istú vlastnosť postavy, ktorá sa zdá byť zo začiatku iba do počtu. A Jednotka samovrahov je neprístupný film. U nás aspoň 15+ (aj keď naň budú chcieť chodiť mladší), lebo Gunn sa odviazal všade. Anarchické nálady či nátury postáv, pláž penisov či repliky v dialógoch sú riadne politicky nekorektné a akoby si ich chcel samotný režisér užiť po svojom škandále a ťahaní s Disneym. Absurdný humor neraz vyplynie aj zo situácií – Harley Quinn tu má dve skvelé epizódy s neskutočným vyústením. (Mimochodom, Margot Robbie je stála skvelá a postava nehrá prím.)

Akčná stránka prináša jednak spomínanú brutalitu, kde sa sekajú ruky, nohy, telá na polovicu alebo skalpujú hlavy (aj s časťou mozgu). No zároveň aj pestré nápady ako strieľačka s Harley a stovkami kvetov. Je len škoda, že takých scén nie je ešte viac. Ale Gunn si celkovo udržal parádny vizuál, o čom svedčí aj väčšina akcie – žiadne nočné zábery, tiene či potlačené triky, tu sa väčšina odohráva cez deň a vychutnáte si jednotlivé detaily. Ak je to súperenie dvojice, je to čosi iné ako majestátna akcia, kde sú desiatky vojakov či obrovská postava.

Herecké výkony sú veľmi dobré. Okrem skvelej Margot Robbie (tá už má asi Harley Quinn kódovanú vo svojej hereckej DNA) treba chváliť Idrisa Elbu, Johna Cenu, Joela Kinnamana i nový portugalský objav Danielu Melchior. Jej postava je najprv nenápadná, ale rastie, má dobré interakcie i význam.

DC univerzum skrátka zhrabne za novú Jednotku samovrahov veľa bodov. A je to dobré, James Gunn dostal veľkú šancu i rozpočet, nepremárnil ich a máme tu nekorektný a zábavný komiks. Super!

The Suicide Squad (USA, 2021, 132 min.)
Réžia: James Gunn. Scenár: James Gunn. Hrajú: Margot Robbie, Joel Kinnaman, Idris Elba, Jai Courtney, Viola Davis, John Cena, David Dastmalchian, Daniela Melchior, Michael Rooker

MICHAL KOREC

PLUSY
+ zábavná adaptácia komiksu, ktorý otáča svoje pravidlá
+ určitá miera nepredvídateľnosti a hra s divákom
+ dobré postavy a ich interakcie
+ brutálne akcie s fajn nápadmi
+ skvelí herci na správnych miestach
+ osobitý vizuál

MÍNUSY
- občas nekonzistentné

8.5

FILM

FREE GUY

V Hollywoode sa čoraz lepšie darí tvoriť filmy, ktoré nie sú podľa konkrétnych videohier, ale majú herné elementy. Free Guy posúva látku do ďalšieho levelu, lebo si sám tvorí videoherný svet a jeho hrdina rieši nevídané dilemy. A zapotia sa aj jeho vlastní tvorcovia…

Hlavný hrdina Guy je tzv. NPC v online akčnej hre Free City. Kto nehrá videohry a z vety nič nepochopil, malé vysvetlenie. V online hrách sú dva typy postáv: avatari reálnych hráčov, ktorých si vytvárajú a často platia za to, aby mohli hrať. NPC je skratka pre non-playing character, t.j. postava, za ktorú sa hrať nedá, ale slúži v istých misiách, častiach sveta a plní svoj účel. A to je presne Guy.

Svojím spôsobom digitálny otrok v obrovskom meste, kde hráči chodia lúpiť banky, strieľať a podnikať nebezpečné záťahy. Na príklade Guya vidíme nudný život NPC: vstať, raňajkovať, dať si tu istú kávu, cvakať v banke potvrdenia. Plus čakať koľko ráz za deň ju hráči vykradnú, často v rovnakom čase (misie sa asi nastavujú ako ingame eventy na 14:30 či 16:00). A jedného dňa mu začne hlodať v hlave myšlienka či by život nemohol priniesť čosi viac…

No vo Free Guy sledujeme paralelne aj iný kus deja. V našom reálnom svete, nie videohre, sa dozvedáme, že videohra Free City obsahuje kód inej videohry (Life Itself). A nenažraný riaditeľ Antoine z firmy Soonami na jej základe vytvoril Free City. A raz by chcel vydať aj Free City 2 či ďalšie, ktoré by dokázal parádne monetizovať a popritom aj klamať hráčov. Zatiaľ mladučkí dizajnéri Keys a Millie (tvorcovia kódu) stále chodia do Free City hľadať istú súčasť, ktorou by dokázali, že ich Antoine podviedol.

Fúúú, tak na letný akčný film z Foxu/Disneyho to nie je úplne ľahká zápletka v štýle hľadáme Strom života v džungli Amazonky, čo? Ale je to celkom originálny kus, rešpektuje pravidlá a ekosystém videohier, nekladie blbé otázky a dokonca ich pekne rozvíja.

Scenár nie je úplne jednoduchý, obsahuje niekoľko výborných momentov, kedy sa čosi zlomí. Napríklad sledovanie osamostatňovania a rebélie Guya. A dokonca môžeme vidieť, že videohernej postave t.j. AI, pomáha reálny človek. Keď Guy objaví princíp levelov, začne stvárať iné kúsky ako živí hráči, lebo vyjde zo svojej dobrej nátury - zatiaľ čo iní sa prestrieľajú, on by radšej pomáhal.

A hra mu to umožní a vyššie levely naskakujú, čím upúta streamerov a kus reálneho sveta. Nehovoriac o momentoch, kedy prekročí pomyselnú čiaru a začne konať nevídane kúsky na vlastnú päsť.

Áno, najvtipnejšie momenty prídu, keď Guy niečím avatarov dostane. Platí to pre autorku Millie i nerda, čo býva s mamou v byte - a jeho avatar má absolútne parádne zvoleného herca s top okázalou päťminútovkou. Bežný divák sa bude skôr baviť skôr na výbere schopnosti, ktoré naskakujú z menu a tu už Disney využíva svoje licencie naplno, takže sa nezľaknite narážok i prvkov Avengers alebo Star Wars. I keď presne v takom multi-kulti svete hráči-diváci žijú.

Samozrejme, Free Guy využíva aj klasické filmové prvky, máme tu kamaráta vtipného černocha a niekde sa vynorí aj love story. Ale na druhej strane prekvapí: keď čakáte finálny súboj, voľba bossa je zaujímavá a obohatená tým, že zatiaľ má iba časť hotového kódu...

Vidieť videohru z online sveta na plátne, kde preváži akcia, znamená sledovať úplne uletené tempo, kde stále čosi búcha, trieska, letí raketa či vlak okolo alebo helikoptéra padá z oblohy cez mrakodrap. Tu je to vlastne prirodzené, ale tvorcovia výborne presunuli pocit z herného mesta do skutočného, kde akože žije Guy.

Iná časť vtipu vyplýva z duality postáv v našom svete a ich avatarov. Millie je v realite blondína, ale jej MolotovGirl je brunetka s osobitým vizuálom. Keys využije avatara iba raz a skôr ho máme vnímať ako megahrdinu, ktorý dokáže s klávesnicou a kódom neuveriteľné veci (opäť na trase do virtuálneho sveta). A Taika Waititi ako Antoine je top magor, ktorý nepotrebuje ani avatara, lebo svojím štýlom preletel hranicu prirodzenosti už dávno. Je vtipný? V tomto filme rozhodne áno, hoci máte pocit, že niečo stále paroduje.

Celkovo hodnotím Free Guya pozitívne. Osobne som sa bál, ako si tvorcovia poradia s virtuálnym svetom a videohernými nuansami – a hľa, nie je to tupé, ani samoúčelné. Bola by škoda vo filme vidieť iba mix Truman Show, Ready Player One či Matrixu, ako sa predbiehajú niektoré postrehy. V tomto filme je kopa vlastných nápadov a energie – a je to vlastne jeden z najlepších letných blockbustrov. A new IP!

Free Guy (USA / Kanada / Japonsko, 2021, 115 min.) Réžia: Shawn Levy. Scenár: Matt Lieberman, Zak Penn. Hrajú: Ryan Reynolds, Jodie Comer, Joe Keery, Lil Rel Howery, Taika Waititi, Utkarsh Ambudkar, Britne Oldford, Owen Burke

MICHAL KOREC

PLUSY
+ pre hráčov totálne potešenie
+ dravá akcia i parádne finále
+ Ryan Reynolds hrá výborne čo má
+ často neopozeraní herci
+ Taika Waititi + neskutočné cameo výstupy

MÍNUSY
- pre neznalcov videohier málinko zložité
- niektorí hrdinovia v civile prinášajú len zbytočné archetypy

7.5

FILM

JUNGLE CRUISE

Ak si odpočítame Marvel, remaky či animáky, Disney čaká na poriadnu letnú akciu s možnosťou naštartovania série už dlho. Piráti Karibiku pred 18 rokmi ukázali veľký potenciál a najnovšie sa snaží podľa podobného vzorca ponúknuť Disney aj Expedíciu: Džungľu.

Rovnomenná atrakcia z Disneylandu ponúka zábavu s objavovaním riek i rôznych nástrah. Filmová verzia je zasadená do roku 1916 a uprostred Veľkej vojny sa do amazonskej džungle vydajú dva tímy s rovnakým cieľom: dôjsť ku Stromu života a získať jeho listy. Zatiaľ čo botanička Lily Houhgton by chcela využiť objav na medicínske účely, istý šľachtic v ňom vidí potenciál na ovládnutie sveta vzhľadom na vývoj udalostí a frontov...

Lily sa najprv dostáva k istému artefaktu v Londýne, aby sme sa s ňou neskôr vydali do džungle, kde si potrebuje najať niekoho šikovného na plavbu po rieke, kde môžu číhať všelijaké nebezpečenstvá. Voľba padne napokon na Franka Wolffa, ktorý prevádzkuje svoju bárku už roky, v paničke z Anglicka vidí solídny prísun peniažkov. Angažmán nezačína najľahšie, ale po pár akciách sa na bárke La Quila plaví trio Frank, Lily a jej brat (ktorý by radšej objavoval hotely a kúpele) do náročného terénu. A čím ďalej sa dostávajú, tým viac záhad sa vynára z minulosti i okolia.

Nájsť nový zábavný film v zmesi remakov a pokračovaní je dnes rarita, ale Expedícia Džungľa prináša svieži závan do kinosál, ktorý sa skutočne podobá na hity ako Múmia z roku 1999 i prvých Pirátov Karibiku (odkiaľ tvorcovia čosi aj odpísali).

Efektný prológ nám porozpráva legendu z minulosti, na ktorú už nadviaže pekná akcia v Londýne, kde sa Lily ukáže byť veľmi mrštná a zdatná lovkyňa. Jej schopnosti by ste pri povolaní botaničky netipovali, no aj Rachel Weisz ako knihovníčka dokázala kedysi v egyptskej púšti veľké veci. Prechod do džungle ju síce vytiahne z domáceho revíru, ale aj tam sa dokáže neraz vynájsť – sympatické je, že scenáristi jej venovali aj istú slabinu, ktorá môže pri okolí vyznieť pomerne vtipne, ale nastolí peknú prekážku na vlastné prekonanie.

Frank alias The Rock je kombinácia malého podvodníka a veľkého dobrodruha. Džungľou sa pretĺka dostatočne dlho, takže mu ľahko uveríte, že je najlepší tip pre Lily. Ich doťahovanie vyjde z perfektnej chémie a vynikajúcich hereckých výkonov, je uveriteľné a oceňujem, že tvorcovia sa sem nesnažia za každú cenu napchať milostný motív. Obaja si idú za svojím: Lily chce dôjsť do cieľa, Frank si zarobiť a ich laškovanie vychádza z iných pováh.

McGregor alias mladší brat na výprave je typický zábavný vedľajší element, čo sa ocitne na najhoršom mieste vzhľadom k náture.

Kvantum batožiny, krásne obleky či golfové palice sú využité na vtipné situácie, ale aj jeho postavička získa priestor na vyzretie. Spočiatku nie je ťažké určiť ani základného zloducha, no scenáristi sa pohrali s rôznymi legendami a postupne servírujú rôzne prehmaty a zvraty.

Kvôli nim možno film rozdeliť na dve polovice. Prvá je dosť hravá a nemá príliš hutný dej (ale nedá sa označiť ako riedky), druhá sa začne ponárať do vlastnej mytológie a seká nečakané otočky, motivácie postáv a občas nemá čas na ich poriadne vykreslenie. Niektoré pasáže sú trošku zbrklé, iné zapadnú do skladačky parádne, ale vytráca sa kohézny pocit z úvodu, kde bolo všetko zrejmé. Ale aj to je daň za postupné odkrývanie mystéria a ako to už býva, čím sme bližšie k pointe dobrodružných filmov, tým viac fantastických prvkov vyskakuje z deja. V prípade Expedície Džungľa to znamená aj oveľa väčšie množstvo efektov – i keď niektoré sú parádne ako napríklad postava zložená takmer iba z hadov...

Filmu nechýbajú veľké akčné scény, ktoré by vynikli na veľkom plátne – jedna v prvej polovici, druhá sa šetrí na finále, ale v blockbustri za 200 miliónov by ste čakali ešte čosi viac. Azda môže za to réžia Jaume-Collet Serru (Muž vo vlaku, Smrtiaci príliv, Nočný bežec), ktorý doteraz držal v ruke skôr pätinové projekty. A možno aj to, že scenáristi ku koncu občas už príliš špekulujú, gradujú niektoré momenty na dva razy alebo skúsia lacný trik.

Ale z hľadiska formy máločo vyčítať. Parádnu výpravu, ktorá vás pohltí v džungli? Ťažko! Skvostnú hudbu Jamesa Newtona Howarda, ktorú odhalíte v prvej polhodine a svojimi motívmi určite nesklame, lebo dokáže parádne vyplniť akciu i milé momenty medzi ňou. Kamera i dobrý strih, ktoré dajú náboj najmä stredne veľkým akčným scénam (vždy keď niekde Lily visí či upaľuje).

A rozhodne treba chváliť casting, lebo Dwayne Johnson je výborný, vtipný a pasuje sem. Emily Blunt po Mary Poppins či Tichom mieste zvládne tiež hocičo a svojím šarmom obohacuje skvelú postavu botaničky. Pasujú aj vedľajšie úlohy typu Paul Giamatti.

Bola by obrovská škoda, ak by táto Expedícia v kinách prepadla, alebo ste ju minuli. Na svete je veľké množstvo riek či miest, ktoré by sa dali ešte objaviť – a je to jeden z najsvižnejších blockbustrov leta.

Jungle Cruise (USA, 2021, 127 min.)
Réžia: Jaume Collet-Serra. Scenár: Glenn Ficarra, Michael Green, John Requa. Hrajú: Dwayne Johnson, Emily Blunt, Edgar Ramirez, Jack Whitehall, Jesse Plemons, Paul Giamatti, Veronica Falcón, Dani Rovira ...

MICHAL KOREC

PLUSY
+ výborná dobrodružná atmosféra
+ The Rock a Emily Blunt ako sólo i dvojica
+ svižná akcia a tempo po celý čas
+ parádna výprava a pocit objavovania mýtov
+ dobré vedľajšie postavy
+ soundtrack James Newton Howarda

MÍNUSY
- mierne motanice v druhej polovici
- bez pamätných akčných megascén

7.5

FILM

ZABIJÁKOV OSOBNÝ STRÁŽCA 2

Aj keď mala jednotka Zabijakovho osobného strážcu opakujúce sa žánrové postupy, dokázala mimoriadne pobaviť nielen akciou (pamätná naháňačka z Amsterdamu), ale aj hláškami a chémiou medzi ústredným duom Ryan Reynolds – Samuel L. Jackson. Prvého adorujeme vďaka Deadpoolovi, druhý má monopol na jedno špecifické, zvučné a veľavravné slovíčko anglického jazyka. Všetci dobre vieme, ktoré to je. V kinách sa snímke darilo, takže Zabijakov osobný strážca 2 bol otázkou času, napriek tomu, že to majú filmy aktuálne s výskytom v kinách nesmierne ťažké.

V dvojke je vyšší princíp príbehu zaobalený do „gréckej" otázky. Za kultúrny a spoločenský pád tejto krajiny môže Európa ako taká, takže treba s ňou porobiť poriadky, najlepšie drvivým kybernetickým útokom. Proti strojcovi tohto plánu s generickým menom Aristoteles Papadopoulos (Antonio Banderas) však stojí tentokrát nie dvojica, ale trojica.

K Michaelovi (Reynolds) a Dariusovi (Jackson) sa pridáva Dariusova žena Sonia (Salma Hayek). Šialená jazda s množstvom naháňačiek, hádok a všeobecného vrieskania jedného na druhého (za asistencie tretieho) môže začať. A to chcel mať Michael na začiatku už pokoj od remesla bodyguarda a len si tak čítať na Capri knižku s úsmevom na perách. Nuž, dlho to nevydržalo.

Druhý diel vykazuje podobné črty ako prvý, ako v dobrom tak aj v zlom význame. Postavy a ich vzájomnú kinetiku už poznáme, takže orientácia v deji je tentokrát samozrejme ľahšia. Pridávajú sa však nové charaktery, poprípade sa objavia aj protipóly ku dvojici bodyguard-zabijak. Michael toho svojho dlhé roky adoruje, Dariusovi ten jeho vyfúkol zopár luxusných kšeftov. Najviac priestoru si však kradne Sonia (prítomná už v jednotke), čo ale dáva logiku. Film sa v origináli volá Hitman's Wife Bodyguard, takže zabijakova žena má zaberať pomerne široké miesto. A to je občas problém.

Naproti hlavnému príbehu sa v mikrosvete ústrednej trojice rozoberá najmä téma rodiny, potomstva a osobného odkazu. Vzájomné vrčanie Michaela s Dariusom bol hybný motív už v prvej časti, tu sa k nim v prekrikovaní pridáva Sonia a miestami vzniká nesmierny chaos, ktorý je vyvažovaný maximálne tak dekoltom Salmy Hayek. Chémia dua bodyguard-zabijak stále funguje, je však brzdená.

V prípadnom ďalšom pokračovaní by scenárista Tom O'Connor a režisér Patrick Hughes mali zvoliť iný prístup, pretože v dvojke je už cítiť limity. Tvorcovia navyše znova preháňajú minutáž, pokojne by sa pre dobro tempa mohlo strihať. Je nesmierne cítiť, ako si to všetci na pľaci užívali a táto pohoda sa pretavila aj do filmu. Aj preto som sa väčšinu minutáže bavil. Celkový dojem je však len mierne nad priemerom, pričom to mohlo vypáliť oveľa lepšie. Totižto tak, ako má ústredná buddy-dvojka svoje spomínané protipóly, tak má aj každé pozitívum na filme svoje zrkadlo. Akčné scény totiž vykazujú zvláštnu formu snímania. Buď je kamera príliš blízko a nevidno, čo sa konkrétne deje alebo je tempo podrobené extrémne rýchlemu strihu. Zato krvi je dostatok. Naopak hudobná zložka vyčarí nejeden úsmev na perách, ako tomu bolo aj pred štyrmi rokmi. Dvojica Reynolds-Jackson stále baví, napriek spomínanému brzdeniu od Salmy Hayek.

Scenárista im vkladá do úst aj viacero trefných replík s odkazmi na iné, väčšinou kultové snímky. Nie je to inovácia, ale filmový fanúšik ocení. Pri hercoch je rovnako druhá strana mince – Antonio Banderas je nevyužitý. Snaží sa hrať, ale má žalostne málo priestoru a pre tento typ postavy je ho aj škoda. Aj Franka Grilla je na plátne málo pričom jeho výskyt v prvej polovici je jedným z najzaujímavejších. A ešte jedna perlička v podobe poloboha zamatových hlasov – Morgana Freemana.

Zabijakov osobný strážca 2 priniesol na plátna presne to, čo sa nám páčilo na jednotke. Tvorcovia si však nevzali ponaučenie s miernych problémov predošlej časti, ale ich skôr umocnili. Aj tak z toho vychádza zábavný mix, ktorého piliere (ústredná dvojica) stále fungujú, napriek tomu, že tretí element im to miestami kazí. Do budúcna to však už stačiť nebude ani na ľahučký nadpriemer.

The Hitman's Wife's Bodyguard (USA / UK, 2021, 100 min.)
Réžia: Patrick Hughes. Scenár: Tom O'Connor, Phillip Murphy, Brandon Murphy. Hrajú: Ryan Reynolds, Stewart Alexander, Samuel L. Jackson....

LUKÁŠ SLOVÁK

PLUSY
+ stále svižné duo bodyguard+zabijak
+ hudobná zložka
+ vhodná zábava na vypnutie

MÍNUSY
- nevyužitý potenciál niektorých hercov
- veľa Salmy Hayek, aj keď to má význam
- akčné scény miestami neprehľadné

6.5

FILM

BLACK WIDOW

Tak sme sa konečne dočkali. Po koronových prázdninách sa do kín dostáva po dvoch rokoch nová marvelovka. Fanúšikovia MCU sa sólovky Čiernej vdovy dožadovali tak dlho a hlasito až im Disney vyhovel. Vlastne prečo nie? Scarlett Johansson je hviezda aj mimo komiksoviek, girl power je v móde a už Winter Soldier ukázal, že špionážne témy môžu v tomto prepojenom vesmíre fungovať.

Vzhľadom na udalosti Endgame je jasné, že ide prequel. Ten sa odohráva medzi Občianskou a Nekonečnou vojnou. Nataša je na úteku pred vládou. Zhodou okolností narazí na svoju nevlastnú sestru, taktiež agentku tajnej organizácie (Florece Pugh). Tá jej prezradí, že jej minulosť nie je až tak mŕtva ako si myslela.

Black Widow má výborný rozjazd. Je temnejší, než sme pri MCU zvyknutí, riešia sa závažné témy a akčné (aj keď nijako objavné) scény sa striedajú v slušnom tempe.
Do Bourna to má samozrejme ďaleko, no tento dospelejší háv tu celkom sedí. Navyše Scarlett Johansson je stále skvelá herečka a dokáže predať aj niektoré kostrbaté dialógy a zvraty. Florence Pugh je jej viac než dôstojným sekundantom a verím, že sa s jej postavou na plátnach ešte niekedy stretneme.

Motivácia postáv je dostatočne silná a je pekné, že Hollywood už reaguje na Weinsteinovskú éru. Nechcem prezrádzať, čo nebolo v traileroch, no tematika ovládanie žien (doslova) nedotknuteľným mužom je pre súčasnú dobu prajnej girl power úplne ideálna. Remeselne je to všetko podané presne v duchu MCU (t.j. bez autorského vkladu, no remeselne na úrovni) a dočkáme sa aj vkusne použitého coveru Nirvany. Problém nastane, keď si tvorcovia spomenú, pre koho vlastne nakrúcajú. Je to totiž stále detský film. Podliezanie cieľovke postupne preberá kormidlo, film stráca svoje čaro, aby sa s nástupom ruského Kapitána Ameriku preklopil do štandartnej marvelovky. Nasilu humor (veľmi často prekvapivo nevtipný) ničí dramatický potenciál a čím ďalej sa zvyšuje mierka akčných scén. Čo by nebolo na škodu, keby neboli tak veľmi rutinné. Občas ani veľký rozpočet nezakryje málo invencie.

V polovici filmu spadne reťaz a až do konca sa ju nepodarí nahodiť. Výrazne cítiť, že projekt je mimo plán a nikto sa nechce púšťať do ničoho ambicióznejšieho, nech sa nenaruší kontinuita cinematic universe.

Cameá ostatných Avengerov zúfalo chýbajú a nováčikovia ich nie sú schopní zastúpiť.

David Harbour (Stranger Things) opäť ukazuje, že nedokáže nájsť správny balans uchopenia postáv a Rachel Weisz (Fontána) asi ešte nikdy nepôsobila znudenejšie. Aj vďaka tomu by pri rodinných scénach prekrúcal oči aj Dominic Torreto. Proste tu chýba nejaký pocit výnimočnosti . Dojem, že film existuje, len aby existoval je ku koncu čím ďalej, tým intenzívnejší a neponúka dostatok wow momentov, aby priviedol na iné myšlienky. Epické CGI výbuchy už dávno nestačia.

Čím sa dostávame k ďalšiemu tradičnému problému tejto série. A tou sú záporáci. Ray Winstone (The Departed) si svoju variáciu na Weinsteina užíva, no na plátne je zúfalo málo. Ešte horšie dopadol Taskmaster. Obrovský potenciál ostal nevyužitý a „prekvapivé" cameo je prefláknuté už v úvodných titulkoch. Snáď sa potenciál postavy ukáže v nejakom inom projekte, kde sa nepôjde na neutrál.

Uvidíme, čo si Feige a spol. pripravili pre nás ďalej. Po parádnej dvojici Infinity War-Endgame to vyzerá, že sú všetky trumfy už vyložené a všetko ďalšie už bude iba príveskom k najslávnejšej ére. Ale rád sa budem mýliť. Aj slabšie Marvelovky vzbudzovali pocit, že sú dielom skladačky, ktorá vyvrcholí niečím veľkým (čo sa podarilo). Tu sme to veľké už dostali a príbeh pôsobí ako zabudnutá časť seriálu, ktorú niekto zabudol pustiť v správny čas (pred Endgame by to fungovalo omnoho lepšie) a chce sa ešte raz zavďačiť fanklubu. Takisto je nepochopiteľné, že sa nepracuje už so známym osudom postavy a výsledok sa tvári, že udalosti Endgame nikto nepozná.

Black Widow je skrz naskrz priemerným blockbusterom, ktorý sa po sľubnom rozjazde utopí v tradičnej marvelovskej rutine. Je pekné, že Scarlett Johansson dostala šancu ešte raz v tomto svete zažiariť, no mohlo to byť v lepšom filme. Na druhej strane buďme radi, že sme si na ňu môžeme zájsť do kina. Stále ide o remeselne solídne odvedenú prácu, no v sérii parí k najslabším kúskom. Fanúšikovia MCU si ale bez problémov môžu dva bodíky pripočítať.

P.S. Najhoršie na filme je, že som si v jeho priebehu asi 3x povedal, že som na to už príliš starý. Tak snáď to nie je pravda a budem si vedieť podobné záležitosti užívať aj naďalej.

Black Widow (USA, 2021, 133 min.)
Réžia: Cate Shortland. Scenár: Eric Pearson, Jac Schaeffer, Ned Benson. Hrajú: Scarlett Johansson, Florence Pugh, Robert Downey Jr., Rachel Weisz, David Harbour, William Hurt, Ray Winstone...

PETER PAVLÍK

PLUSY
+ Scarlett Johansson
+ Florence Pugh
+ prvá polovica
+ solídne remeslo

MÍNUSY
- nevýnimočnosť
- podliezanie cieľovke
- nevyužitý potenciál
- zbytočnosť projektu

5.5

FILM

VOJNA ZAJTRAJŠKA

Veľkolepým akčným sci-fi svedčí najviac kino s veľkým plátnom a špičkovým zvukom. Doba streamov však umožňuje spektáklom, ktorým producenti neveria, možnosť nevystrúhať si hanbu vo verejných priestranstvách. V obývačkách sme voči filmom tolerantnejší a handicap v podobe menšieho diváckeho zážitku je vyvážený ľahšou dostupnosťou.

Tomorrow War je veľkým áčkovým projektom štúdia Paramount, no vyššia mocnosť rozhodla, že mu bude lepšie na malých obrazovkách skrz Amazon. Na jednej strane je škoda, že ho nie je možnosť vidieť ako bol zamýšľaný, ale je otázkou, či by o neho bol vlastne záujem.

V budúcnosti zúri vojna s mimozemskou civilizáciou. Ľudstvo dostáva na frak, vojaci sa míňajú a ostáva jediná možnosť. Priviesť pešiakov z minulosti, aby bojovali za záchranu svojich detí, vnúčat a vlastne celej rasy. Medzi povolanými je aj Dan Forester (Chris Pratt). Kolesá osudu spôsobia, že práve on sa môže stať spásou ľudstva.

Tomorrow War je ďalším kompilátom, ktorý okrem celkom chytľavého nápadu, neponúka nič pôvodné. Mixujú sa tu prvky Hviezdnej brány, Na hrane zajtrajška, Votrelcov, Vesmírnej pechoty a mnohých ďalších. Bohužiaľ nejde o nijako sofistikovaný mix, ale často o bezduchú vykrádačku. A dosť často veľmi blbú. Fikčný svet má toľko logických dier, že sa ich neoplatí ani vymenuvávať a motivácie postáv taktiež nepatria medzi prednosti snímky. Toto sa dá napísať o väčšine blockbusterov a základom je, či tvorcovia dokážu dostatočne naplniť level zábavnosti, aby divák podobné karamboly neriešil. Tu sa to darí bohužiaľ veľmi premenlivo.

Prvá hodina (140 minútového filmu) je veľmi slušná. Svižne predstavuje situáciu, konflikty aj podzápletky. Jej vrcholom je prvá akčná scéna z budúcnosti, ktorá robí česť pojmu "epická bezmyšlienková zábava". Design monštier je efektný, dávkovanie napätia efektívne a po trikovej stránke je jasné, že nejde produkciu Asylumu. Po nej však prichádza zbrzdenie a začína byť jasné, že scenárista Zach Dean (Deadfall) s režisérom Chrisom McKayom (Lego Batman) nemajú jasno o čom a ako chcú rozprávať.

Príbeh je štruktúrovaný podobne ako pri Svetovej Vojne Z. Tri veľké celky s odlišnou atmosférou a štylistickými prostriedkami sa v tomto prípade až príliš bijú.

Najmä ak sa autori snažia budovať emócie alebo servírovať myšlienky. Tu si takisto môžu sypať popol na hlavu aj herci. Chris Pratt (Strážci galaxie) je prispatý a vôbec sa mu nedarí predávať svoj šarm a zmysel pre sebairóniu, pre ktoré ho máme radi. Yvonne Strahovski (Dexter) je krásna žena, no Meryl Streep z nej nebude a J.K. Simmons (Whiplash) má iba väčšie cameo. Zvyšok obsadenia je úplne nevýrazný a pár hodín po dopozeraní si nedokážem na nikoho spomenúť.

Priama úmera medzi blbosťou a zábavnosťou teda nefunguje úplne ideálne. Režijnému uchopeniu totiž chýba istá jedinečnosť. Nie je úprimne detiské ako u Emmericha, agresivitou napumpované ako u Baya ani satirou šmrncnuté ako u Verhoevena. McKay ide vo svojom hranom debute na remeselnú istotu, no autorská pridaná hodnota predsa len chýba (akokoľvek pochybná ako napr. V Snyderovej Armáde mŕtvych).

Najviac ale aj tak zamrzí nevyužitý potenciál cestovania v čase. Na paradoxy s ním spojené sa úplne kašle a práve tie mohli pridať zábavnú pridanú hodnotu a istý populárny mindfuck faktor. Takto tento flák okamžite zapadne. Pochybujem, že sa stane nejaký zázrak a stane sa divákkou trvalkou.

Pokiaľ ale trpíte deficitom po podobných kúskoch, ide o úplne v pohode jednohubku. Isté aspekty fungujú tak ako majú, v traileroch sa prekvapivo neprepálili všetky dejové linky a vlastne ide o úplne pohodičkvoú blbinu na večer pri pive. Akurát za tie prachy sa s týmto námetom dalo upiecť omnoho výživnejšie menu.

Tomorrow War by bol v kinách pravdepodobne veľký trapas. Doma sa dá s vypnutým mozgom úplne v pohode prežiť. Je v ňom mnoho dobrého aj keď to na dobrý film nestačí. Na priemerný predražený VOD titul našťastie áno.

The Tomorrow War (USA, 2021, 138 min.)
Réžia: Chris McKay. Scenár: Zach Dean. Hrajú: Chris Pratt, Yvonne Strahovski, J.K. Simmons, Betty Gilpin, Sam Richardson, Jasmine Mathews, Edwin Hodge, Ryan Kiera Armstrong, Keith Powers, Mary Lynn Rajskub ...

MICHAL KOREC

PLUSY
+ námet
+ niektoré akčné scény
+ absencia podobných titulov

MÍNUSY
- nevyužitý potenciál
- nezmyselnosť
- slabá gradácia

5.5

SECTOR